

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan perusahaan game sekarang ini sangatlah pesat, tidak lagi hanya di luar negeri, tapi sekarang di dalam negeri pun sudah semakin menjamur perusahaan-perusahaan game. Perusahaan luar negeri banyak yang membuka cabangnya maupun anak perusahaannya di Indonesia dikarenakan upah tenaga kerja di Indonesia tergolong murah. Surabaya, walaupun belum dimasuki perusahaan asing di bidang game, tetapi sudah banyak berdiri perusahaan game dengan pemilik orang Indonesia asli.

Di perusahaan-perusahaan game milik orang Indonesia maupun orang asing tentu memerlukan berbagai piranti lunak untuk membuat game. Salah satunya adalah Construct, walaupun belum sepopuler Game Maker, peranti lunak ini sudah memiliki komunitas tersendiri, apalagi software ini digunakan mahasiswa STIKOM Prodi Diploma IV Komputer Multimedia peminatan Game Animasi dalam membuat game-game secara independen. Keunggulan dari Construct adalah untuk membuat sebuah game tidak memerlukan mempelajari bahasa pemrograman terlebih dahulu. Namun Perusahaan-perusahaan game di Surabaya yang banyak berdiri sekarang sebagian besar menggunakan aplikasi flash dalam membuat game. Karena kebanyakan permintaan game dari klien dari luar negeri adalah game flash.

Yellow Cat Games adalah salah satu perusahaan game yang berdiri di Surabaya, perusahaan ini untuk saat ini fokus dalam mengembangkan game flash. Dalam mendukung pembuatan game berbasis flash, tentu perlu didukung dengan ilustrasi yang dapat diaplikasikan dalam game flash. Jenis ilustrasi yang dapat diaplikasikan ke dalam media flash adalah ilustrasi berbasis vektor. Ilustrasi tersebut sangat diperlukan perusahaan ini untuk memenuhi permintaan dari game developer luar negeri.

Yellow Cat Games kesehariannya mengerjakan pesanan-pesanan game dari game developer luar negeri. Setiap kali klien memesan sebuah game, klien lebih dahulu memberikan beberapa game referensi untuk sebuah game yang akan dibuat. Berdasarkan dari referensi yang diberikan oleh klien tersebut, Yellow Cat Games akan memodifikasi materi dari game tersebut dengan grafis dan bentuk yang berbeda, walaupun tetap setema dengan game yang dijadikan referensi oleh klien.

Ketika penulis melaksanakan magang, Yellow Cat Games mendapat sebuah pesanan game bergenre *dress up*. Klien memberikan sebuah referensi game flash yang berjudul “Jhonny Cupcakes”. Klien meminta studio ini untuk membuat game serupa namun dengan tema yang berbeda, yaitu es krim. Berdasarkan permintaan klien pada saat penulis melaksanakan magang, maka bagaimana penulis membuat sebuah ilustrasi karakter maupun desain antar muka untuk game *dress up* makanan bertemakan es krim berjudul “Yo! Ice Cream”.

1.2 Rumusan Masalah

Bagaimana membuat sebuah ilustrasi karakter maupun desain antarmuka berbasis vektor untuk game bergenre *dress up* makanan bertemakan es krim dengan referensi game berjudul “Jhonny Cupcakes ”?

1.3 Batasan Masalah

Penulis hanya mengerjakan ilustrasi karakter maupun desain antar muka berbasis vektor dalam pembuatan game berjudul “Yo! Ice Cream”.

1.4 Tujuan

Adapun tujuan yang ingin dicapai penulis adalah

1. Membuat ilustrasi karakter game dan antar muka berbasis vektor .
2. Mendapatkan pengalaman kerja.

1.5 Manfaat

1. Untuk Perusahaan
 - a. Hasil kerja praktek dapat di implementasikan ke dalam game flash
 - b. Mempermudah pekerjaan
2. Untuk Penulis
 - a. Menambah pengalaman dalam membuat ilustrasi vektor untuk gem flash
 - b. Memahami kegiatan-kegiatan yang ada di perusahaan.
 - c. Belajar untuk menerapkan sifat profesional dalam perusahaan.
 - d. Dapat mengembangkan dan mengaplikasikan pengalaman di dunia kerja.

1.6 Pelaksanaan

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

Tempat : Yellow Cat Games Surabaya

Alamat : Sutorejo Selatan Gg.III no.1

Waktu : 27 Agustus 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 genre game, jenis ilustrasi, dan hal-hal yang berhubungan dengan game dan ilustrasi vektor.

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

