**Etika Profesi**

Etika Profesi Game Programer Di Konami Corporation

****

**Di Susun Oleh :**

**Abdul Rasyid Kadir (D42115309)**

**Giyan Wirayuda P. (D42115521)**

**PROGRAM STUDI TEKNIK INFORMATIKA**

**FAKULTAS TEKNIK**

**UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**2017**

Etika Profesi Game Programer Di Konami Corporation

Konami Coporation adalh salah satu Game Developer yang paling besar didunia, dalam hal ini tentunya berkat peran besar dari orang-orang yang bekerja/berprofesi didalamnya. Salah satu bagian paling krusial di industri game adalah kehadiran para programmer. Jika diperumpamakan versi kasarnya, tanpa programmer maka sebuah game tidak akan bisa terwujud, layaknya bangunan tidak akan terwujud tanpa kuli yang membangun. Dalam tim yang mengerjakan game berskala besar (AAA), jumlah programmer juga biasanya paling banyak (atau biasanya terbanyak kedua setelah tester), dengan tugas yang sangat bervariasi. Mulai dari programmer yang bertanggung jawab untuk [artificial intelligence (AI)](https://id.techinasia.com/artificial-intelligence-masa-depan-evolusi-manusia/), programmer gameplay, programmer yang bertanggung jawab atas lancarnya grafis, sampai ke programmer yang menangani engine yang bisa mewujudkan game tersebut.

Dengan teknologi engine game yang ada sekarang, semakin banyak [cara untuk bisa membuat game tanpa pengetahuan mendalam tentang programming](https://id.techinasia.com/talk/giveaway-dan-tutorial-construct-2-membuat-flappy-bird/). Tapi tetap ada baiknya jika developer mengetahui dasar-dasar programming, atau setidaknya bagaimana logika komputer bekerja. Dengan begitu proses pengenbangan game pun bisa berjalan dengan lebih lancar dan optimal.

Seorang game programmer yang bekerja di suatu game Developer dalam hal ini konami coporation memiliki etika-etika profesi yang seharusnya dipatuhi oleh semua programmer diantaranya yaitu.

1. Etika yang bersifat **larangan** secara **umum** mencakup diantaranya :
2. Seorang programmer tidak boleh memberitahu masalah keuangan pada pekerja dalam pengembangan suatu proyek game.
3. Tidak boleh mencari keuntungan tambahan dari proyek game yang didanai oleh pihak kedua tanpa izin dari pihak tersebut.
4. Mengambil atau mengunakan idea tau gameplay milik orang lain atau perusahaan lain tanpa seizin orang atau perusahaan tersebut.
5. Mengerjakan atau menyelesaikan pengerjaan program yang telah dijadwalkan sebelum melewati hari atau tanggal yang telah ditentukan untuk program game itu selesai (deadline).
6. Dilarang untuk mengerjakan tugas sebelum mengetahui adanya pertentangan kepentingan antara pemberi tugas dengan kepentingan keamanan, hukum, kesehatan ,kesejahteraan umum dan segala yang dapat merugikan orang lain.
7. Etika yang bersifat **larangan** Secara **Khusus** pada profesi ini yaitu :
8. Seorang programmer tidak boleh menulis kode yang sulit diikuti dengan sengaja dan dokumentasi yang dengan sengaja untuk membingungkan atau tidak akurat.
9. Seorang programmer tidak boleh menggunakan ulang kode atau gameplay dengan hak cipta kecuali telah membeli atau telah meminta izin.
10. Tidak meniru atau menciplak program orang yang sudah ada tanpa adanya perubahan yang dilakukan terhadap programnya tersebut.
11. Tidak menolak kritik atau saran yang diberikan oleh orang lain mungkin saja kritik maupun saran tersebut bagus untuk diimplementasikan pada program game yang sedang dibuat.
12. Tidak boleh terkunci atau terkekang pada satu jenis script atau source code dan terus mengembangkan kemampuan di bidang game programing.
13. Etika yang bersifat **anjuran** yang bersifat **umum** yaitu :
14. Memeriksa terlebih dahulu copyright dari suatu barang, desain,script, source code atau sejenisnya sebelum mengerjakan suatu game.
15. Menyelesaikan tugas secepat dan sebaik mungkin, dengan menganggap bahwa makin cepat kita menyelesaikan pekerjaan tersebut maka kita dapat mengerjakan pekerjaan yang lain.
16. Mejaga kualitas dari gameplay dan program yang dihasilkan.
17. Senantiasa berusaha untuk saling mengingatkan rekan anggota lain terhadap tindakan-tindakan yang bertentangan dengan kode etik profesi.
18. Terus menikuti perkembangan ilmu computer yang semakin berkembang seiring waktu agar tidak tertinggal.
19. Etika yang bersifat **anjuran** Secara **Khusus** pada profesi ini yaitu :
20. Mengambil banyak referensi untuk membuat sebuah programme game, tujuannya agar tidak adanya hakcipta yang dilanggar dalam menciptakan karya tersebut.
21. Meminta izin kepada orang yang memiliki program tersebut jika memang program yang kita inginkan akan digunakan.
22. Mendiskusikan secara bebas dengan pihak yang berhubungan akan sangat berpengaruh dalam pembuatan program dan gameplay game tersebut.
23. Harus memiliki sifat berani dan pantang menyerah dalam mecoba hal baru dalam membuat sebuah gameplay dan program game.