

BAB I

PENDAHULUAN

I.1. Latar Belakang

Industri game terus berkembang dengan pesat dan menjadi salah satu sektor hiburan yang paling diminati di seluruh dunia. Berbagai genre game hadir untuk memenuhi selera para pemain, mulai dari aksi, petualangan, strategi, hingga simulasi. Di tengah dinamika ini, genre point and click adventure merupakan salah satu genre yang menawarkan pengalaman bermain yang berfokus pada input mouse pengguna untuk menggerakkan karakter ke arah yang pemain inginkan.

Sebagai mahasiswa dari Kampus UPN Veteran Jawa Timur, penulis berkesempatan untuk melakukan Praktik Kerja Lapangan (PKL) konversi MSIB di PT Mitra Talenta Grup. Dalam periode ini, saya terlibat langsung dalam proses pengembangan game Felix Home Adventure. PKL ini bertujuan untuk mengaplikasikan ilmu yang telah dipelajari di kampus dalam lingkungan kerja yang sesungguhnya serta memberikan kontribusi nyata dalam pengembangan proyek game tersebut.

Dengan latar belakang tersebut, pengembangan game Felix Home Adventure diharapkan tidak hanya memberikan pengalaman bermain yang menghibur tetapi juga memberikan kontribusi positif bagi perkembangan industri game di Indonesia dan meningkatkan kompetensi mahasiswa dalam bidang teknologi informasi dan game development.

I.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana cara pengembangan gim dengan mekanik *point and click adventure*?

2. Apa yang harus tim pengembang lakukan untuk bisa membuat gim dengan mekanik *point and click adventure* dengan baik?
3. Bagaimana kualitas dan performa gim *point and click adventure secara konsisten* selama proses pengembangan?

I.3. Tujuan

1. Meningkatkan keterampilan dalam pengembangan game, khususnya dalam mekanik *point and click adventure*.
2. Menghasilkan game *Felix Home Adventure* yang berkualitas dan memenuhi standar industri, dengan fokus pada kreativitas dan inovasi.
3. Pemahaman Pasar: Memahami preferensi pasar dan mengadaptasi game sesuai dengan feedback dan analisis pasar yang diperoleh.
4. Optimalisasi Performa: Mengoptimalkan kualitas dan performa game untuk mencapai tingkat kepuasan pengguna yang tinggi.

I.4. Manfaat dan Kegunaan

Proyek PKL ini memiliki manfaat signifikan dalam pengembangan keterampilan pengembangan game bagi penulis, serta memberikan kontribusi positif bagi industri game melalui pembuatan game *Felix Home Adventure*. Gim yang berhasil tim penulis kembangkan ini diharapkan dapat meningkatkan citra PT Mitra Talenta Grup (Celerates) dan menarik minat pasar. Analisis pasar dalam laporan ini memberikan wawasan penting untuk menyesuaikan strategi pemasaran dan pengembangan produk, sementara panduan pengembangan dalam laporan ini dapat dijadikan referensi praktis untuk tim pengembang.

Selain itu, kegiatan ini juga memberikan pengalaman praktis dalam berkolaborasi dengan tim pengembang profesional, memahami proses pengembangan game dari konsep hingga implementasi, serta menguji dan merilis produk game ke pasar. Hal ini tidak hanya memperluas wawasan penulis dalam industri game, tetapi juga mempersiapkan penulis untuk menghadapi tantangan dan dinamika dalam industri kreatif seperti game development.