

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan dunia teknologi sangat cepat dan beragam. Kegiatan yang semula dikerjakan oleh tenaga manusia dengan kecepatan yang terbatas. Namun dengan teknologi, kegiatan tersebut akan semakin efektif. Selain itu seiring perkembangan teknologi yang terus meningkat, teknologi menjadi sebuah elemen yang cukup penting. Dalam kehidupan sehari-hari, teknologi digunakan sebagai sumber informasi, membantu pekerjaan kantor, mengolah data, dan tidak jarang untuk bermain *game*.

Teknologi itu bukan hanya terbatas untuk memainkan *game* saja. Namun dapat juga digunakan untuk membuat hingga mengembangkan *game* itu sendiri. Teknologi pengembangan *game* telah mulai populer di Indonesia. Hal itu didukung dengan pertumbuhan studio *game* maupun komunitas pengembang *game*. Teknologi untuk membuat *game* telah banyak dipakai di Indonesia, terutama di Surabaya. Salah satu studio *game* itu adalah *yellow cat games* studio.

Setiap studio *games* memiliki segmentasinya sendiri misal pada *yellow cat*, *yellow cat games* ini segmentasinya adalah kalangan penggemar *game* perempuan. *Game-game* *yellow cat* merupakan *game* yang temanya didominasi dengan tema casual dan feminim. Tema *game* feminim rata-rata berhubungan dengan kegiatan sehari-hari perempuan. Sebagai contoh berdandan, membeli pakaian, bermain dengan peliharaan.

Yellow Cat memberikan tempat kepada penulis untuk melakukan kerja praktek. Dalam kerja praktek ini, penulis sebagai ilustrator. Ilustrator bekerja sebagai membuat desain karakter *game*. Ide *game* berdandan (*dress up*) telah banyak dibuat dengan berbagai jenis tema. Sebagai contoh dikehendaki perusahaan bagi penulis untuk membuat gambar *game*. *Game* tersebut berjudul “*police fashion*”. *Police fashion* mempunyai *style* gambar yang feminim. Dimana, warna – warna yang dipilih mempunyai tingkat saturasi warna yang tinggi. Serta bentuk kontur gambar yang sederhana dan rapi.

Yellow cat didominasi dengan produk *game* flash. Ilustrasi *game* untuk *game* flash adalah format *vector*. Selain itu yellow cat menggunakan system ekspor langsung dari adobe *illustrator* menuju adobe flash. Sehingga gambar *vector* *game* tidak diperkenankan menggunakan efek. Hal tersebut untuk memperingan *game* saat diproses di adobe flash. Maka dari itu, saat kerja praktek ini penulis menggunakan program adobe *illustrator*.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah antara lain:

1. Bagaimana membuat *style* gambar *game* feminim untuk *game* berjudul *Police Fashion*?
2. Bagaimana membuat karakter *game* *vector* berjudul *Police Fashion* dengan menggunakan *software* *vector*?

1.3 Batasan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah, didapat batasan masalah sebagai berikut:

1. Membuat *style* gambar *game* fashion berjudul “Police Fashion”.
2. Membuat desain karakter *game vector* berjudul “Police Fashion”.

1.4 Tujuan

Tujuan yang ingin dicapai adalah:

1. Untuk membuat *style* gambar *vector* yang sesuai dengan *style game* feminim untuk *game* berjudul Police Fashion.
2. Untuk membuat desain karakter *game* berjudul “Police Fashion” *vector* untuk *game* Flash.

1.5 Manfaat

1. Untuk Perusahaan
 - a. Hasil kerja praktek dapat digunakan di *game* perusahaan.
 - b. Membantu menyelesaikan deadline perusahaan.
2. Untuk Penulis
 - a. Menambah pengalaman dalam hal mendesain *style* gambar untuk *game* perempuan.
 - b. Memahami kegiatan-kegiatan dan cara kerja yang ada di perusahaan.
 - c. Mempelajari sikap bekerja secara profesional.
 - d. Dapat mengembangkan dan mengaplikasikan pengalaman di dunia kerja

pada perkuliahan.

3. Untuk Pembaca

- a. Sebagai sumber informasi.
- b. Sebagai media komunikasi.

1.6 Pelaksanaan

Waktu dan tempat pelaksanaan kerja praktek yang penulis laksanakan adalah sebagai berikut:

Tempat : Yellow Cat Games

Alamat : Jl. Sutorejo Selatan Gang III/1

Waktu : 27 Agustus 2012 s/d 28 September 2012

1.7 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan Laporan Kerja Praktek ini disusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

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

BAB II LANDASAN TEORI

Dalam bab ini dibahas berbagai teori dasar tentang majalah, selain itu elemen-elemen apa saja yang mendukung dalam majalah.

BAB III METODELOGI PERANCANGAN

Dalam bab ini menjelaskan metode penelitian yang sesuai untuk mendukung metodologi perancangan karya yang dikerjakan pada Kerja Praktek ini.

BAB IV GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

Dalam bab ini diuraikan tentang sejarah singkat perusahaan, visi, misi, struktur organisasi, pembagian kerja dan alamat lengkap perusahaan.

BAB V IMPLEMENTASI KARYA

Dalam bab ini merupakan implementasi hasil karya dari metodologi perancangan yang dijelaskan pada Bab III.

BAB VI PENUTUP

Dalam bab ini penulis mengemukakan simpulan dan saran dari kerja praktek

