BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1. Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Praktikan ditempatkan pada bagian 2D *artist*, khususnya dalam pembuatan tekstur *equipment*. Selama melakukan kerja praktek di Tele Nusantara Visi, PT I Telegraph, praktikan telah mengerjakan beberapa tekstur dan *icon glest*, khususnya untuk pembuatan g*ame* nusantara *online*. Hari pertama kerja praktek di perusahaan Tele Nusantara Visi, PT I Telegraph, praktikan memainkan *game* Nusantara *Online versi Beta* terlebih dahulu, karena untuk mengenal karakter, asesoris, pakaian yang digunakan dalam *game* tersebut, setelah itu praktikan diberikan beberapa contoh asesoris, yang sudah dibuat. Kemudian praktikan mencoba untuk membuat asesoris melalui beberapa proses asistensi kepada pembimbing kerja praktek di Perusahaan.

3.2. Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Selama melakukan kerja praktek, praktikan mengerjakan banyak tekstur, khususnya dalam pembuatan tekstur *equipment*, diantaranya;

1. Ikat kepala;
2. Celana;
3. Sepatu;
4. Gelang Tangan;
5. Kain;

Selain mengerjakan tugas yang diberikan, praktikan juga mendapatkan training khusus pembuatan karakter animasi, juga sejumlah ilmu tentang dunia pembuatan animasi.

3.3. Metode Kerja Praktikan

Praktikan mendapat tugas kerja praktek dibawah bimbingan 3D Artis Tele Nusantara Visi, PT I Telegraph, yaitu Anugraha Anggaraspati. Tugas yang diberikan salah satunya pembuatan tekstur *equipment* pada *game* nusantara *online*.

Dalam pembuatan tekstur praktikan juga harus menyesuaikan dengan karakter yang akan dipakaikannya *equipment* pada *game* nusantara *online*, tentunya lewat pelatihan terlebih dahulu. Setelah melalui proses asistensi, kemudian karya yang awalnya dalam format *JPEG*, kemudian diwarna di *Photoshop* lalu dibuat kedalam format *DDS* yang akan di import pada software "*3D Max"* untuk jadi material pada *modeling* karakter yang sudah ada.

3.4. Pembuatan Tekstur Equipment pada Game Nusantara Online

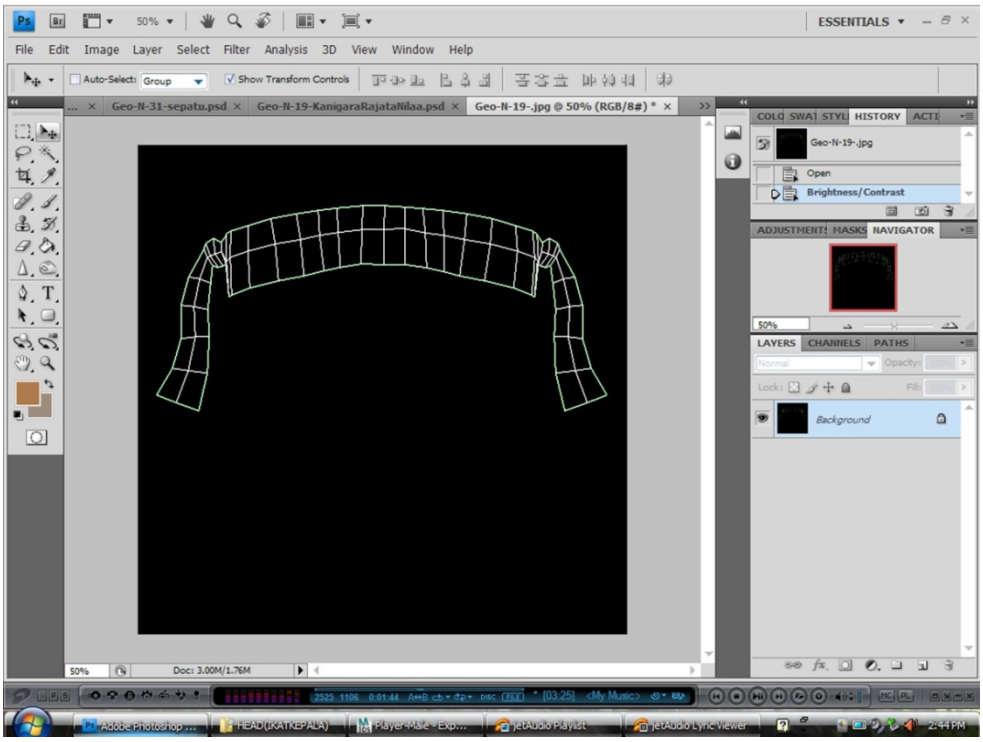
Seperti yang sudah dijelaskan diatas praktikan diberi pekerjaan membuat 5 tekstur *equipment* yang berbeda dan beberapa alternatif. Dalam hal ini praktikan hanya akan menjelaskan pembuatan tekstur. Dalam pembuatan tekstur, praktikan mengambil salah satu karakter pada *game* nusantara *online* tersebut.

