

BAB IV

METODOLOGI DAN IMPLEMENTASI KARYA

4.1 Prosedur Pelaksanaan Kerja Praktek

Prosedur dalam pelaksanaan kerja praktek sesuai dengan yang ditetapkan oleh STIKOM Surabaya. Yaitu dengan beberapa tahapan-tahapan penting yang harus dilalui:

- a. Survey lapangan atau observasi, kegiatan ini ditujukan untuk mengamati proses pembuatan produksi multimedia.
- b. Study Pustaka dilakukan untuk mendapatkan landasan teori yang sesuai dengan permasalahan dan dapat menjadi referensi untuk pelaksanaan rencana penggambaran sistem.
- c. Analisa Permasalahan ditujukan untuk menetapkan kebutuhan klien atau kebutuhan instansi dan menentukan bagaimana solusi terbaik yang akan diterapkan dalam instansi.

Pembuatan Produk Multimedia, pada pembuatan produk sendiri terdapat beberapa tahapan, antar lain :

- Pendahuluan, identifikasi permasalahan yang ada, evaluasi, alternative, solusi dan prioritas pengembangan.
- Tahap analisa ruang lingkup permasalahan, ruang lingkup dan sasaran yang akan dikembangkan, identifikasi area permasalahan yang lebih terinci, evaluasi, perumusan dan penyusunan untuk menunjang perancangan desain.

- Tahap analisa kebutuhan pengguna, mendefinisikan kebutuhan fungsional dan non-fungsional untuk menunjang informasi yang akurat.
- Tahap spesifikasi media, dilakukan untuk melakukan spesifikasi fungsional, konfigurasi hardware dan software yang support dengan computer klien.
- Revisi produk, melakukan perbaikan dan pemantauan untuk menghasilkan produk yang sesuai target.
- Pembuatan laporan, semua dokumentasi dalam pembuatan produk multimedia tersebut, sebagai hasil dari proyek disusun dalam sebuah laporan.

4.2 Acuan Kerja Praktek

Pra-Kerja Praktek :

1. Sebelum melaksanakan kerja praktek, wajib mengisi form acuan kerja yang terdiri dari dua halaman yang merupakan “kontrak kerja” antara mahasiswa dengan perusahaan dimana anda melaksanakan kerja praktek dan dosen pembimbing kerja praktek.
 2. Pengisian form acuan kerja harus lengkap beserta tanda tangan pihak terkait.
 3. Form acuan kerja yang terisi lengkap, diperbanyak oleh mahasiswa sebanyak dua kali dengan ukuran A4.
- Copy 1 : Diserahkan kepada perusahaan.
 - Copy 2 : Diserahkan kepada PPKP
 - Asli : Dilampirkan saat pembuatan Buku Laporan Kerja Praktek.

Kerja Praktek

1. Melaksanakan kerja praktek sesuai jangka waktu yang ditetapkan.
2. Melakukan bimbingan ke dosen pembimbing.

Pasca Kerja Praktek

1. Mengambil form nilai kerja praktek untuk perusahaan.
2. Mahasiswa melakukan demo ke pihak perusahaan terlebih dahulu, kemudian ke dosen pembimbing.
3. Setelah demo ke perusahaan, mahasiswa meyerahkan form nilai dari perusahaan secara lengkap ke bagian PPKP untuk ditukar dengan form nilai kerja praktek untuk dosen pembimbing.
4. Melakukan demo ke dosen pembimbing dan setelah melakukan demo ke dosen pembimbing mahasiswa menyerahkan form nilai dari dosen pembimbing ke bagian PPKP.
5. Mahasiswa membuat buku laporan kerja praktek dengan bimbingan dosen pembimbing kerja praktek.
6. Merevisi laporan jika ada yang perlu dibenahi
7. Buku laporan kerja praktek dan CD diserahkan ke bagain PPKP/ perpus.
8. Kerja Praktek berakhir, mahasiswa tinggal menunggu hasil nilainya.

