

## **BAB IV**

### **METODE KERJA PRAKTEK DAN IMPLEMENTASI KARYA**

#### **4.1 Prosedur Pelaksanaan Kerja Praktek**

Prosedur dalam pelaksanaan kerja praktek adalah sesuai dengan prosedur pelaksanaan kerja praktek yang ditetapkan oleh STIKOM Surabaya. Yaitu dengan

beberapa tahapan-tahapan penting yang harus dilalui sebagai berikut :

- a. Survey lapangan atau observasi, kegiatan ini ditujukan untuk mengamati proses pembuatan produksi multimedia.
- b. Study Kepustakaan, dilakukan untuk mendapatkan landasan teori yang sesuai dengan permasalahan dan dapat menjadi refrensi untuk pelaksanaan rencana penggambaran system.
- c. Analisa Permasalahan, penganalisaan permasalahan ditujukan untuk menetapkan kebutuhan klien atau kebutuhan instalasi dan menentukan bagaimana solusi terbaik yang akan diterapkan dalam instalasi.

Pembuatan Produk Multimedia, pada pembuatan produk sendiri terdapat beberapa tahapan, antar lain :

- Pendahuluan, identifikasi permasalahan yang ada, evaluasi, alternative, solusi dan prioritas pengembangan.

- Tahap analisa ruang lingkup permasalahan, ruang lingkup dan sasaran yang akan dikembangkan, identifikasi area permasalahan yang lebih terinci, evaluasi, perumusan dan penyusunan untuk menunjang perancangan desain.
- Tahap analisa kebutuhan pengguna, mendefinisikan kebutuhan fungsional dan non-fungsional untuk menunjang informasi yang akurat.
- Tahap spesifikasi media, dilakukan untuk melakukan spesifikasi fungsional, konfigurasi hardware atau software yang support dengan computer klien.
- Revisi produk, melakukan perbaikan dan pemantauan untuk menghasilkan produk yang sesuai target.
- Pembuatan laporan, semua dokumentasi dalam pembuatan produk multimedia tersebut, sebagai hasil dari proyek disusun dalam sebuah laporan.

#### **4.2 Acuan Kerja Praktek**

##### Pra-Kerja Praktek :

1. Sebelum melaksanakan kerja praktek, wajib mengisi Form Acuan Kerja yang terdiri dari dua halaman yang merupakan “kontrak kerja” antara mahasiswa dengan perusahaan diamana anda melaksanakan kerja praktek dan dosen pembimbing kerja praktek.
  2. Pengisian form acuan kerja harus lengkap beserta tanda tangan parah pihak terkait.
  3. Form acuan kerja yang terisi lengkap, diperbanyak oleh mahasiswa sebanyak dua kali dengan ukuran A4.
- Copy 1 : Diserahkan kepada perusahaan.

- Copy 2 : Diserahkan kepada PPKP
- Asli : Dilampirkan saat pembuatan Buku Laporan Kerja Praktek.

### Kerja Praktek

1. Melaksanakan kerja praktek sesuai jangka waktu yang ditetapkan.
2. Melakukan bimbingan ke dosen pembimbing.

### Pasca Kerja Praktek

1. Mengambil Form Nilai Kerja Praktek untuk perusahaan.
2. Mahasiswa melakukan demo ke pihak perusahaan terlebih dahulu, kemudian ke dosen pembimbing.
3. Setelah demo ke perusahaan, mahasiswa meyerahkan form nilai dari perusahaan secara lengkap ke bagian PPKP untuk ditukar dengan Form Nilai Kerja Praktek untuk dosen pembimbing.
4. Melakukan demo ke dosen pembimbing dan setelah melakukan demo ke dosen pembimbing mahasiswa menyerahkan form nilai dari dosen pembimbing ke bagian PPKP.
5. Mahasiswa membuat Buku Laporan Kerja praktek dengan bimbingan dosen pembimbing kerja praktek.
6. Merevisi laporan jika ada yang perlu dibenahi
7. Buku Laporan Kerja Praktek dan CD diserahkan ke bagian PPKP/ perpus.
8. Kerja Praktek berakhir, mahasiswa tinggal menunggu hasil nilainya.

