

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 observasi dan briefing dari manajer seputar game yang akan dibuat.

Sebelum game ini dibuat, pihak perusahaan sudah memiliki sebuah game yang dijadikan acuan dalam pembuatan game, game itu berjudul “Jhonny Cupcakes”. Game ini bergenre *dressup* atau game mendandani sebuah karakter *cupcakes* yang unik, karena *cupcakes* ini memiliki dua tangan dan dua kaki.

Karakter tersebut dapat dirubah sedemikian rupa penampilannya dari warna fla, topping, garnish, sampai bentuk dari fla itu sendiripun dapat diganti, dan yang paling unik, ekspresi dan bentuk karakternya dapat diganti juga.



Gambar 3.1 karakter *cupcakes* yang dapat dirubah-rubah

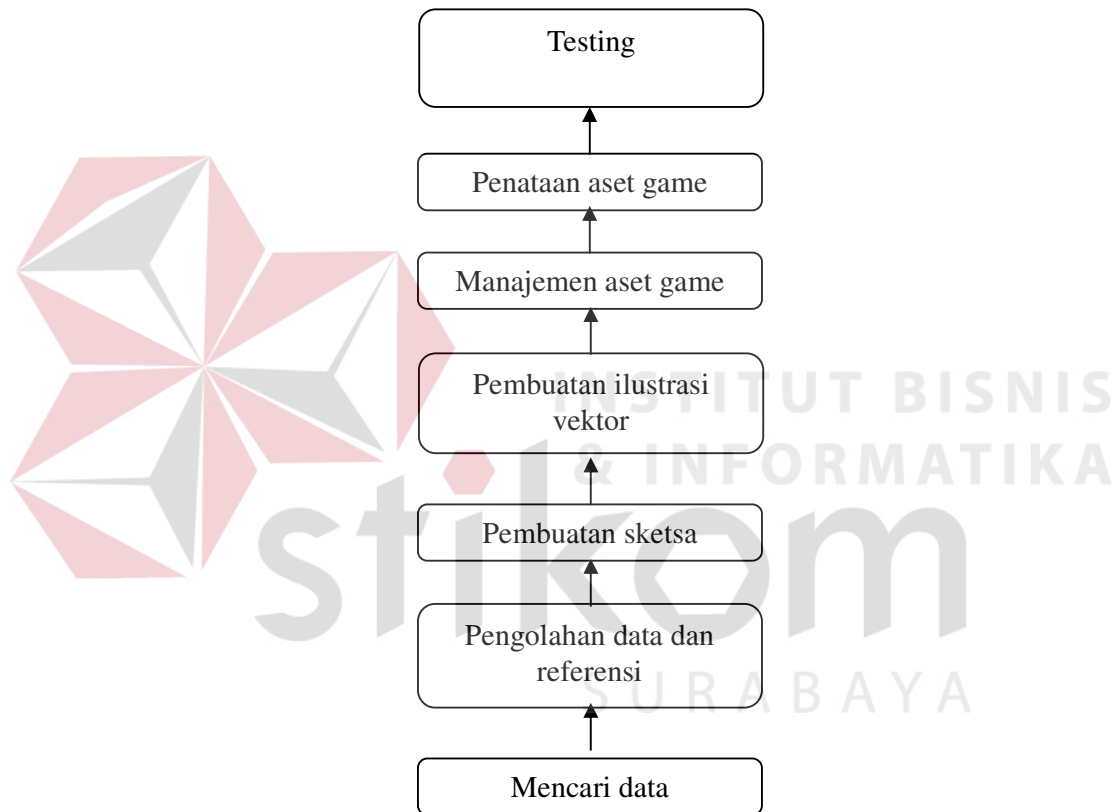
Briefing dari manajer yang diberikan pada tanggal 27 Agustus 2012, pukul 09.00 WIB menjelaskan bahwa game yang akan dibuat adalah game sejenis tetapi dengan karakter es krim. Target adalah anak perempuan usia 10-13 tahun. Dari segi pewarnaan, maupun gaya grafis harus menyerupai dengan game flash Jhonny Cupcakes.

Maka, dalam game yang akan dibuat nanti harus memiliki fitur-fitur seperti yang terdapat dalam game ini, antara lain : menu-menu untuk mengganti tampilan karakter, menu untuk mengganti bentuk karakter, tombol untuk mengulang dari awal, tombol untuk foto, dan tombol untuk membagi hasil karya ke *Facebook*.