3.4.1. Konsep Pembuatan Tekstur Equipment pada Game Nusantara Online

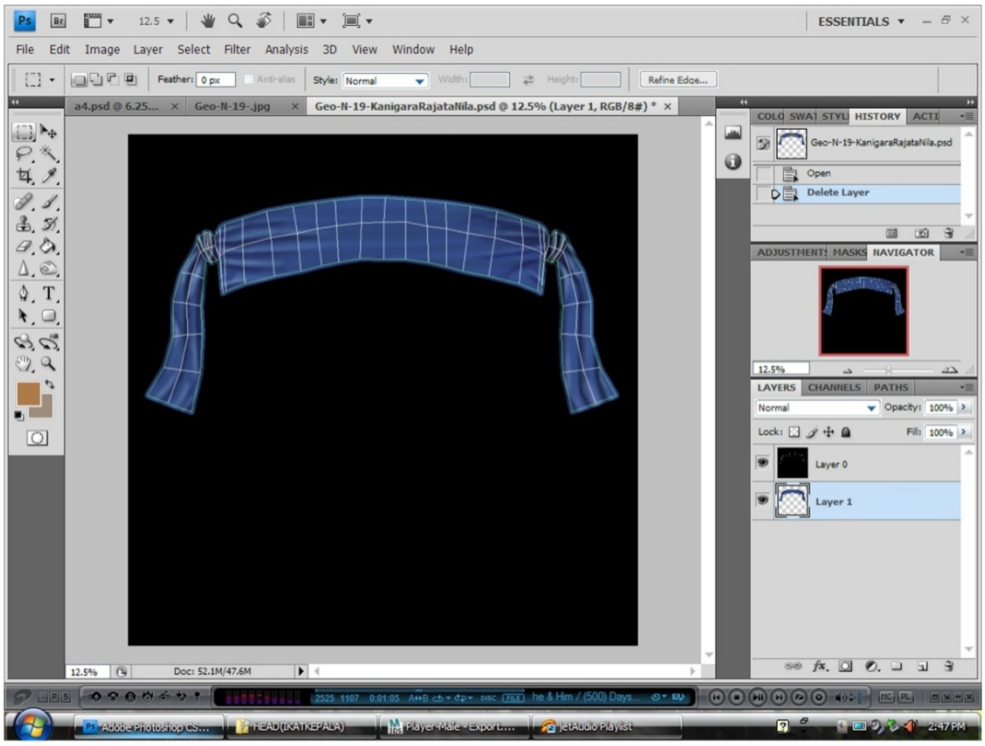
Dalam konsep pembuatan praktikan akan memulai dari teknik pewarnaan dasar kemudian dilanjutkan dengan pewarnaan gelap terang objek tersebut sampai ditempelkannya beberapa asesoris dengan cara meng-*cutting* asesoris yang sudah ada supaya terlihat rapi dari setiap ujungnya, dan ada juga yang membuat sendiri asesoris tersebut dengan menggunakan *brush tool*.