### 4.3 Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data dilakukan dengan mengidentifikasi dan membuat alur perancangan yang akan dilaksanakan, agar dalam proses pencarian data tidak terjadi penyimpangan dalam mengemukakan tujuan yang ingin dicapai. Dalam tahap ini, rancangan perencanaan yang dilakukan dalam pembuatan proyek multimedia ini dapat dilihat dalam diagram metodologi perancangan. Teknik pengumpulan data dalam pembuatan game ini dilakukan dengan 2 cara yaitu : teknik wawancara dan studi pustaka

#### 1. Wawancara

Metode ini digunakan penulis untuk mengetahui lingkungan kerja dan mengetahui informasi-informasi apa saja permintaan manager dari pembuatan ilustrasi game Food Festival tersebut. Dan berikut adalah beberapa hasil wawancara:

- a. Membuat sebuah ilustrasi untuk game dengan tema Food Festival.
- b. Ilustrasi menggunakan adobe Illustrator agar bersih dan mudah untuk di export di flash dengan minim path dan sesuai keinginan dari klien.
- c. Menggunakan referensi existing untuk memahami tentang game fashion wanita dan mengobservasi game-game wanita yang ada.
- d. Kebalikan dari kata “don’t judge book by the cover” untuk game genre fashion seperti game food festival ini membuat ilustrasi harus “judge the cover first then play” yang berarti harus mempercantik tampilan awal dari game untuk menarik minat wanita untuk memainkan game ini.
- e. Membuat ilustrasi game sesuai deadline dan target untuk menghasilkan kualitas yang baik.

#### 2. Studi Pustaka

yaitu pengumpulan data dari perpustakaan yang dilakukan dengan membaca dan mempelajari buku literatur, majalah, artikel internet, dan informasi lainnya sebagai bahan tinjauan literatur yang berkaitan dengan penelitian game ini seperti yang dijelaskan pada landasan teori diatas.

#### 4.4 Observasi

Selama melakukan kerja praktek di perusahaan, penulis telah melakukan proyek diantaranya Obsevasi di dalam menyelesaikan ilustrasi game fashion wanita berjudul “Food Festival” dari Yellow Cat Games Studio, penulis awali dengan mengumpulkan data sebanyak-banyaknya mengenai perusahaan maupun informasi mengenai tema, baik berupa data gambar keterangan/ tulisan serta foto. Oleh karena itu observasi ini dilakukan dengan metode kualitatif atau teknik wawancara dengan pihak manajer Yellow Cat Games.

##### 1. Studi eksisting

Dalam pembuatan suatu game dibutuhkan studi eksisting yang berfungsi untuk mengamati sebuah karya yang sebelumnya sudah ada. Obyek/karya yang menjadi sampel studi eksisting akan dikaji untuk mempelajari kelebihan dan kekurangan dari sampel sebelumnya sudah ada. Kajian ini dilakukan terhadap beberapa karya yang serupa, diantaranya:

### One-Week Fashion Show



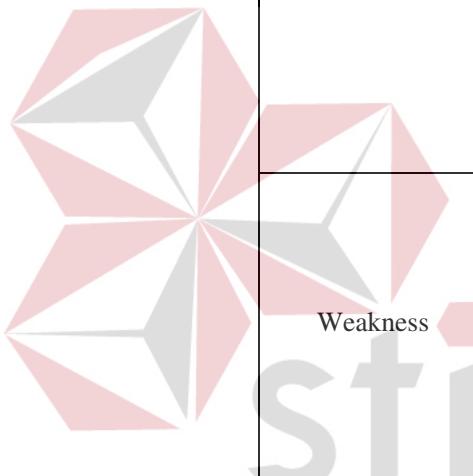
Gambar 4.1. One-week Fashion Show Game



Gambar 4.2. One Week fashion show interface

One-Week Fashion Show merupakan game yang diproduksi oleh perusahaan Igirlsgames yang merupakan perusahaan besar yang memproduksi game-game wanita. Game ini bergenre dress-up yang bertema fashion satu minggu dimana karakter didandani berbagai macam fashion sesuai dimana mereka akan pergi

contoh memakai fashion baju seragam sekolah saat akan pergi sekolah dan lain sebagainya.



