

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dalam beberapa tahun terakhir, perkembangan teknologi, khususnya pada platform mobile seperti *Android*, telah membawa perubahan signifikan pada industri game [1]. *Smartphone* kini digunakan tidak hanya sebagai alat komunikasi tetapi juga sebagai sistem hiburan *portabel*. Bergantung pada kapasitas baterainya, perangkat ini dapat digunakan untuk mengambil foto berkualitas tinggi, menyimpan ratusan lagu, dan memutar film berdurasi panjang [2]. Sebagai perangkat multifungsi, *smartphone* memungkinkan pengguna untuk mendapatkan akses yang mudah ke berbagai bentuk hiburan, salah satunya adalah *game* seluler. Dengan meningkatnya penggunaan *smartphone*, *game* di platform *Android* semakin digemari [3]. Hal ini didukung oleh kemudahan akses yang disediakan oleh *Google Play Store*, yang memungkinkan aplikasi-aplikasi dipublikasikan dengan lebih mudah dan kreatif oleh para pengembang [4].

Industri *mobile gaming* terus dikembangkan dengan pesat berkat berbagai inovasi yang dihadirkan oleh para pengembang [5]. Namun, meskipun pertumbuhan terus terjadi, masih banyak ditemukan *game* di pasaran yang kurang berinovasi dan hanya meniru formula dari *game* populer. Sebagai contoh, *smartphone* yang telah dilengkapi dengan berbagai fitur canggih masih sering digunakan untuk *game* dengan kontrol *virtual* menyerupai *joystick* fisik, yang pengalaman bermainnya tidak sebanding dengan menggunakan pengontrol sebenarnya. Fenomena ini menunjukkan tantangan yang perlu dihadapi oleh pengembang dalam memanfaatkan potensi *smartphone* untuk menciptakan *game* yang memberikan pengalaman bermain yang lebih unik dan menarik.

Genre game top-down shooter semakin banyak dimainkan di platform *Android*. Genre ini dirancang untuk memberikan pandangan luas, sehingga seluruh medan permainan dan musuh di sekitar karakter dapat terlihat oleh pemain [6]. Keuntungan taktis ditawarkan kepada pemain karena strategi serangan dan pertahanan dapat diatur dengan lebih efektif. Penembak *top-down* sering kali dikombinasikan dengan elemen aksi dan strategi, sehingga setiap gerakan pemain harus direncanakan dengan cermat untuk menghindari ancaman dan mengalahkan musuh. Kesederhanaan dan tantangan yang ditawarkan oleh genre ini membuatnya

menjadi favorit bagi banyak *gamer*.

Berdasarkan konsep *top-down shooter*, game *A Tactical Hide and Seek Game* dirancang dengan pendekatan yang lebih strategis. Mekanisme sembunyi-menyergap (*hide and seek*) dan aksi tembak-menembak digabungkan untuk menciptakan tantangan yang menuntut pemikiran taktis dalam setiap gerakan. Pemain diminta untuk mengeliminasi musuh dengan memanfaatkan lingkungan untuk bersembunyi dan menyerang pada waktu yang tepat. Fitur seperti kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence / AI*) dirancang agar musuh dapat bereaksi sesuai dengan situasi, sehingga dinamika permainan yang lebih menantang dan menarik dapat dihasilkan.

Kombinasi antara elemen menembak dan sembunyi-sembunyi ini diharapkan mampu memberikan pengalaman bermain yang lebih unik dan imersif. *Game* ini diupayakan untuk memberikan strategi yang menarik sekaligus menyenangkan bagi para pemain [7].

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

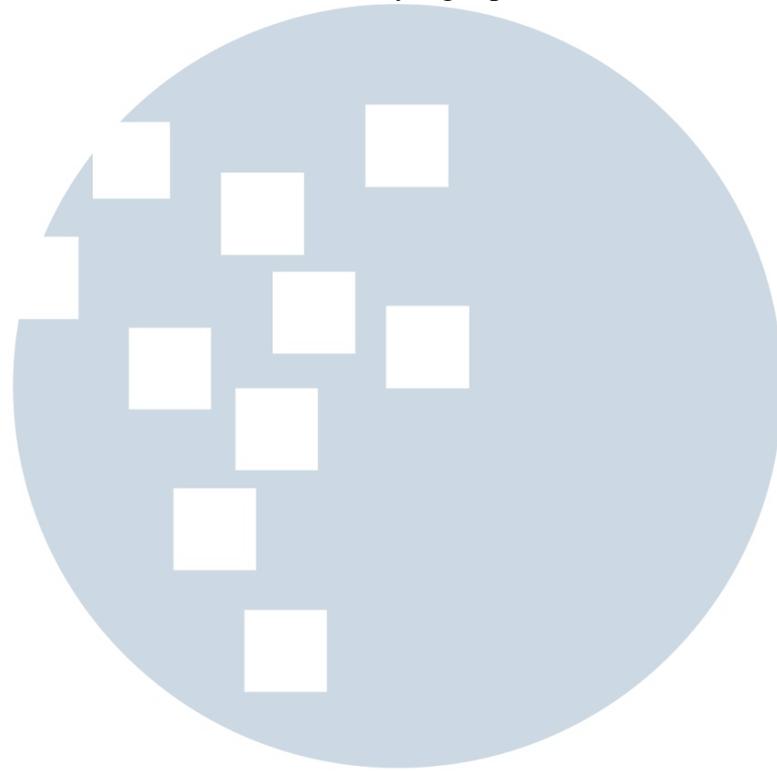
Magang ini bertujuan memberikan pengalaman kepada mahasiswa dalam mengembangkan *game* taktis berbasis *Android* menggunakan Unity. Selain itu, magang membantu mahasiswa mengasah kemampuan problem-solving dengan menganalisis dan menyelesaikan masalah teknis dalam pengembangan *game*, mempersiapkan mereka untuk sukses di dunia kerja yang dinamis.

Adapun tujuan dari pelaksanaan kerja magang ini adalah Pembentukan *Character Movement* dalam *game Flashlight Raider*.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Pelaksanaan magang dilakukan selama 6 bulan dalam perusahaan Momento Studio Game yang dimulai pada tanggal 5 Agustus 2024 sampai 1 Februari 2025. Pekerjaan dilaksanakan secara *Work From Home* atau WFH dengan waktu yang ditentukan dalam kerja setiap hari secara fleksibel dan akan melakukan review antar team selama sekali dalam seminggu di awal bulan Agustus hingga September di hari Rabu dimulai pada jam 20.00 hingga 21.00 atau 22.00. Jadwal *review* dikemudian bulan diganti menjadi 1 kali selama 2 minggu dengan ketentuan di minggu pertama memberikan *screen shoot progress* perkerjaan yang diberikan setiap minggu. Proses *review* antar team dengan *supervisor* menggunakan aplikasi atau *software* yaitu

Discord untuk melakukan meeting yang dilakukan atau interaksi dengan *supervisor* atau *team* untuk melakukan suatu diskusi yang diperlukan.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA