

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Tujuan yang ingin dicapai dalam Kerja Praktik ini adalah mengimplementasikan secara langsung ilmu yang didapat selama perkuliahan di sebuah perusahaan, yaitu PT. Mekanima Inspira Nagara. Dalam perusahaan ini, Penulis belajar ilustrasi *game* yang berjudul “*Racing Of Karapan Sapi*”.

Racing Of Karapan Sapi ini menceritakan tentang seorang gadis kecil berusia 10 tahun bernama kiray dan seekor sapi betina berusia 1 tahun kesayangannya yang bernama Sacorn. Tetapi sapi ini tewas ditangan warga, warga meyakini takhayul tentang sapi ngepet yang diramalkan bahwasanya kelak bila ada yang kehilangan banyak harta benda di desa Madu Asih, berarti pelakunya adalah sapi ngepet yang mempunyai 1 tanduk merah muda dikepalanya serta dapat berkomunikasi dengan majikannya. Gadis kecil ini pun sedih bukan main, ia marah karena sapi kesayangannya difitnah dan dibunuh, kemudian ia memelihara seekor sapi lagi untuk membuktikan kebenaran dan membalaskan dendamnya, sapi ini dirawat sedemikian rupa serta diberi makan ramuan rahasia milik keluarganya sehingga mempunyai kekuatan untuk melawan sapi-sapi jahat lainnya yang disayangi oleh warga.

Ilustrasi *game* mampu mengkomunikasikan secara keseluruhan bagaimana visual game tersebut disampaikan pada pemain atau audien. Tanpa ilustrasi *game* yang baik dan menarik, sebuah *game* tidak dapat berjalan dengan

maksimal. Intinya ilustrasi *game* adalah salah satu poin terpenting dalam menciptakan sebuah *game*.

Seiring perkembangan teknologi informasi dan industri multimedia, seperti desain *branding*, pembuatan *game*, dan ilustrasi telah menjadi hal yang baru di mata masyarakat. Dalam hal ini dikhususkan dalam industri *game*, yang salah satunya adalah ilustrasi *game*, masih terbentang luas prospek pembuatan tersebut. Sehingga dengan banyaknya *developer game* yang terus tumbuh di Indonesia memberikan kesempatan yang sangat besar bagi para ilustrator di Indonesia.

Game merupakan salah satu industri besar di dunia saat ini. Terdapat berbagai macam *game*. *Game Console*, PC, dan *Mobile*. Khususnya *game mobile*. *Game mobile* saat ini sudah menjadi sarana hiburan bagi kalangan baik tua, muda, pria maupun wanita karena bisa dimainkan dimana saja dan kapanpun. Hal ini membuat para *developer game* memiliki kesempatan dan peluang yang sangat besar (Malaney, 2006).

Developer game sendiri juga mempunyai bagian-bagian atau divisi-divisi masing-masing untuk menciptakan sebuah *game*. Terdapat *team leader*, *game designer*, *producer*, *programmer*, *artist*, *composer*, *script and text editor*, dan terakhir *cinematic*.

Disini penulis bekerja sebagai Ilustrator *environment game* atau yang biasa disebut *artist*. Ilustrator bekerja mendesain semua *environment* di dalam *game Racing Of Karapan Sapi*. Ilustrasi *environment* sangat berperan penting dalam sebuah *game*. Tanpa adanya *environment* didalam *game*, maka *game* tidak

akan hidup karena tidak ada visual didalamnya. Terdapat berbagai cara dalam mendesain ilustrasi 2D tersebut, antara lain *Digital Painting* dan *vector*.

Digital painting adalah menggambar manual secara digital dan *Vector* adalah objek gambar yang dibentuk melalui kombinasi titik-titik dan garis tertentu. Penulis menggunakan Adobe illustrator untuk memudahkan mendesain environment. Kelebihan Adobe illustrator adalah pengerjaannya yang tidak memakan waktu yang lama, selain itu hasil akan lebih rapi dan warna lebih tajam.

Desain *environment* pada *Racing Of Karapan Sapi* didominasi oleh warna-warna tanah dan kehijauan, karena di desain untuk balapan sapi. Proyek *Racing of Karapan Sapi* disini akan difantasikan sehingga akan sedikit melenceng dari cerita aslinya di Madura. Sejatinya ide dan fantasi *game* tidak bisa dibatasi dan harus bisa seliar mungkin sehingga menarik para audien.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka didapat rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana mendesain environment pada *game* "*Racing Of Karapan Sapi*"?
2. Bagaimana menyatukan karya setiap divisi desain sehingga menjadi *game* yang baik dan terkonsep?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka dapat disimpulkan batasan masalah sebagai berikut:

1. Merancang desain *environment game* pada "*Racing Of Karapan Sapi*".

2. Desain *environment game* menggunakan *Adobe Illustrator*

1.4 Tujuan

Setelah mengetahui rumusan masalah, maka tujuan pun dapat ditentukan. Tujuan dari perancangan ilustrasi pada *game “Racing of Karapan Sapi”* ini antara lain:

1. Merancang desain *environment* pada *game “Racing Of Karapan Sapi”*.
2. Merancang *game* yang dapat diterima dengan baik oleh masyarakat Indonesia khususnya kalangan mahasiswa.
3. Memadukan karya agar menjadi sebuah *game* yang mempunyai *workflow*.
4. Merancang sebuah *game* yang memadukan *gameplay*.
5. Mengaplikasikan materi-materi yang telah diperoleh dari mata kuliah di bangku perkuliahan.

1.5 Manfaat

Manfaat dari perancangan program *game* sangat banyak, sebagai berikut:

1. Menambah relasi dalam lingkup aktivitas.
2. Menambah pengalaman kerja di bidang Multimedia.
3. Alternatif hiburan yang dapat diterima dengan baik oleh masyarakat.
4. Mengenalkan lingkungan yang harmoni kepada player.