

BAB V

IMPLEMENTASI KARYA

Pada bab implementasi karya ini, penulis akan menjelaskan tentang penerapan semua rancangan yang telah dibuat dalam proses perancangan karya khususnya Ilustrasi untuk game flash Police Fashion.

5.1 Produksi

Pada tahapan produksi ini menggunakan software Adobe Illustrator. Penulis mencari referensi gambar yang kemudian diterapkan ke dalam bentuk sketsa. Setelah proses tersebut, kemudian masuk ke dalam proses *vector*. yang dikerjakan penulis adalah sebagai berikut:

5.1.1 Pengarahan

Sebelum proses pembuatan sebuah game, manajer perusahaan memberikan sebuah pengarahan. Pengarahan tersebut merupakan sebuah garis besar desain game yang akan dibuat. Setelah itu, sebuah game *flash* akan diberikan, guna untuk dipelajari gaya grafis, teknik perwarnaan, maupun *gameplay* dari game tersebut. Kemudian, manajer member tugas penulis untuk membuat game yang serupa namun dengan *gameplay* yang sedikit berbeda dan grafis yang seluruhnya sesuai dengan ilustrator. Referensi game *flash* yang dijadikan acuan adalah game *flash* berjudul “One Week Fashion Show”.



Gambar 5.1 tampilan game “One Week Fashion Show”



Gambar 5.2 tampilan user interface “One Week Fashion Show”

Game One Week Fashion Show, merupakan game bergenre *dress up*, yaitu mendandani seorang wanita dengan berbagai macam jenis baju, celana, gaya

rambut, sepatu, dan sepatu. Dalam game itu pemain bisa mengganti-ganti asesoris dan dandanannya.

5.1.2 Pencarian referensi

Mengacu pada referensi game *flash* yang diberikan manajer, maka game yang dibuat oleh penulis adalah game *dressup* yang diberi judul Police Fashion, sebuah game *dressup* yang bertemakan fashion. Dalam proses ini, penulis mencari referensi gambar-gambar game yang kemudian dijadikan sketsa.