4.3 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan mengidentifikasi dan membuat alur perancangan yang akan dilaksanakan, agar dalam proses pencarian data tidak terjadi penyimpangan dalam mengemukakan tujuan yang ingin dicapai. Dalam tahap ini, rancangan perencanaan yang dilakukan dalam pembuatan proyek

multimedia ini dapat dilihat dalam diagram metodologi perancangan. Teknik pengumpulan data dalam pembuatan game ini dilakukan dengan 2 cara yaitu : teknik wawancara dan studi pustaka

1. Wawancara

Metode ini digunakan penulis untuk mengetahui lingkungan kerja dan mengetahui informasi-informasi apa saja permintaan project leader dari pembuatan ilustrasi game Epic World Cup 2014 tersebut. Berikut adalah beberapa hasil wawancara:

- a. Membuat sebuah ilustrasi untuk game dengan tema World Cup 2014.
- b. Ilustrasi menggunakan Adobe Photoshop agar mudah saat digambar dan diwarnai dan mengikuti proses game pendahulunya "Epic Soccer" yang pengerjaan artworknya juga menggunakan Adobe Photoshop.
- c. Menggunakan referensi existing untuk memahami tentang game Epic World Cup 2014 dengan menggunakan game pendahulunya yaitu game "Epic Soccer".
- d. Membuat ilustrasi game sesuai deadline dan target untuk menghasilkan kualitas yang baik.

2. Studi Pustaka

yaitu pengumpulan data dari perpustakaan yang dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku literatur, majalah, artikel internet, dan informasi lainnya sebagai bahan tinjauan literatur yang berkaitan dengan penelitian game ini seperti yang dijelaskan pada landasan teori diatas.

4.4 Observasi

Dalam kerja praktek di Esabra Games, penulis telah melakukan proyek diantaranya Observasi di dalam menyelesaikan ilustrasi game berjudul "Epic World Cup 2014" dari Esabra Games, penulis awali dengan mengumpulkan data sebanyak-banyaknya mengenai perusahaan maupun informasi mengenai tema, gambar dan keterangan/ tulisan serta foto. Oleh karena itu observasi ini dilakukan

dengan metode kualitatif atau teknik wawancara dengan project leader Esabra Games.

1. Studi eksisting

Dalam pembuatan suatu game dibutuhkan studi eksisting yang berfungsi untuk mengamati sebuah karya yang sebelumnya sudah ada. Obyek/karya yang menjadi sampel studi eksisting akan dikaji untuk mempelajari kelebihan dan kekurangan dari sampel sebelumnya sudah ada. Kajian ini dilakukan terhadap beberapa karya yang serupa, diantaranya:

Epic Soccer Barcelona Edition



Gambar 4.1. Epic Soccer Barcelona Edition Game



Gambar 4.2. screenshot gameplay Epic Soccer Barcelona Edition

Epic Soccer Barcelona Edition merupakan game yang diproduksi oleh Esabra Games yang merupakan prequel dari game Epic World Cup 2014. Game ini bergenre *running game* yang bertema sepakbola dimana pemain akan memilih salah satu dari tim Barcelona untuk menggiring bola mencapai jarak sejauh mungkin yang pemain mampu lakukan. Tantangan dari game ini adalah rintangan yang menghalangi jalur pemain yang harus dilewati, mulai dari jurang, gawang, wasit, batu, hingga peralatan lapangan. Pemain diperbolehkan menabrak rintangan hanya 2 kali sebelum menabrak lagi yang berarti permainan berakhir. Tak hanya rintangan, semakin jauh jarak yang berhasil ditempuh, kecepatan berlari akan semakin cepat dan membuat permainan semakin sulit dikontrol. Pemain dituntut untuk peka, cekatan dalam menekan tombol kontrol permainan sehingga game ini bermanfaat untuk meningkatkan reflek pemain. Karena berbasis Web Game, maka pemain dapat mengupload rekor bermain mereka dengan fitur game yang bernama "Hall Of Fame" dan berkompetisi dengan pemain lain untuk menghasilkan skor tertinggi.

4.5 Perancangan Karya

Perancangan karya merupakan tahapan yang penting dalam pembuatan sebuah game dengan proses dibawah ini:

1. Ilustrasi Menu Utama

Awal setelah mengobservasi dan melakukan pencarian data, setelah itu mendesain menu utama yang akan digunakan dalam game Epic World Cup 2014. Desain menu utama akan dibuat dengan Adobe Photoshop dengan resolusi gambar 800x400 pixel. Konsep pembuatan menu utama ini akan disesuaikan dengan tema yang diangkat yaitu World Cup 2014. Konsep ini meliputi pembuatan judul game, dan ilustrasi background. Karena World Cup 2014 mendatang akan diselenggarakan di Brazil maka penulis menggunakan warna dominan dari bendera Brazil yaitu hijau dan warna-warna dingin agar terkesan segar. Desain judul yang akan dipakai di menu utama antara lain seperti ini:



EPIC
WORLD CUP
2014

Gambar 4.3. desain judul game Epic World Cup 2014

Setelah membuat desain judul game Epic World Cup 2014 maka dilanjutkan dengan membuat ilustrasi background menu utama. Oleh karena itu perlu dibuat sketsa sesuai konsep World Cup 2014, disini penulis membuat ilustrasi dengan menampilkan salah satu pemain tim nasional Brazil yang terkenal yaitu Neymar lengkap dengan kostum jersey tim Brazil.