Game	Odin Sphere
Strength	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Artwork yang memukau dengan sentuhan full Vector yang clean, dan animasi yang halus juga efek efek yang ditambah dengan kesan indah.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempunyai game play mendandani seminggu dari hari kehari dengan score sesuai pemahaman fashion pemain yang membuat pemain untuk bermain lagi.</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Fashion sangatlah menarik dan mempunyai ragam yang berbeda-beda .</li> </ul>
Weakness	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Perintah navigasi bermain kurang menjelaskan tujuan game itu</li> </ul>
	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Harus mempelajari ulang fashion sehingga harus mengingat sampai dengan anting dan sepatunya</li> </ul>
Oportunity	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Interaksi hanya berupa klik tidak ada event atau CG dan sebagainya</li> </ul>
Thread	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Thread dari game ini adalah banyaknya pesaing dan membuat kita banyaknya jumlah game dress up dengan gameplay melompat, membuat game ini harus bersaing memberikan keunikan-keunikan yang dimiliki jika tidak ingin kalah bersaing dengan para kompetitornya</li> </ul>

#### 4.5 Perancangan Karya

Perancangan karya merupakan tahapan yang penting dalam pembuatan sebuah game dengan proses dibawah ini:

##### 1. Sketsa Gambar

Awal setelah mengobservasi dan melakukan pencarian data, setelah itu melakukan sketsa gambar. Sketsa tersebut di ajukan oleh pihak perusahaan Yellow Cat Games dan setelah beberapa proses akan dipilih beberapa sketsa, dan sketsa awal karakter seperti ini

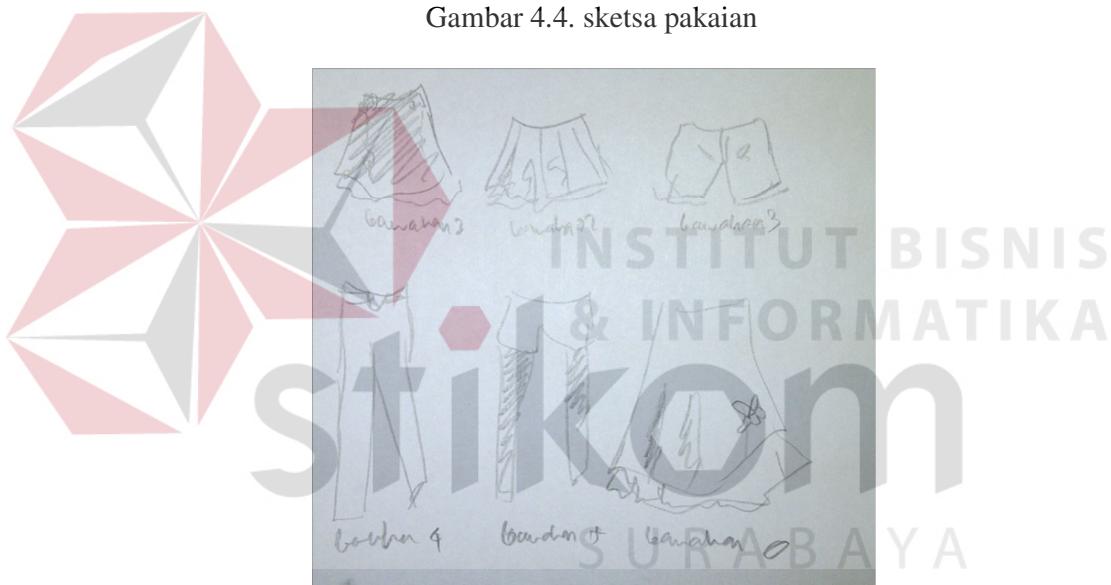


Gambar 4.3. Sketsa Awal Karakter

Setelah membuat sketsa karakter akan diberikan Tema Food Festival dengan tema ini akan dibuat fashion-fashion yang cocok untuk seorang wanita yang datang ke food festival dengan nampak cantik. Oleh karena itu dibuat sketsa baju , celana dan logo seperti ini