3.3 Analisa Data

3.3.1 Metode Perancangan

Dalam proses membuat ilustrasi grafis vektor game Yo! Ice Cream, adanya proses perancangannya digambarkan dalam bentuk diagram, seperti pada gambar ini.



Gambar 3.2 Diagram Perancangan

Dalam diagram tersebut dijelaskan, perancangan dimulai dari pencarian data untuk melengkapi dasar-dasar dalam pembuatan ilustrasi, hal itu berupa referensi gambar berupa foto ataupun grafis vektor es krim yang sudah ada. Kemudian data tersebut dijadikan referensi untuk membuat sebuah sketsa. Dari sketsa tersebut di *trace* dengan piranti lunak pengolah grafis vektor. Setelah di-*tracing* hasil olahan

tersebut, tiap *layer*-nya diberi nama sesuai dengan jenis gambarnya, dan dimasukkan ke dalam folder tersendiri dengan nama yang mewakili nama-nama *layer* tersebut. Setelah grafis-grafis tersebut di manajemen dengan tepat, maka grafis tersebut di tata peletakkannya agar terlihat menarik .

3.4 Teknik Perancangan Karya

3.4.1 Pra Produksi

Pada tahap pra produksi ini ada beberapa langkah yang dilakukan dalam pembuatan ilustrasi vektor, yaitu pencarian ide dan gambar-gambar referensi untuk mendukung pembuatan objek ilustrasi. Pencarian ide tersebut dilakukan melalui internet mengacu pada referensi yang diberikan klien.

1. Studi eksisting

Ketika klien dari Yellow Cat Game memberikan sebuah pesanan, sebelumnya diberikan sebuah game untuk dijadikan referensi, yaitu game flash berjudul Jhonny Cupcakes. Game ini bergenre *dressup* atau game mendandani sebuah karakter *cupcakes* yang unik, karena *cupcakes* ini memiliki dua tangan dan dua kaki.



Gambar 3.3 tampilan antar muka game Jhonny Cupcakes

Karakter tersebut dapat dirubah sedemikian rupa penampilannya dari warna fla, topping, garnish, sampai bentuk dari fla itu sendiripun dapat diganti, dan yang paling unik, ekspresi dan bentuk karakternya dapat diganti juga.

2. Pencarian referensi

Mengacu pada referensi game *flash* yang diberikan manajer, maka game yang dibuat oleh penulis adalah game *dressup* yang diberi judul Yo!IceCream, sebuah game *dressup* yang bertemakan es krim. Dalam proses ini, penulis mencari referensi gambar-gambar game yang kemudian dijadikan sketsa.



Gambar 3.4 Referensi bentuk es krim dalam game Yo!Ice Cream



Gambar 3.5 Referensi topping dalam game Yo! Ice Cream



Gambar 3.6 Referensi *garnish* dalam game Yo! Ice Cream

3.4.2 Produksi

Dalam proses produksi, penulis mencari referensi-referensi gambar yang dikumpulkan dan kemudian dibuat sketsa ilustrasi yang sesuai.



Gambar 3.7 sketsa alternatif karakter dengan pensil

Dibuat beberapa alternatif sketsa karakter secara manual dengan pensil yang nanti akan dipilih oleh manajer untuk karakter yang sesuai dengan permintaan klien. Selain itu, dibuat pula sketsa secara digital sebagai tambahan alternatif.



Gambar 3.8 sketsa yang dibuat menggunakan pen tablet

Sketsa yang sudah sesuai dengan keperluan game dijadikan objek ilustrasi vektor. Dalam pembuatannya penulis menggunakan piranti lunak pengolah grafis vektor Adobe Illustrator. Kemudian, objek ilustrasi kemudian ditata, dimanajemen sesuai dengan standar operasi pemrograman flash.

3.4.3 Pasca Produksi

Pada tahap ini ada beberapa proses yang dilakukan:

1. Testing ilustrasi, dalam tahap ini ilustrasi yang telah dibuat diuji apakah sesuai dengan game yang ingin dibuat maupun cukup ringan untuk ditampilkan di berbagai jenis spesifikasi komputer.
2. Perbaikan ilustrasi, tahap ini dilakukan jika ilustrasi yang telah diuji tidak sesuai dengan game yang ingin dibuat.