Gambar 4.4. sketsa ilustrasi background menu utama



Gambar 4.5 sketsa Neymar untuk menu utama

2. Warna

Penggunaan warna sangat penting untuk menampilkan suasana dan emosi dari suatu ilustrasi. Ketika sketsa telah dikerjakan dan komposisi dari masing-masing gambar telah diatur maka proses selanjutnya adalah mewarnai sketsa. Dalam proses pembuatan ilustrasi menu utama ini, penulis menyelesaikan ilustrasi Neymar lebih dulu, dilanjutkan dengan menyelesaikan background, dan terakhir menyatukan ilustrasi tersebut dengan desain judul Epic World Cup 2014 yang telah dibuat sebelumnya.



Gambar 4.6 pewarnaan ilustrasi Neymar



gambar 4.7 ilustrasi background menu utama

3. Konsep

Dalam konsep ilustrasi game ini penulis membuat ilustrasi dengan tema World Cup 2014 yang mempunyai ciri-ciri negara Brazil sebagai tuan rumah digelarnya World Cup 2014 dan kesan sporty. Maka dari itu background yang akan mempengaruhi bertema Brazil dan sporty dengan memakai warna-warna dingin dan menarik untuk dilihat.

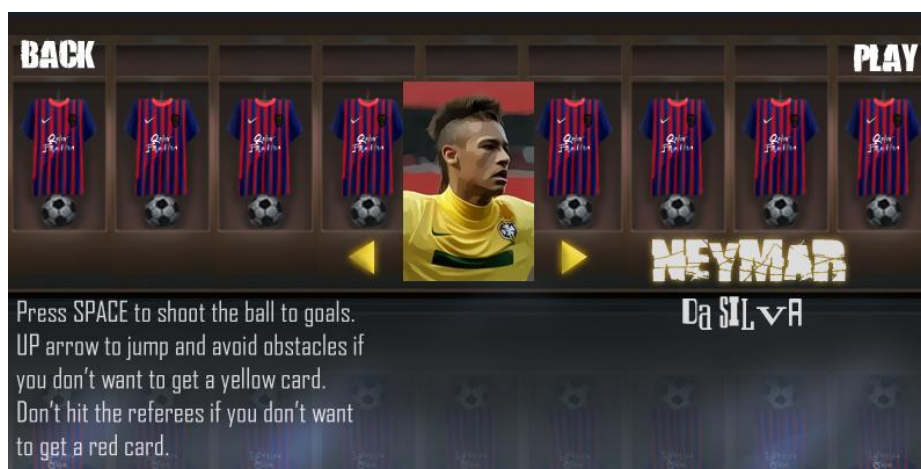
Implementasi karya dari game Epic World Cup 2014 ini mempunyai tahap-tahap pembuatan ilustrasi artwork dan tampilan interface seperti berikut ini:

- Tampilan pertama dari game ini diawali dengan munculnya menu utama dengan judul Epic World Cup 2014 dan ilustrasi Neymar menggiring bola. Logo Esabra Games juga ditampilkan di sudut kanan bawah.
- Kemudian di menu utama pemain dapat memilih 3 menu (Start, Hall Of Fame, Credits) yang telah diatur dibawah judul game dengan font warna putih agar terlihat mencolok dan gampang ditemukan. Start sendiri merupakan menu untuk mulai bermain game. Hall Of Fame adalah menu untuk melihat daftar skor terbaik pemain-pemain yang telah memainkan game ini. Sedangkan Credits adalah menu yang berisi nama-nama orang yang tergabung dalam pembuatan game ini. Logo Esabra Games sendiri apabila diklik akan menghantarkan pemain pada halaman website resmi Esabra Games di www.esabragames.com.



Gambar 4.8 menu utama game Epic World Cup 2014

- Setelah memilih menu Start selanjutnya pemain akan masuk pada menu pemilihan karakter. Pada menu ini pemain dapat memilih salah satu dari 34 karakter dari 24 tim negara yang berlaga pada World Cup 2014. Untuk memudahkan pemilihan karakter sesuai keinginan maka ditambahkan foto karakter, nama, status kemampuan karakter dan negara asal. Penjelasan kontrol tombol permainan dan cara bermain juga diberikan di menu ini. Setelah memilih karakter pemain dapat menekan tombol Play untuk mulai bermain atau tombol Back untuk kembali ke menu utama.