3.4.2. Teknis Pembuatan Tekstur Equipment pada Game Nusantara Online

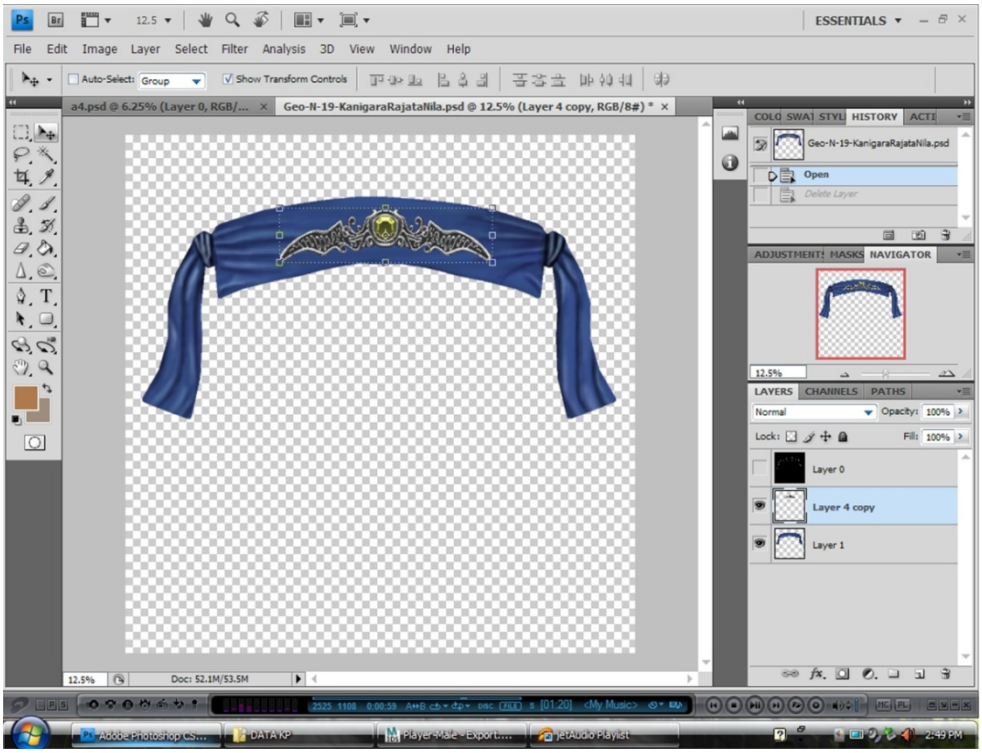
Dalam bab ini praktikan akan menjelaskan pewarnaan tekstur *equipment* pada game nusantara online, secara umum tiap proses pewarnaan sama, jadi praktikan mengambil salah satu karakter sebagai acuan yang cocok untuk *equipment-equipment* yang akan dibuat. Dimulai dengan pola dasar dalam pembuatan tekstur, pola berdasarkan konsep yang telah di buat yaitu, ikat kepala. Langkah selanjutnya adalah warna dasar yang akan akan diwarnai pada ikat kepala dengan nama *Kanigara Rajata Nila*.



Gbr III. 1 Pola Dasar Ikat Kepala



Gbr III. 2 Proses Pewarnaan Gelap Terang



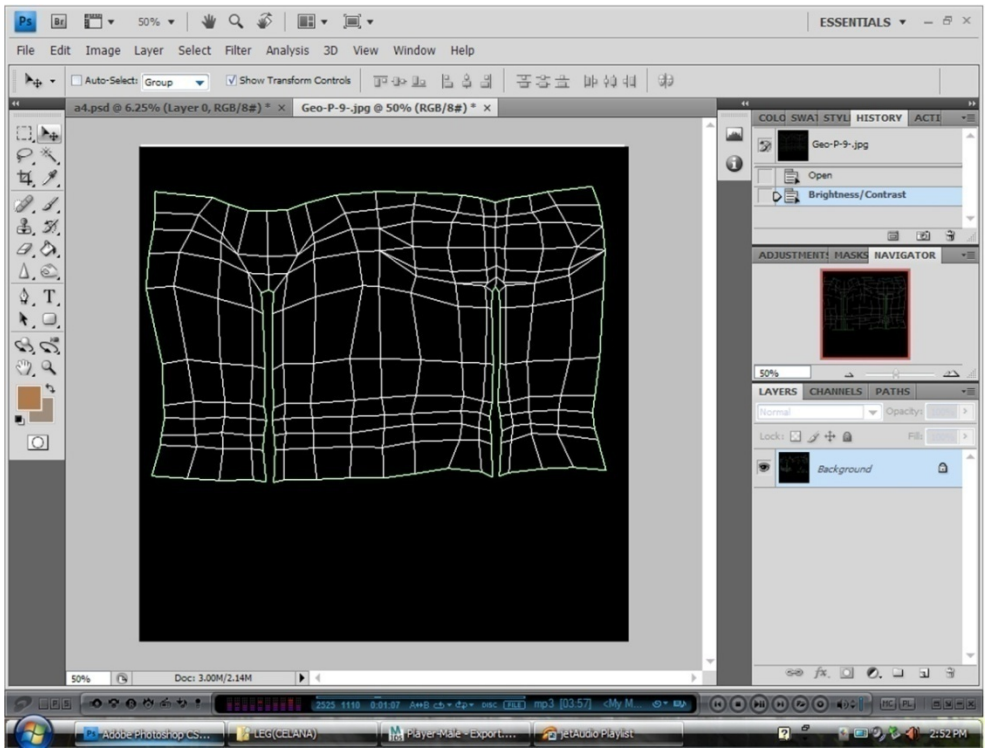
Gbr III. 3 Penyelesaian Tekstur Ikat Kepala

