

BAB III

METODOLOGI DAN PERANCANGAN KARYA

3.1 Metodologi

Metode pengumpulan data yang digunakan oleh penulis adalah metode penelitian kualitatif.

3.2 Teknik Pengumpulan Data

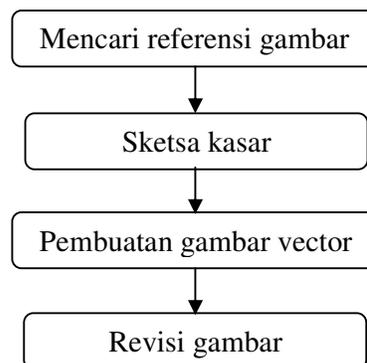
Pengumpulan data didapat dengan melakukan pengamatan dan pencatatan data yang dibutuhkan dalam proses praproduksi, produksi dan pasca produksi.

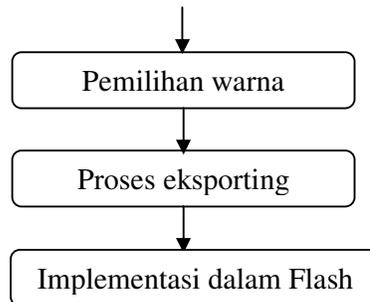
Teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis adalah pengamatan langsung di tempat kerja.

3.3 Analisa Data

3.3.1 Metode Perancangan

Dalam proses membuat ilustrasi game adanya proses perancangannya digambarkan dalam bentuk diagram, seperti pada gambar ini.





Gambar 3.1 Diagram Perancangan

3.4 Teknik Perancangan Karya

3.4.1 Pra Produksi

Pada tahap pra produksi ini ada beberapa langkah yang dilakukan dalam pembuatan salah satu game adalah ide dan konsep. Pencarian ide dan konsep dilakukan oleh lead director studio.

3.4.2 Produksi

Proses produksi dilakukan dengan cara:

1. Pencarian referensi foto objek menurut tema yang telah ditentukan. Hal itu bertujuan untuk mendapatkan gambaran tentang objek yang akan dibuat.
2. Proses sketsa kasar dapat dilakukan setelah foto referensi telah didapat.
3. Setelah sketsa dan salah satu alternative desain disetujui oleh atasan. Maka langkah membuat vector dapat dilakukan.

3.4.3 Pasca Produksi

Pada tahap ini ada beberapa proses yang dilakukan:

1. Finishing, tahap ini dilakukan sebelum gambar game masuk ke dalam proses game programming di software flash. Dengan mengkoreksi shape vector tidak menggunakan efek. Hal ini bertujuan agar gambar vector yang dibuat tidak memberatkan game saat masuk dalam flash.
2. Game programming, tahapan ini merupakan proses penggabungan antara gambar game dengan program yang menjalankan game.
3. Distribusi, tahapan ini merupakan pengiriman game kepada rekanan yellow cat games. Dengan cara mengupload ke jaringan internet.

