

BAB 1 : PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pengembangan game lokal dengan judul "Adit's Destiny: A Dark Journey." Proyek ini merupakan bagian dari program Game Development Infinite Learning yang berlangsung selama enam bulan di PT Kinema Systrans Multimedia, Batam. Tujuan dari proyek ini adalah untuk menciptakan sebuah game Role Playing Games (RPG) dengan nuansa Pulau Jawa zaman dahulu yang menggabungkan unsur fantasi dan mistis.

Dalam proyek ini, tim yang disebut Culturalism Studio memiliki peran masing-masing, seperti Game Designer, Game Artist, Game Programmer, dan sebagainya. Laporan ini memberikan gambaran tentang perencanaan pembuatan game, mulai dari konseptualisasi hingga implementasi. Beberapa tahapan yang dicakup dalam laporan ini meliputi deskripsi game, perencanaan proyek, pembagian tugas, timeline pengembangan, konsep cerita, level design, Game Document Design (GDD), referensi, play testing, pembuatan aset, sound plan, dan SCRUM methodology.

Selain itu, laporan ini juga mencakup pencapaian selama kegiatan di Game Development Infinite Learning, termasuk partisipasi dalam berbagai acara dan mentoring. Bagian terakhir dari laporan membahas peran penulis sebagai Game Designer dan Level Designer dalam pengembangan game. Proses penggerjaan mencakup pembuatan map, penambahan lighting, implementasi mekanik karakter dan musuh, uji coba, debugging, serta peran dalam proses SCRUM.

Selama perjalanan ini, penulis menyoroti tantangan yang dihadapi oleh tim dan bagaimana kolaborasi dan komunikasi efektif membantu mengatasi hambatan tersebut. Pada akhir laporan, penulis menyimpulkan bahwa pengalaman ini membawa dampak positif dalam pengembangan keterampilan teknis, pemahaman industri game development, dan perkembangan soft skills.

Laporan ini mencerminkan bukan hanya pencapaian teknis dalam pengembangan game, tetapi juga pengembangan soft skills seperti kerja tim, adaptabilitas, dan komunikasi. Penulis juga menyatakan kesiapannya untuk mengaplikasikan pengetahuan dan keterampilan yang diperoleh dalam proyek ini untuk tantangan-tantangan yang lebih besar di masa mendatang.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, berikut merupakan perumusan masalah yang mungkin dihadapi oleh tim Culturalism Studio dalam pengembangan game "Adit's Destiny: A Dark Journey."

1. Tantangan Desain Game:

- Bagaimana merancang cerita game yang menarik dan relevan dengan tema Pulau Jawa zaman dahulu dengan unsur fantasi dan mistis?
- Bagaimana menghadapi dan menyelesaikan masalah dalam desain level yang menghadirkan tantangan yang memadai untuk pemain?

2. Kolaborasi Tim:

- Bagaimana mengatasi potensi konflik atau hambatan dalam kolaborasi antar anggota tim dengan peran yang berbeda?
- Bagaimana menjaga komunikasi yang efektif agar semua anggota tim memiliki pemahaman yang sama terkait visi dan tujuan proyek?

3. Teknis Pengembangan Game:

- Apa kendala teknis yang mungkin muncul dalam implementasi mekanik karakter, musuh, dan aspek teknis lainnya?
- Bagaimana mengatasi tantangan dalam pengembangan game 2D dengan gaya visual pixel art?

4. Manajemen Proyek:

- Bagaimana merencanakan dan menjalankan proyek secara efisien dengan timeline yang telah ditentukan?
- Bagaimana mengatasi potensi masalah dalam manajemen tugas dan tanggung jawab setiap anggota tim?

5. Pengujian dan Debugging:

- Bagaimana melakukan uji coba yang efektif untuk memastikan kualitas dan konsistensi game?
- Bagaimana mengatasi dan memperbaiki bug atau kesalahan yang mungkin muncul selama pengembangan?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas. Berikut merupakan batasan masalah dalam perancangan game ini adalah.

