

BAB I PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Kegiatan Praktik Kerja Lapangan yang telah dilaksanakan oleh setiap mahasiswa/mahasiswi IT Telkom Purwokerto merupakan program keahlian yang tentunya mempunyai tujuan. Menyadari akan pentingnya mengadakan praktik kerja lapangan sebagai faktor yang mendasar dalam bidang pendidikan untuk terjun secara langsung dalam dunia kerja dengan menambah wawasan sekaligus pengalaman untuk mahasiswa/mahasiswi untuk berkontribusi secara langsung mengenal sistem kerja dengan konkrit [1]. Disini penulis melaksanakan praktik kerja lapangan di Enthreen Guardian, yang dimana penulis diberi tugas sebuah *project* berupa pembuatan *game* yang sedang terpopuler di *Play Store*.

Game itu sendiri merupakan aktivitas yang terstruktur dan juga biasa dilakukan untuk kesenangan maupun alat pendidikan serta membantu mengembangkan keterampilan praktis, sebagai pelatihan, dan simulasi. Dalam membangun *game* diperlukan sebuah desain *game* yang bertujuan untuk membuat *game* lebih menarik. Dalam pembuatan *game* itu sendiri banyak *engine-engine* yang digunakan seperti Construct 2, *Game Maker*, *Stencyl*, Unity dan lain-lain. Namun dari sekian banyak *engine* yang ada, Unity merupakan *game engine* yang populer yang banyak digunakan dikalangan developer *game*. Unity tak hanya terkenal dikalangan pengembang *game* android, namun juga di PC dan beragam konsol seperti PS4, XBOX One, dan Wii U.

Akhirnya terciptalah *Game Collage Runners* yang menceritakan kehidupan seorang mahasiswa/mahasiswi yang ingin berangkat ke kampus namun terlambat dan mahasiswa/mahasiswi tersebut harus sampai ke kampus dengan selamat. Dalam pembuatan *game* ini terinspirasi dari beberapa *game* di *Play Store* yang berada di urutan 10 teratas. Didalam

pembuatan *game* ini penulis menerapkan *random* balok, sistem *scroll*, dan juga *admob*. Tujuan dalam pembuatan *game* ini diharapkan mampu untuk menghibur pengguna dan memberikan motivasi untuk memainkan *game Collage Runners*. Oleh karena itu penulis mengangkat tema “Implementasi Game Collage Runners berbasis Unity dengan sub bahasan Random Balok, Scroll dan Admob”.

B. TUJUAN

1. Tujuan Pelaksanaan Praktik Kerja Lapangan
 - a. Untuk menerapkan ilmu yang diperoleh dari kampus Institut Teknologi Telkom Purwokerto pada tempat kerja yang sesungguhnya.
 - b. Memahami pembuatan dan implementasi dalam perancangan *game*.
 - c. Memahami tugas seorang *Game Programmer*.
2. Tujuan pembuatan Laporan
 - a. Sebagai salah satu syarat untuk melengkapi nilai matakuliah Praktik Kerja Lapangan program S1 Teknik Informatika Institut Teknologi Telkom Purwokerto
 - b. Sebagai laporan pertanggungjawaban selama melaksanakan Praktik Kerja Lapangan

C. RUANG LINGKUP

Ruang lingkup pelaksanaan PKL/KP di Enthrean Guardian yang terletak di Salatiga, Kabupaten Semarang, Jawa Tengah. Penulis ditempatkan pada satu bagian yaitu bagian *Game Programmer* dalam sebuah tim. Dalam pelaksanaan PKL/KP dilakukan secara *remote*, yang berarti pengerjaan tidak harus di tempat pelaksanaan PKL/KP.

D. ASPEK UMUM KELEMBAGAAN

1. Sejarah Enthrean Guardian

Enthrean Guardian adalah sebuah studio pengembangan video game indie yang berpusat di Salatiga, Jawa Tengah. Studio ini menghasilkan game yang dapat dijalankan di komputer, web dan ada pula yang berjalan pada mobile device. Studio ini dikenal pertama kali lewat game Eternal Grace, sebuah Role Playing Game (RPG) klasik yang bercita rasa Indonesia yang Episode pertamanya dirilis pada tahun 2011. Studio game ini memiliki kru yang berasal dari berbagai kota, baik itu Jakarta, Bandung, Yogyakarta, Surabaya, Palembang, Banjarbaru dan Balikpapan. Saat ini sebagian dari kru tersebut menetap di Salatiga.