Gambar 5.3 Referensi baju dalam game Police Fashion



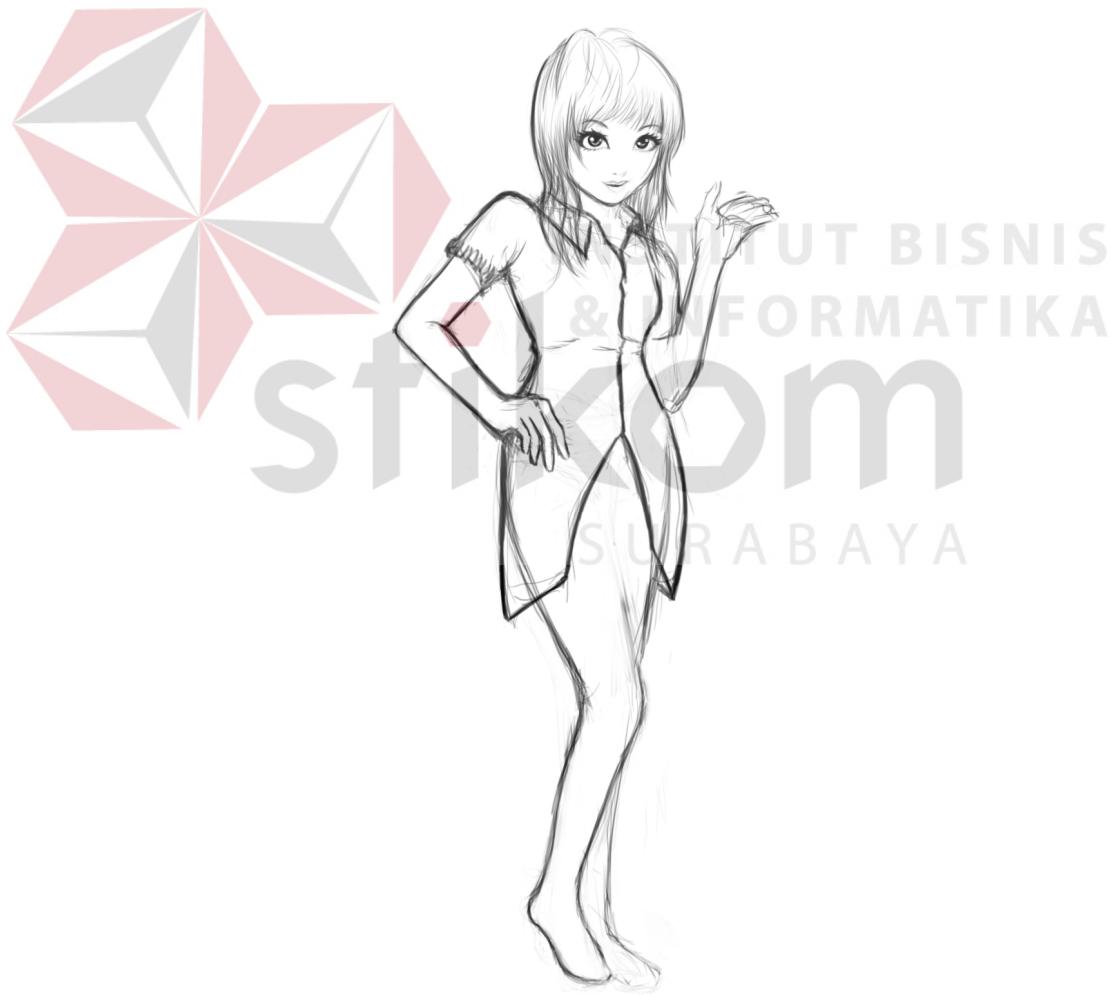
Gambar 5.4 Referensi baju dalam game Police Fashion



Gambar 5.5 Referensi *bawahan* dalam game Police Fashion

5.1.3 Pembuatan sketsa

Setelah mengumpulkan berbagai referensi, penulis menggunakan referensi tersebut untuk membuat beberapa sketsa karakter, dengan adobe photoshop. Sketsa itu yang kemudian dijadikan acuan dalam pembuatan game Police Fashion. Penulis menggambar beberapa alternatif karakter yang kemudian akan dipilih manajer untuk kemudian dijadikan karakter dalam game tersebut. Alternatif tersebut dibuat dalam bentuk sketsa digital menggunakan pen tablet.



Gambar 5.6 sketsa yang dibuat menggunakan pen tablet

5.1.4 *Tracing*

Setelah dalam tahap sketsa, ditentukan sebuah alternatif sketsa yang kemudian akan dibuat format *vector*nya. Sketsa itu kemudian di masukan ke dalam *software* pengolah grafis vektor dan kemudian mulai digambar dalam format *vector*.



Gambar 5.7 pembuatan format vector karakter game

Dalam proses pem-*vector-an*, penulis membuat beberapa bagian : 5 baju atasan dan bawahan, sepatu, gaun. Setiap bagian tubuh tersebut kemudian dibuat beberapa bentuk yang sejenis namun dengan gambar yang berbeda.