1. Sumber Daya dan Waktu:

- Batasan waktu selama enam bulan untuk menyelesaikan proyek.
- Keterbatasan sumber daya, termasuk anggaran dan peralatan, yang dapat mempengaruhi implementasi fitur atau aspek tertentu dalam game.

2. Keterampilan dan Pengalaman Tim:

- Batasan pengetahuan dan pengalaman tim dalam pengembangan game, terutama jika ada anggota tim yang baru terlibat dalam industri ini.
- Keterbatasan keterampilan atau pengetahuan teknis dalam beberapa aspek pengembangan game, seperti desain level atau pemrograman.

3. Teknologi dan Platform:

- Batasan teknologi atau platform yang digunakan untuk mengembangkan game, misalnya, keterbatasan perangkat keras atau software tertentu.
- Keterbatasan dalam mengoptimalkan game untuk berbagai platform, seperti PC, konsol, atau perangkat mobile.

4. Uji Coba dan Feedback:

- Batasan dalam jumlah dan keragaman audiens uji coba yang dapat diakses oleh tim.
- Keterbatasan waktu atau sumber daya untuk mendapatkan feedback dan melakukan iterasi berdasarkan hasil uji coba.

5. Kualitas Grafis dan Suara:

- Batasan dalam sumber daya grafis atau audio yang dapat digunakan untuk menghasilkan elemen-elemen visual dan suara dalam game.
- Keterbatasan dalam mencapai tingkat kualitas grafis atau audio tertentu sesuai visi yang diinginkan.

6. Scalability dan Performa:

- Batasan dalam skala game dan sejauh mana game tersebut dapat menangani pertambahan level atau tingkat kesulitan.
- Keterbatasan performa game terutama jika menggunakan grafik atau mekanik yang rumit.

7. Keamanan dan Keselamatan:

- Batasan terkait keamanan dan keselamatan pemain, terutama jika ada elemen tertentu dalam game yang dapat dianggap kontroversial atau merugikan.

Batasan-batasan ini harus diidentifikasi dengan jelas selama perencanaan proyek untuk memastikan bahwa tim dapat mengatasi tantangan yang mungkin muncul dan tetap berada dalam kerangka kerja sumber daya yang ada. Selain itu, batasan-batasan ini juga dapat memandu dalam menetapkan prioritas dan fokus pengembangan game.

1.4 Tujuan Praktek Kerja Lapangan

Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan memiliki tujuan sebagai berikut :

1.4.1 Tujuan Umum

Tujuan umum proyek ini dapat mencakup:

1. Pengembangan Game Berkualitas:
 - Menghasilkan game role-playing yang berkualitas tinggi dengan elemen-elemen cerita, grafis, dan gameplay yang menarik.
2. Pemberdayaan Tim:
 - Memberikan pengalaman berharga kepada anggota tim Culturalism Studio dalam pengembangan game, meningkatkan keterampilan teknis dan soft skills mereka.
3. Eksplorasi Budaya Lokal:
 - Mengeksplorasi dan menggambarkan unsur budaya lokal, terutama Pulau Jawa zaman dahulu, dalam konteks fantasi dan mistis.
4. Pengaplikasian SCRUM Methodology:
 - Mengimplementasikan metodologi pengembangan SCRUM untuk meningkatkan efisiensi dan kolaborasi tim.
5. Pencapaian Keseluruhan:
 - Mencapai kesuksesan dalam tahap-tahap pengembangan, termasuk tahap perencanaan, desain, implementasi, dan uji coba.

1.4.2 Tujuan Khusus

Tujuan khusus proyek ini dapat mencakup:

1. Pengembangan Konsep Cerita:
 - Menghasilkan konsep cerita yang mendalam dan menarik untuk mengajak pemain terlibat dalam alur permainan.
2. Desain Level yang Tantang:
 - Merancang level yang menantang dan memberikan pengalaman bermain yang memuaskan.