Gambar 1.1 Logo Enthrean Guardian

Diawali dari sebuah mimpi dari seseorang bernama Jasson Prestiliano pada tahun 2009, yang bekerja sebagai dosen Fakultas Teknologi Informasi di Universitas Kristen Satya Wacana untuk membuat sebuah RPG seperti RPG buatan Jepang. Ia pun mengumpulkan tim melalui Game Developer Indonesia dan RPG Maker Indonesia untuk membuat RPG impiannya tersebut. Terbentuklah sebuah tim yang terdiri dari Jason Vendy dan Regiana Prasetya sebagai

Programmer, Lazcht, Samuel Setiawan dan Hilman Munadi sebagai Artist, dan Clea Leshlick sebagai Pencipta lagu.

Saat episode pertama dari game tersebut berhasil dirilis pada bulan Mei 2011, maka terbersitlah niat untuk membuat sebuah studio game. Maka pada 11 Mei 2012, Enthrean Guardian resmi didirikan dan mendapatkan izin usaha. Sayangnya game impiannya tersebut terpaksa dihentikan pengembangannya karena kekurangan dana. Namun studio ini tidak menyerah dan kini berusaha terus membuat game hingga akhirnya beberapa gamenya, seperti Eremidia: Dungeon!, game hasil kolaborasi dengan RPG Maker Indonesia mendapatkan penghargaan sebagai Citizen Choice pada Game Developer Gathering 2014 dan Kitaria Heroes: Force Bender, game yang berkolaborasi dengan Hinocyber mendapatkan penghargaan sebagai Baidu Top 10 Local Apps 2014.

Studio ini telah menjalin kerja sama dalam membuat game dengan beberapa perusahaan, seperti Yamaha, Morin dan Bitec. Beberapa game lainnya juga cukup mendapatkan sorotan seperti game Nguri Budaya yang dikupas di Seputar Indonesia, RCTI dan Liputan 6, SCTV. Beberapa game impian studio ini yang sedang dikerjakan adalah Renegade Death, yang mengalami banyak perubahan semenjak mulai dikembangkan, proyek pembangkitan Eternal Grace, yaitu Enthrean Radiance, dan masih akan ada lagi game impian yang studio ini kembangkan.

Walaupun sempat jatuh bangun dan sempat vakum tidak merilis game yang cukup dikenal pada tahun-tahun awal pendiriannya, studio ini tetap berdiri berkat dukungan selalu datang dari berbagai pihak seperti dari investor, mahasiswa dan juga komunitas. Saat ini, berbekal dengan dukungan dari berbagai pihak, terutama dengan munculnya co-founder baru, yaitu Didik Nugroho yang juga berprofesi sebagai dosen

di tempat yang sama, Enthrean Guardian semakin bersemangat untuk mengembangkan berbagai jenis game dalam berbagai platform.

E. METODE PENULISAN LAPORAN

Dalam penyusunan laporan penulisan dalam memperoleh data melalui metode:

1. Metode Wawancara

Metode ini dilakukan dengan cara melakukan tanya jawab dengan pembimbing lapangan.

2. Kajian Pustaka

Metode ini dilakukan dengan mencari referensi tentang pembuatan game dengan menggunakan *game engine* Unity.

3. Metode Diskusi

Metode ini dilakukan antara penulis dan tim untuk menyatukan antara *asset game* dengan programmer agar tidak terjadi kesalahan komunikasi antar tim.

F. SISTEMATIK PENULISAN LAPORAN

Untuk mempermudah pemahaman laporan kegiatan ini maka laporan ini dibagi menjadi beberapa bagian, yaitu:

BAB I PENDAHULUAN

Berisi mengenai uraian tentang gambaran umum latar belakang dibangunnya *game Collager Runners* serta tujuan implementasi *random balok*, *scroll*, dan *admob*, aspek umum dari PT Enthrean Guardian, metode penulisan laporan yang penulis gunakan, serta sistematika penulisan laporan penulis.

BAB II DASAR TEORI

Berisi mengenai teori-teori yang dijadikan acuan oleh penulis dalam pembangunan *game Collage Runners*.

BAB III ANALISA DAN PEMBAHASAN

Berisi mengenai penjelasan teori serta konsep-konsep kerja yang didapat dari kegiatan PKL/KP penulis.

BAB IV PENUTUP

Berisi mengenai kesimpulan hasil yang diperoleh dari kegiatan PKL/KP dan saran yang ditujukan kepada tempat PKL/KP penulis.

BAB V LAMPIRAN

Berisi mengenai gambar dan source code yang telah di buat.