

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Inovasi pada teknologi dan industri multimedia di dunia saat ini sedang berkembang pesat. Industri multimedia seperti halnya desain brand, pembuatan video, dan pembuatan game berjalan beriringan dan para desainer saling beradu dalam berkreasi, dalam hal ini ilustrasi 2D menjadi sangat penting, karena dapat menarik pelanggan untuk menikmati game tersebut dan ilustrasi 2D sendiri dibagi menjadi dua yaitu raster dan vector, raster adalah gambar yang terdiri dari pixel by pixel sedangkan vector adalah gambar yang tidak pecah apabila mengalami pembesaran sekalipun. Kualitas gambar tentang game sepakbola tidak kalah menarik dari game-game yang lainnya. Dikarenakan kualitas gambar yang menarik sehingga dapat diminati berbagai kalangan khususnya yang menyukai sepakbola. Hal tersebut merupakan sebuah tantangan oleh perusahaan Esabra Games, disamping target untuk game kalangan remaja laki-laki itu banyak, juga game sepakbola mampu memudahkan para desainer untuk menginspirasi membuat tokoh-tokoh pemain bola kelas dunia favoritnya sesuai dengan tema. World Cup adalah sebuah kompetisi internasional yang diselenggarakan dan diikuti beberapa negara dan terdiri dari berbagai macam bidang olahraga, khususnya olahraga sepakbola. Tema World Cup 2014 merupakan tema yang diberikan Esabra Games untuk menyelesaikan mata kuliah kerja praktek untuk penulis. Oleh karena itu, penulis harus mempersiapkan dirinya dengan

pengetahuan dan ketrampilan agar mampu menghadapi agar karya ilustrasi dan artwork tersebut setara dengan dunia kerja profesional serta kritis dan memahami suatu deadline kerja.

Untuk itulah mata kuliah kerja praktek sebagai persiapan awal bagi mahasiswa sebelum terjun ke dunia kerja nantinya. Kegiatan kerja praktek ini juga sangat berguna untuk mengembangkan potensi mahasiswa dengan menerapkan keilmuan Komputer Multimedia yang telah diperoleh sebelumnya pada proses perkuliahan yang sudah diajarkan, juga menambah koneksi serta pertemanan dalam dunia kerja.

Kerja praktek merupakan salah satu matakuliah yang harus ditempuh oleh mahasiswa STIKOM Surabaya D4 Komputer Multimedia. Diharapkan ilmu yang telah diperoleh dapat di implementasikan nantinya. Oleh karena itu penulis memilih untuk kerja praktek disebuah perusahaan game indie di bagian ilustrator. Penulis memilih CV.Esabra sebagai tempat kerja praktek karena penulis tertarik ingin mengembangkan industri kreatif khususnya industri game di tanah air dengan tawaran mempelajari pekerjaan sebagai ilustrator di perusahaan tersebut.

Kerja Praktek ini mengambil topik tentang meredesain atau mendesain ulang artwork dan ilustrasi dari sebuah game karya Esabra Games yang berjudul Epic Soccer, sebuah game 2D berbasis flash dengan genre running bertema sepakbola. Desain ulang diperlukan untuk membuat sekuel game penerusnya yang juga bertujuan untuk menyambut World Cup tahun 2014 mendatang. Berisi pemain-pemain sepak bola internasional yang akan beraksi di World Cup 2014.



1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka ditemukan rumusan masalah di dalam pembuatan game ini antara lain:

1. Bagaimana membuat Ilustrasi game 2D berjudul Epic World Cup 2014 di CV. Esabra (Esabra Games)?
2. Bagaimana mendesain ulang artwork dan ilustrasi game 2D dengan konsep running game bertema "World Cup 2014 Brazil"?

1.3 Batasan Masalah

Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam pembuatan game ini antara lain:

1. Membuat ilustrasi game 2D .
2. Membuat game bertema World Cup 2014 Brazil.
3. Mendesain ulang ilustrasi karakter dan background dari game terdahulu.
4. Pembuatan desain ilustrasi menggunakan software Adobe Photoshop.

1.4 Tujuan

Tujuan dari pembuatan game ini antara lain:

1. Membuat ilustrasi game dengan konsep running game.
2. Mendalami dan mengaplikasikan program Adobe Photoshop.
3. Mengaplikasikan materi-materi yang telah diperoleh dari mata kuliah di bangku perkuliahan.

1.5 Manfaat

Dari pembuatan game yang akan dilakukan, manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Menambah relasi dalam lingkup kerja
2. Menambah pengalaman kerja di bidang Multimedia.
3. Membentuk sikap kerja professional, kritis serta memahami deadline kerja

1.6 Pelaksanaan

Kerja Praktek ini dilaksanakan di Esabra Games yang beralamat di Jl. Gayungsari Barat 73 Lt.2, Gayungan, Surabaya, di bagian game designer/ilustrator. Waktu pelaksanaan kerja praktek terhitung dari tanggal 9 Juli 2013 sampai tanggal 30 Agustus 2013 dari hari Senin sampai Jum'at mulai pukul 09.00 WIB sampai pukul 17.00 WIB.

1.7 Kontribusi

Pembuatan ilustrasi game ini ialah bagian dari salah satu media promosi kepada klien yang sesuai lingkup dan segmentasi perusahaan serta sebagai portofolio perusahaan.

1.8 Sistematika Penulisan

Laporan kerja praktek ini terdiri dari beberapa bab dimana masing-masing bab terdiri dari berbagai sub-sub bab yang bertujuan untuk menjelaskan pokok-

pokok bahasan dalam penyusunan laporan ini. Adapun sistematika penulisan laporan ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Dalam bab ini di uraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, batasan masalah, tujuan masalah, pelaksanaan, dan sistematika penulisan.

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Dalam bab ini di uraikan tentang sejarah singkat perusahaan, visi, misi, domisili perusahaan, dan struktur organisasi perusahaan.

BAB III LANDASAN TEORI

Dalam bab ini dibahas berbagai teori dasar tentang pembuatan ilustrasi presentasi dari unsur yang ada, serta pengaplikasiannya pada gambar yang mengacu pada prinsip-prinsip dari apa yang harus diterapkan pada sebuah karya.

BAB IV DESKRIPSI KERJA PRAKTEK

Dalam bab ini menjelaskan metode-metode kerja selama melakukan kerja praktek, proses pengerjaan ilustrasi. Dimana nantinya metode-metode ini dapat digunakan dalam proses pembuatan karya atau proyek multimedia selama kerja praktek di CV.Esabra (Esabra Games).

BAB V PENUTUP

Dalam bab ini penulis mengemukakan kesimpulan dan saran dari proses redesign artwork game epic soccer bertema World Cup 2014 di CV.Esabra.