3. Kolaborasi Efektif:

- Meningkatkan kemampuan kolaborasi antaranggota tim dengan membagi tugas dan tanggung jawab secara efektif.

4. Implementasi Mekanik Game:

- Mengimplementasikan mekanik permainan yang responsif dan menyenangkan, termasuk penggunaan keris sakti dan pertarungan dengan musuh.

5. Optimisasi Grafis dan Suara:

- Mengoptimalkan aspek grafis dan suara untuk mencapai tingkat kualitas yang diinginkan.

6. Play Testing dan Iterasi:

- Melakukan uji coba secara berkala dan melakukan iterasi berdasarkan feedback untuk meningkatkan kualitas permainan.

7. Pencapaian Timeline:

- Memastikan pencapaian setiap milestone dalam timeline pengembangan proyek.

8. Pengaplikasian SCRUM:

- Mengimplementasikan SCRUM dengan efektif, termasuk pemenuhan sprint goals dan pemantauan kemajuan proyek.

1.5 Manfaat

Laporan mengenai pengembangan game "Adit's Destiny: A Dark Journey" dapat memberikan sejumlah manfaat, baik bagi tim pengembang, pihak yang terlibat dalam proyek, maupun pembaca laporan. Berikut adalah beberapa manfaat yang mungkin diperoleh dari laporan tersebut.

1.5.1 Manfaat bagi Tim Pengembang:

1. Peningkatan Keterampilan:

- Melalui pemahaman dan dokumentasi seluruh proses pengembangan game, setiap anggota tim dapat meningkatkan keterampilan teknis dan soft skills mereka.

2. Evaluasi Proses Pengembangan:

- Menyediakan evaluasi terperinci terhadap setiap tahapan pengembangan, membantu tim mengidentifikasi kekuatan, kelemahan, dan peluang untuk perbaikan.

3. Rekam Jejak Proyek:

- Menjadi catatan dokumenter yang berharga, merekam langkah-langkah, keputusan, dan hasil dari proyek game, yang dapat menjadi referensi untuk proyek-proyek mendatang.

4. Pemahaman Terhadap SCRUM:

- Membantu tim dalam memahami dan mengimplementasikan metodologi SCRUM dengan lebih baik, memperbaiki proses manajemen proyek mereka.

5. Pemahaman Budaya Lokal:

- Menyediakan wawasan mendalam tentang bagaimana unsur budaya lokal dapat diintegrasikan ke dalam pengembangan game, membantu pemahaman dan apresiasi terhadap keragaman budaya.

1.5.2 Manfaat bagi Pihak Terkait:

1. Penilaian Proyek:

- Memungkinkan pihak yang terkait, seperti mentor, dosen, atau pemberi dukungan, untuk mengevaluasi proyek dan memberikan umpan balik yang konstruktif.
2. Pengembangan Industri Lokal:
- Memberikan kontribusi terhadap pengembangan industri game lokal dengan menciptakan konten yang mengangkat budaya lokal.

1.5.3 Manfaat bagi Pembaca Laporan:

1. Referensi Pengembangan Game:
 - Menyediakan sumber referensi untuk pihak-pihak yang tertarik dalam pengembangan game, terutama dalam konteks penggunaan SCRUM dan integrasi unsur budaya lokal.
2. Inspirasi dan Pembelajaran:
 - Memberikan inspirasi dan pelajaran bagi pembaca yang sedang atau berencana terlibat dalam proyek pengembangan game, terutama dalam aspek desain, implementasi, dan manajemen proyek.
3. Pemahaman Budaya dan Sejarah:
 - Memberikan pemahaman tambahan tentang budaya lokal dan sejarah Pulau Jawa, bahkan jika diterapkan dalam konteks fantasi dan mistis.
4. Potensi Kolaborasi:
 - Membuka peluang untuk kolaborasi atau pertukaran pengetahuan antara pihak-pihak yang memiliki minat serupa dalam pengembangan game atau budaya lokal.