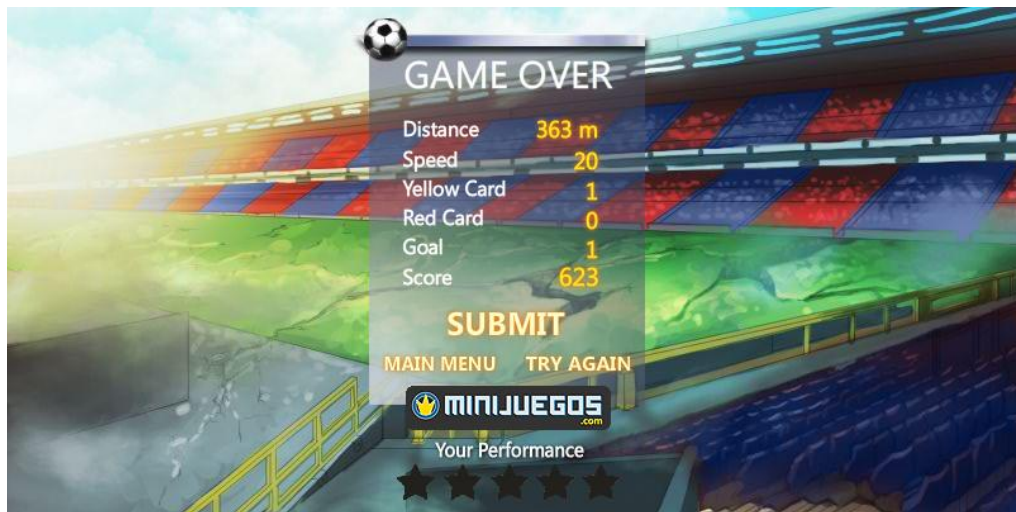
Gambar 4.9 menu pemilihan karakter game Epic World Cup 2014

- Setelah memilih karakter dan menekan tombol Play, pemain akan masuk ke layar permainan game Epic World Cup 2014. Karakter akan otomatis berlari dan pemain harus menghindari rintangan-rintangan yang menghalangi jalan. Nilai tambahan akan diberikan bila pemain dapat memasukkan bola ke dalam gawang yang ada. Terdapat penunjuk kecepatan (speed) gameplay, jarak (distance) yang telah ditempuh pemain, jumlah kartu kuning dan merah yang didapat, dan jumlah bola yang berhasil masuk ke gawang.



Gambar 4.10 gameplay Epic World Cup 2014

- Apabila pemain jatuh ke dalam jurang dan permainan berakhir maka akan dibawa ke sebuah menu yang menampilkan skor pemain. Dari sini pemain dapat memilih untuk mencoba bermain kembali, kembali ke menu utama, atau *submit* untuk mengupload skor ke menu *Hall Of Fame*.



Gambar 4.11 menu scoreboard game Epic World Cup 2014



Gambar 4.12 menu Hall Of Fame

Dalam mendesain ulang ilustrasi dan artwork game Epic World Cup ini penulis dituntut untuk membuat sebuah ilustrasi yang harus mencakup seluruh tema, kebersihan dan kerapihan gambar, penyajian masing-masing karakter dan juga hasil akhir dari game yang merupakan portofolio dari Esabra Games.