Gambar 4.4. sketsa pakaian



Gambar 4.5 sketsa bawahan

## 2. Font

Awal pembuatan font dan tulisan ingin menampilkan kesan food festival dengan meriah dan mewakilkan kata makanan, dengan 5 logo dan font yang tersedia maka logo yang ke 3 dipilih untuk mewakili logo food festival dengan gabungan font yang ke 4 seperti berikut ini



Gambar 4.6 sketsa logo food festival

Untuk penggunaan font dalam ilustrasi game ini penulis menggunakan dua jenis font yakni font *Calibri* untuk penulisan logo Food Festival. selain itu penulis juga menggunakan font *JP hand* untuk teks penjelasan di dalam game ilustrasi ini.



Gambar 4.7 logo food festival

### 3. Warna

Penggunaan warna lebih mendominsi warna ungu, kuning, coklat, orange dan merah muda. Masing masing warna tersebut memiliki filosofi dan fungsi sebagai berikut :

- Warna Ungu : Digunakan untuk warna background yang merupakan warna yang menggambarkan suasana malam yang elegan biasanya food festival berlangsung
- Warna Kuning : Digunakan untuk penulisan brand name dari “Yellow Cat gemes” dan logo juga beberapa teks penjelasan.
- Warna Orange : Warna ini digunakan untuk menjelaskan kemeriahian dari festival itu sendiri.
- Warna Coklat : Warna ini digunakan untuk menjelaskan makanan dan penentral warna agar ada point of interest dari karakter tersebut.
- Warna Merah Muda : Warna ini digunakan untuk menjelaskan fashion wanita yang cenderung casual, cute namun elegan

### 4. Konsep

Dalam konsep ilustrasi game ini penulis membuat ilustrasi dengan tema food festival yang mempunyai ciri-ciri casual namun elegan,dan tampak cantik dilihat. Maka dari itu background yang akan mempengaruhi bertema meriah dan elegan dengan memakai warna-warna yang tampak elegan dan menarik untuk dilihat.

#### 4.6 Implementasi Karya

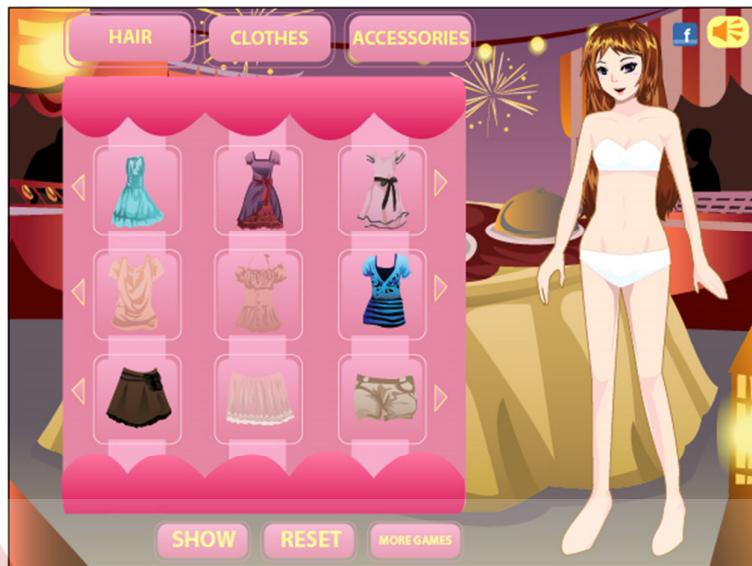
Implementasi karya dari game food festival ini mempunyai tahap-tahap atau proses-proses menggambar ilustrasi dan tampilan interface-interface seperti berikut ini:

- Tampilan pertama dari ilustrasi ini diawali dengan munculnya loading screen setelah muncul cover food festival dengan cewek cantik yang simpel, casual dan elegan menikmati malamnya food festival, logo food festival sendiri menggunakan tulisan yang jelas dan perspektif dengan alas piring dan sendok garpu di kanan kiri untuk menggambarkan makanan itu sendiri.
- Kemudian penulis menambahkan sebuah teks tombol play dan more game. Play sendiri mengisyaratkan untuk mulai bermain game dan more game mempromosikan game karya karya lain dari Yellow Cat Games itu sendiri. Juga ada tombol facebook dan suara. Tombol facebook untuk share dari aplikasi facebook dan tombol speaker untuk memperbesar, kecil dan mute suara dari game food festival.



