

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

PT GIT *Solution* merupakan anak perusahaan dari Yayasan AMIKOM yang menyediakan berbagai bidang jasa pelatihan serta pembuatan produk digital, salah satunya adalah *Game*. *Project* dalam industri pengembangan *Game* yang ditangani oleh *intern* MSIB PT GIT *Solution* yang telah dirilis adalah *Project Nusawala*, *Project Game 3D VR* yang akan dipasarkan melalui dunia virtual *Metaverse*.

Metaverse merupakan dunia virtual besutan Mark Zuckerberg yang diresmikan pada 28 Oktober 2021. Di dalam *Metaverse* ini pengguna dapat menggunakan dunia virtual ini untuk melakukan kegiatan yang biasa dapat dilakukan di dunia nyata melalui dunia virtual, salah satunya melakukan marketing, serta penjualan *Game*. Dengan begitu, tim *Project Nusawala* memanfaatkan *platform* tersebut untuk memasarkan serta menjalankan *Game* yang telah dibuat untuk *platform Game Virtual Reality*.

Virtual Reality dipilih menjadi platform dari *project* yang dikerjakan oleh tim *Project Nusawala* dikarenakan *Virtual Reality* merupakan salah satu pionir untuk teknologi masa depan, yang mengandalkan dunia virtual sebagai sarana pendidikan, promosi, bersosialisasi, dan lain sebagainya. Selain itu, *virtual reality* juga merupakan salah satu *platform* yang digunakan di dalam Meta *Platforms Inc.*, sebagai salah satu media menjalankan *metaverse*.

Game yang dikembangkan oleh tim *Project Nusawala* adalah game Jemparingan Archery. Game Jemparingan Archery adalah game bertemakan olahraga panahan tradisional Daerah Istimewa Yogyakarta yang biasanya dilakukan dengan posisi duduk bersila, serta

dengan target yang terbuat dari batang bambu yang diberi warna putih atau merah putih. Tema ini diangkat untuk menjadi acuan dari pembuatan game ini untuk mempopulerkan budaya tradisional khas Daerah Istimewa Yogyakarta ini. Dengan adanya game ini tim Project Nusawala berharap jemparingan dikenal oleh khalayak umum sebagai budaya yang harus dilestarikan. Dihadirkan dengan teknologi *Virtual Reality* dan dipasarkan melalui market *Metaverse*, Jemparingan Archery diharapkan untuk menjadi jembatan penyebaran budaya khas Daerah Istimewa Yogyakarta ke kancah Internasional.

Game Quality Assurance merupakan salah satu posisi penting di dalam pembuatan *Game*. Posisi ini memastikan *Game* yang telah disusun serta dibuat oleh programmer, desainer, serta artist 2D/3D dapat berjalan sesuai rencana dan tidak ada kesalahan sedikitpun. Orang yang menempati posisi ini diharuskan mengikuti progress pembuatan *Game* dari awal desain serta konsep dibuat, hingga ketika *Game* sudah mencapai titik dapat dirilis. *Game Quality Assurance* memastikan bahwa *Game* yang telah dibuat cocok untuk dipasarkan ke dalam industri.

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dari topik yang penulis ambil memiliki rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana pekerjaan yang dilakukan oleh pemegang *Game QA* di PT GIT *Solution* selama proses Magang Bersertifikat Kampus Merdeka?
- b. Bagaimana tugas yang harus dikerjakan *Game Quality Assurance* dalam pembuatan *Game VR*?

1.3 Ruang Lingkup

Berdasarkan rumusan masalah yang telah disebutkan di atas, ruang lingkup dari proyek ini adalah sebagai berikut:

- a. Data diambil dari proses pembuatan game Jemparingan Archery dari perspektif seorang *Game Quality Assurance*
- b. Pembuatan game dengan Bahasa pemrograman C# pada tool Unity 3D dan Blender sebagai tool desain 3D asset
- c. Implementasi GDLC yang dilihat melalui jobdesk QA dalam pembuatan game Jemparingan Archery

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari project ini adalah sebagai project dari PT GIT Solution yang harus dipenuhi oleh pemegang untuk menyelesaikan proses magang di PT GIT Solution. Pemilihan jemparingan sebagai tema dari project ini adalah untuk mempopulerkan budaya olahraga tradisional panahan dari Daerah Istimewa Yogyakarta ini ke khalayak umum terutama di kancah pasar internasional. *Metaverse* digunakan sebagai wadah untuk memenuhi tujuan tersebut karena penjualannya dapat mencapai pangsa pasar internasional melalui *Steam VR* marketplace dan *Quest Market* sebagai tempat game ini diperjualbelikan.

1.5 Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini adalah dengan adanya penelitian ini dapat disimpulkan apa saja yang dikerjakan oleh seorang *Game Quality Assurance* dalam pengembangan *Game*, terutama *Game Virtual Reality*. Selain itu, dapat dilihat apa saja yang dilakukan selama proses Magang Bersertifikat Kampus Merdeka di PT GIT *Solution* sebagai *Game Quality Assurance*.