Gambar 5.8 Design baju vector

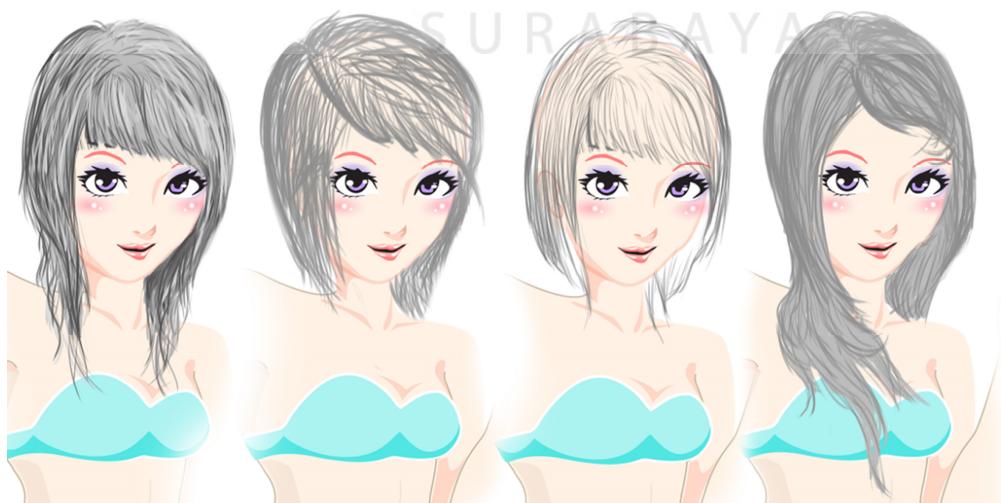


Gambar 5.9 Design celana dan rok



Gambar 5.10 Design dress

Tahap berikutnya yaitu membuat jenis-jenis rambut. Seperti tahap-tahap sebelumnya, di mulai dari sketsa kemudian di *tracing*. Berikut adalah gambar sketsa model rambut yang dibuat dengan menggunakan Adobe Photoshop.



Gambar 5.11 sketsa desain rambut



Gambar 5.12 hasil *Vector* desain rambut

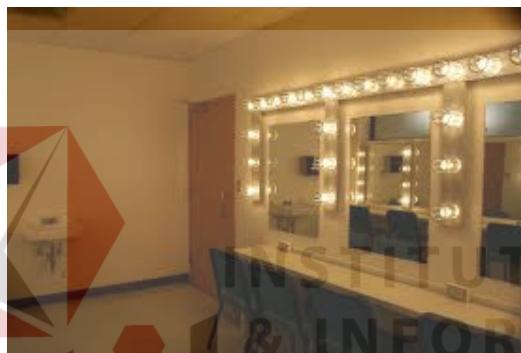
5.1.5 Pembuatan *background*

Tahap berikutnya adalah pembuatan *background*, dalam tahapan ini penulis membuat *background* dengan 3 tema yaitu: kamar make up, ruang kostum, dan ruang studio foto. sesuai dengan tema dan gameplay yang sedang dibuat.

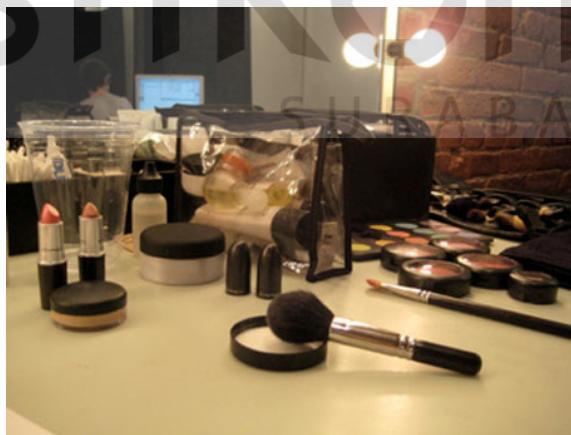
Seperti tahap pembuatan karakter, dalam pembuatan *background* ini juga diawali dengan proses pencarian foto referensi *background* yang akan dibuat.