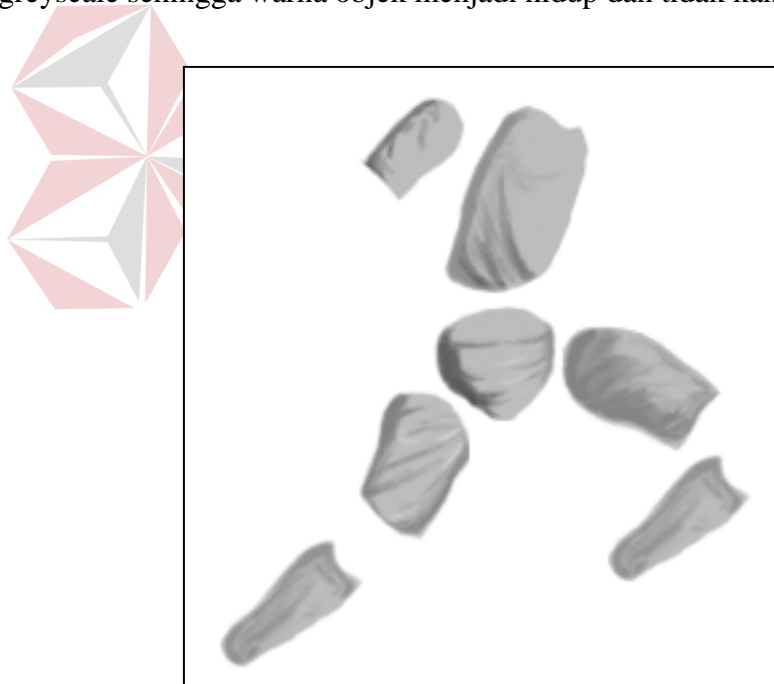
4.6 Karakter

Proses pembuatan karakter-karakter ini dilakukan dengan menggambar sketsa dan mengedit bentuk karakter yang sudah ada pada game sebelumnya namun karena tema game ini tentang World Cup 2014 maka karakter-karakter yang akan dibuat dipilih dari beberapa tim negara yang akan berlaga di World Cup 2014. Pembuatan desain karakter disini terdiri dari beberapa bagian tubuh, hal ini bertujuan agar bagian-bagian tubuh tersebut dapat dianimasikan menjadi satu bentuk karakter yang bergerak. Bagian-bagian tubuh tersebut antara lain kepala(head), badan(body), tangan atas(upper hand), tangan bawah(lower hand), pinggang(pelvis), paha kanan(upper right leg), paha kiri(upper left leg), kaki(lower leg), dan sepatu(shoes). Berikut pembagian tubuh karakter:



Gambar 4.13 bagian-bagian tubuh karakter

Setelah membagi bagian-bagian tubuh maka dilanjutkan dengan mendesain karakter sesuai dengan wajah mereka dan kostum mereka. Disini penulis menggunakan teknik pewarnaan Greyscale, dimana teknik pewarnaan ini awalnya hanya berfokus pada warna abu-abu, dan mulai menentukan arah bayangan dan highlight untuk memberi dimensi dan gradasi pada objek dengan memberi warna yang lebih gelap dan lebih terang. Setelah didapatkan bentuk gradasi yang diinginkan maka langkah selanjutnya adalah mewarnai objek sesuai dengan foto mereka yang sudah ada dengan diberi efek blending overlay agar menyatu dengan warna greyscale sehingga warna objek menjadi hidup dan tidak kaku.



Gambar 4.14 greyscale coloring karakter



Gambar 4.15 karakter Neymar yang sudah diwarnai

Dalam game Epic World Cup 2014 terdapat 34 karakter maka dari itu penulis harus membuat artwork masing-masing karakter. Untuk itulah penulis memilih pewarnaan dengan teknik grayscale karena dapat menghemat waktu pewarnaan suatu karakter. Dibawah ini adalah 34 desain kepala karakter yang dapat dimainkan dalam game Epic World Cup 2014.



Gambar 4.16 desain kepala karakter



Gambar 4.17 desain kepala karakter



Gambar 4.18 desain kepala karakter

Dan dibawah ini adalah beberapa desain kostum karakter dari beberapa tim yang akan berlaga pada World Cup 2014.



Gambar 4.19 desain kostum jersey

Setelah mendesain seluruh karakter yang dapat digunakan, selanjutnya adalah mendesain elemen-elemen pendukung game lainnya. Elemen-elemen pendukung ini antara lain objek yang menjadi penghalang dan objek penghias permainan. Berikut desain elemen-elemen pendukung game Epic World Cup 2014:



Gambar 4.20. desain wasit sepakbola



Gambar 4.21 Desain peringatan kartu kuning dan merah



Gambar 4.22 Desain gambar balon



Gambar 4.23 Desain bola

Background disini sangat mendukung tema dari World Cup 2014 selain adanya kesan sporty dan berwarna hijau segar. Background disini antara lain penggunaan gambar tribun penonton dan awan. Sedangkan pada foreground atau latar depan menggunakan gambar tanah dan rumput.



Gambar 4.24 desain background

4.7 Finishing ilustrasi dan artwork

Dalam melakukan finishing penulis membutuhkan waktu sekitar dua minggu. Waktu pengerjaan sendiri sudah termasuk pembuatan ilustrasi menu utama dan pembuatan desain karakter di awal. Untuk proses finishing penulis menggunakan software Adobe Photoshop CS5. Disini Photoshop dipakai sebagai pengolah gambar bentuk raster karena mengikuti proses pengolahan artwork game sebelumnya Epic Soccer.