Gambar 4.8 interface awal

- Setelah tampilan awal selesai tekan tombol play akan secara langsung digambarkan cewek di cover tersebut belum memakai baju yang pas untuk pergi ke pesta makanan tersebut. Disini terdapat pilihan rambut, pakaian, accesories dan sepatu untuk berbagai macam tipe sesuai keinginan pemain yang memakaikan ke karakter tersebut
- Kemudian pemain dapat memilih 6 macam tipe rambut yang berbeda-beda dari style rambut sampai dengan warna dan 6 tipe baju dress yang cute maupun elegan warna warni sesuai selera pemain dari panjang sampai sepaha dan ada yang panjang sampai di bawah lutut. Selain itu ada baju atasan yang dipasangkan dengan berbagai bawahan. Atasan ini bermacam-macam baju, ada yang kaos, kemeja, cardigan, baju lengan pendek, lengan panjang, dan tentunya warna warni juga. Bawahan juga demikian ada yang memakai celana jeans panjang, celana hotpants, celana legging atau stocking maupun rok panjang, pendek, dan mini.



Gambar 4.9. interface baju

- Pada tampilan berikutnya ada tombol accesories yang isinya bermacam-macam jenis anting dari anting yang panjang, pendek, sedang maupun yang menempel, dan macam batu yang digunakan berbeda-beda seperti ada batu perhiasan emerald, ruby, shappire dan ametyst. Jenis Anting ini sendiri serasi dengan jenis kalung yang sama-sama mempunyai batu perhiasan yang berbeda-beda agar terlihat cantik dan menawan. Dibawah ada berbagai pilihan sepatu dari sepatu cewek dengan hak tinggi sampai dengan sepatu kets yang berbeda-beda baik warna maupun dari segi jenis sepatu.



Gambar 4.10 interface accessories

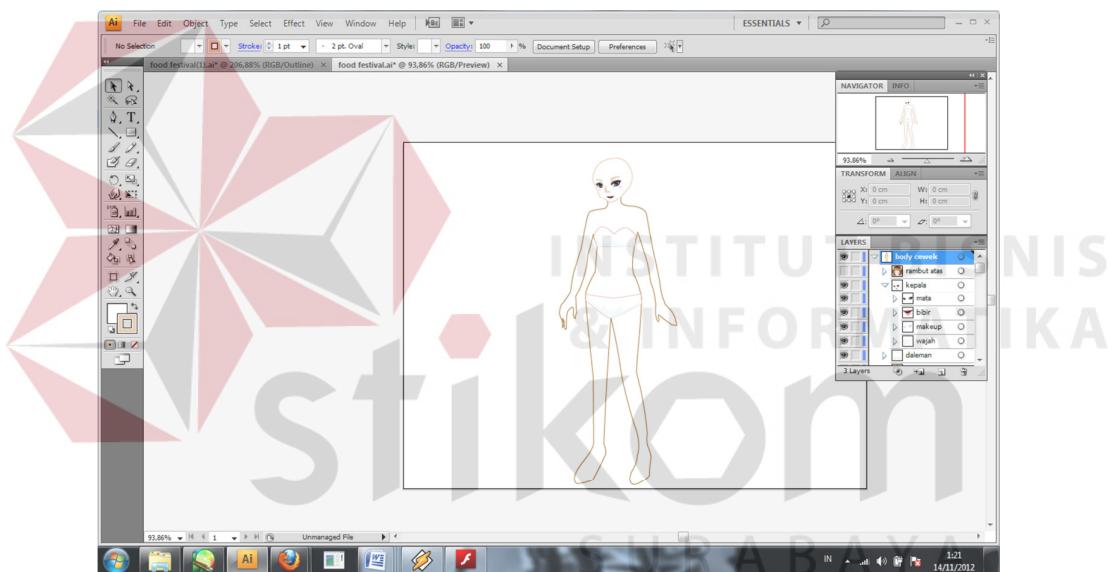
- Dan bagian akhir dari ilustrasi ini ditutup dengan background food festival yang jelas dengan nuansa penuh makanan dan berbagai macam orang memeriahkan acara tersebut beserta kembang apinya dengan mengklik tombol finish.