Gambar 5.13 referensi foto *background* ruang foto

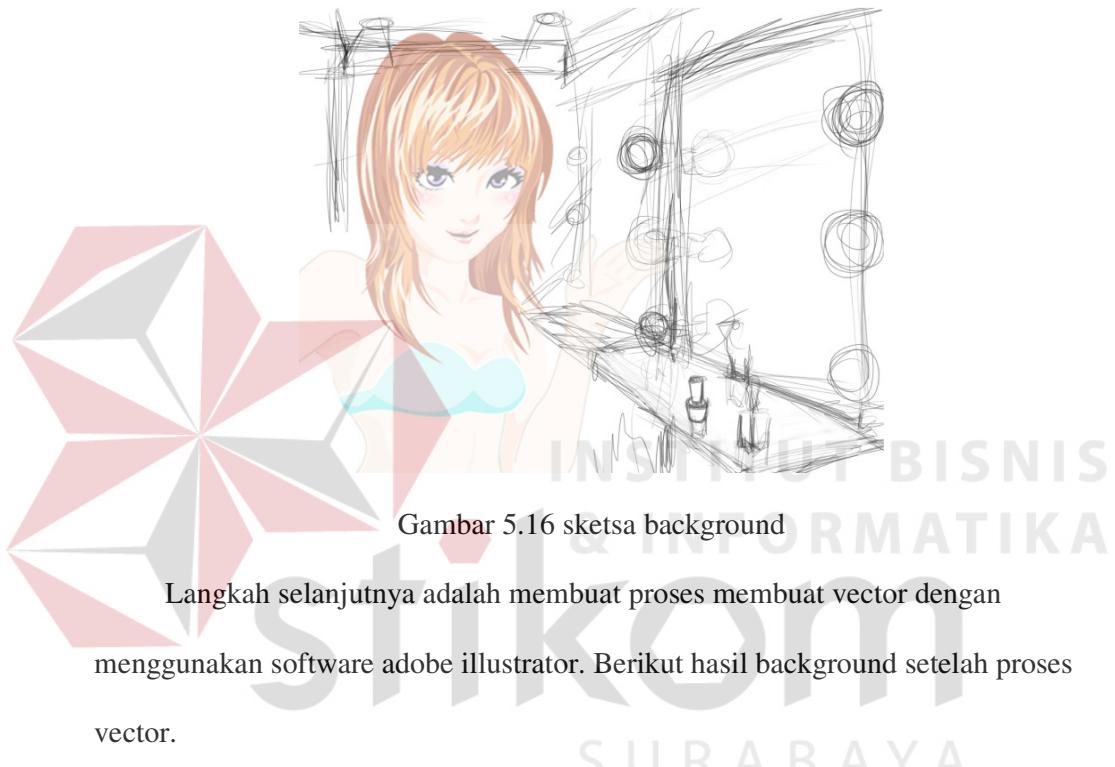


Gambar 5.14 referensi foto *background* ruang *makeup*

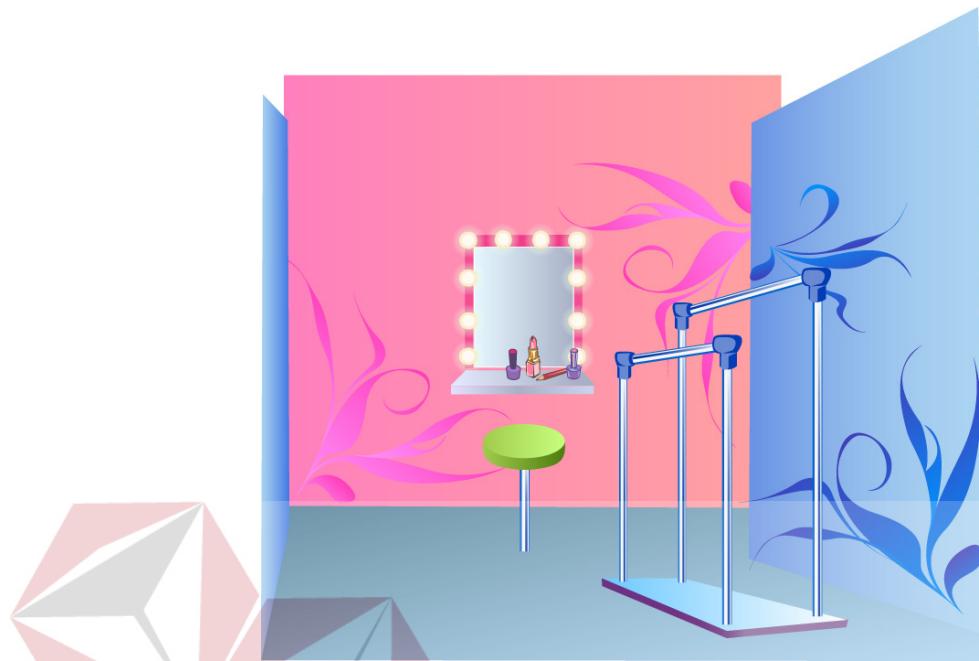


Gambar 5.15 referensi foto peralatan make up

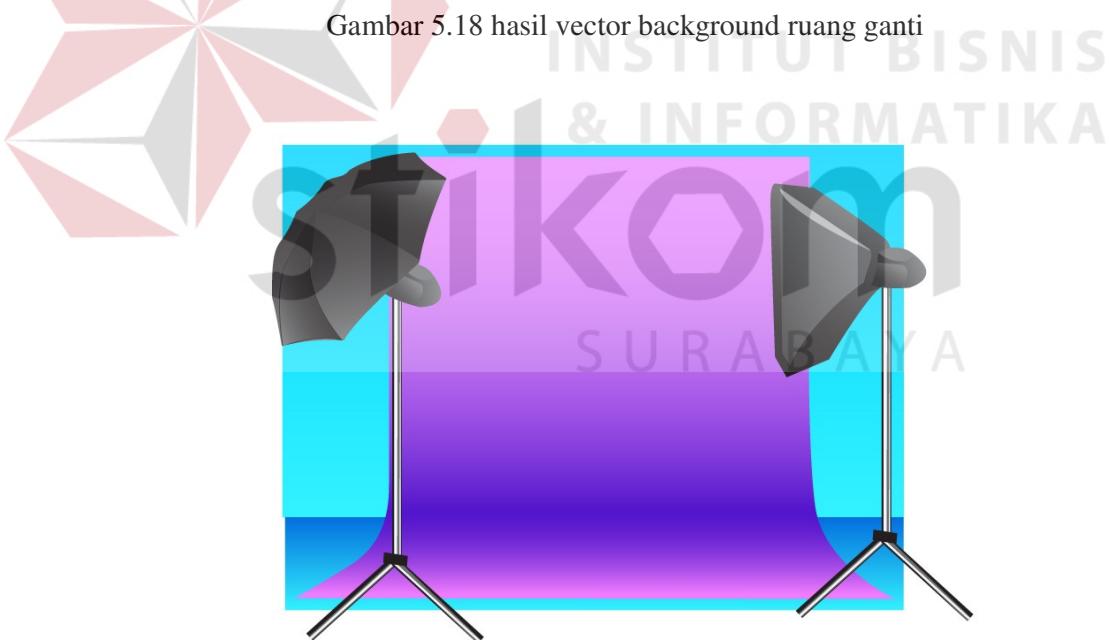
Langkah selanjutnya yaitu pembuatan sketsa digital dengan software adobe photoshop. Tahap ini juga dibantu dengan pen tablet. Tahap ini dapat mempercepat proses, karena penulis tidak perlu membuat sketsa di kertas lalu di scan masuk ke computer. Berikut adalah hasil sketsa kasar.



Gambar 5.17 hasil vector background ruang make up



Gambar 5.18 hasil vector background ruang ganti



Gambar 5.19 hasil vector background ruang foto

Dalam game ini, pemain seolah-olah mendandani seorang model yang akan menjalani proses pemotretan sampul majalah. Dalam setiap akhir level, yaitu ketika pemain selesai mendandani karakter. Maka akan muncul layout majalah seperti di bawah ini, serta menunjukkan bahwa permainan telah selesai. Pemain siap untuk memainkan level berikutnya.



Gambar 5.20 design layout majalah