Dimana didalam pembuatan ilustrasi game ini penulis dituntut untuk menyajikan sebuah ilustrasi yang harus mencakup keseluruhan dari tema, kebersihan dan kerapihan gambar, penyajian masing-masing kostum dan juga menampilkan hasil dari game yang juga merupakan portofolio dari Yellow Cat Games Studio.

#### 4.6 Karakter

Sebagai pengaplikasian dari konsep ilustrasi penulis membuat karakter yang disusun berurutan sesuai dengan naskah konsep. Dengan karakter ini diharapkan dapat menyampaikan ide konsep kepada orang lain dengan lebih mudah, karena kita dapat menggiring khayalan seseorang mengikuti gambar-

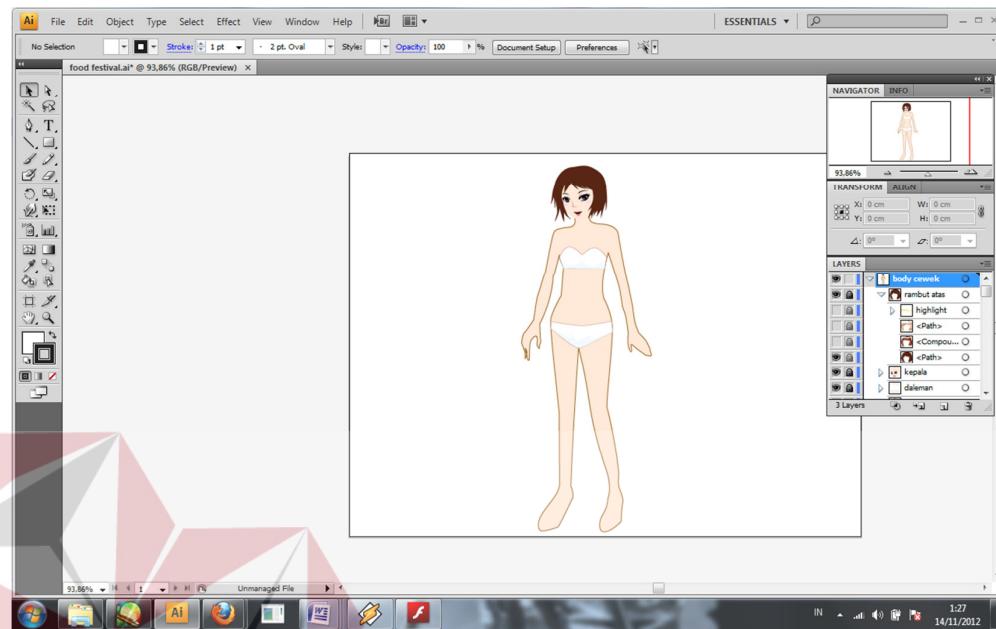
gambar yang tersaji, sehingga menghasilkan persepsi yang sama pada ide konsep penulis. Proses pembuatan karakter ini dilakukan dengan menggambar sketsa namun sketsa disini diambil menjadi satu gambar saja dari beberapa contoh dan ini sketsa yang akan dipakai Lalu setelah itu menjadikan gambar bitmap atau raster tersebut menjadi gambar vector menggunakan Adobe Ilustrator adalah membuat karakter wanita dengan awal mula gambar lining base yang akan dibuat sesuai dengan permintaan perusahaan Yellow Cat Game studio seperti berikut:



Gambar 4.11 kerangka karakter

Setelah membuat kerangka kita membuat line dan akan menentukan base color dari kulit group by group di Adobe Ilustrator dan hingga menjadi karakter yang lebih mendetail dan memperlihatkan wajah cantik dengan bulu mata panjang dan lentik juga mempunyai body yang ramping dan berkulit krem muda yang

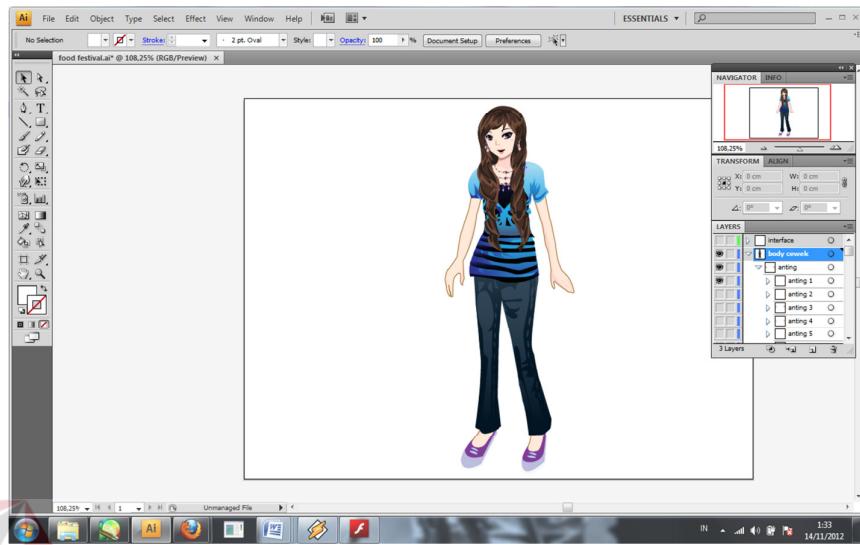
pantas untuk memakai fashion-fashion yang akan digenakan nantinya.



Gambar 4.12 base coloring karakter

Selesai membase coloring tersebut lalu menshading dengan tampilan beberapa layer untuk hasil yang baik dan group untuk lebih rapi gambar vector tersebut sampai dengan finishing karakter dengan menambahkan shading atau bayangan untuk menimbulkan kesan 3D atau tidak kaku terhadap karakter tersebut dan menambah realisitas agar tampak lebih hidup dari gambar sebelumnya. Setelah itu menambahkan highlight atau kesan cahaya di karakter sedikit untuk menambah kesan timbul.





Gambar 4.14. finishing karakter

Fashion dalam pembuatan game ini sangat bervariasi dan bermacam-macam dari fashion feminim, glamour, cute, maupun cute. Hairstylish dan perlengkapan fashion lainnya bereratan satu sama lain seperti warna dan style seperti gambar di bawah ini



Gambar 4.15. hairstyle fashion



Gambar 4.16 desain pakaian karakter



Gambar 4.17 desain accesories

Background disini sangat mendukung tema dari food festival selain adanya kesan casual dari fashion. Fastival sendiri diwakili dengan kesan meriah dan ramai, oleh karena itu saya menggambar awal dengan sketsa background seperti ini:



Gambar 4.18 sketsa background

Konsep background tersebut telah disetujui oleh pihak dari Yellow Cat Games Studio dan dirapikan dengan vector adobe ilustrator dan mengubah beberapa warna agar terkesan cerah dan meriah.



Gambar 4.19 finishing background

#### 4.7 Finishing ilustrasi

Dalam melakukan finishing penulis membutukan waktu sekitar satu minggu. Waktu penggerjaan sendiri sudah termasuk saat karakter di awal dan dua kali revisi ilustrasi. Untuk proses finishing penulis menggunakan software Adobe Ilustrator. Disini ilustrator dipakai sebagai vector supaya gambar tidak pecah dan memenuhi keinginan klien juga mempermudah pemograman untuk dieksport di Adobe Flash itu sendiri, karena sesama Adobe yang mempermudah penggerjaan programmernya.