Setelah itu dilanjutkan ke proses pewarnaan dasar sampai penyelesaian pewarnaan dengan menggunakan *software Adobe Photoshop CS3*.

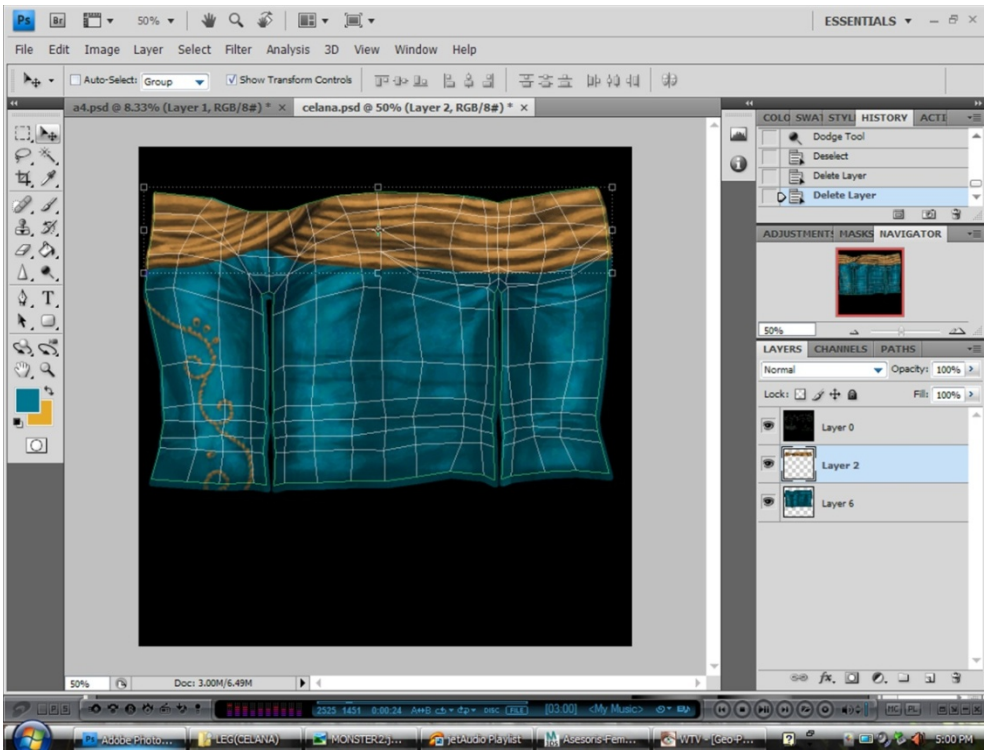
Proses penyelesaian pewarnaan dilakukan di *Photoshop* karena kelebihan *Photoshop* yang mempunyai sistem *layer*, dan lebih mudah dalam mewarnai dan meng- *cutting* untuk assesoris yang akan di tempelkan pada bagian-bagian tertentu.

Setelah proses pewarnaan tekstur ikat kepala selesai dilanjutkan pewarnaan dan tekstur pada celana. Untuk memudahkan dalam pewarnaan, maka pewarnaan menggunakan teknik penyeleksian dengan menggunakan *magic wand tool*, kemudian *expand* melalui menu *select* dan *modify* 6 % *pixel* agar warna merata ketiap sisi. Pewarnaan dimulai dari warna dasar, setelah itu kebagian pewarnaan dan tekstur. Dan warna-warna yang dipilih adalah warna tua karena warna tua mempunyai kesan yang klasik.

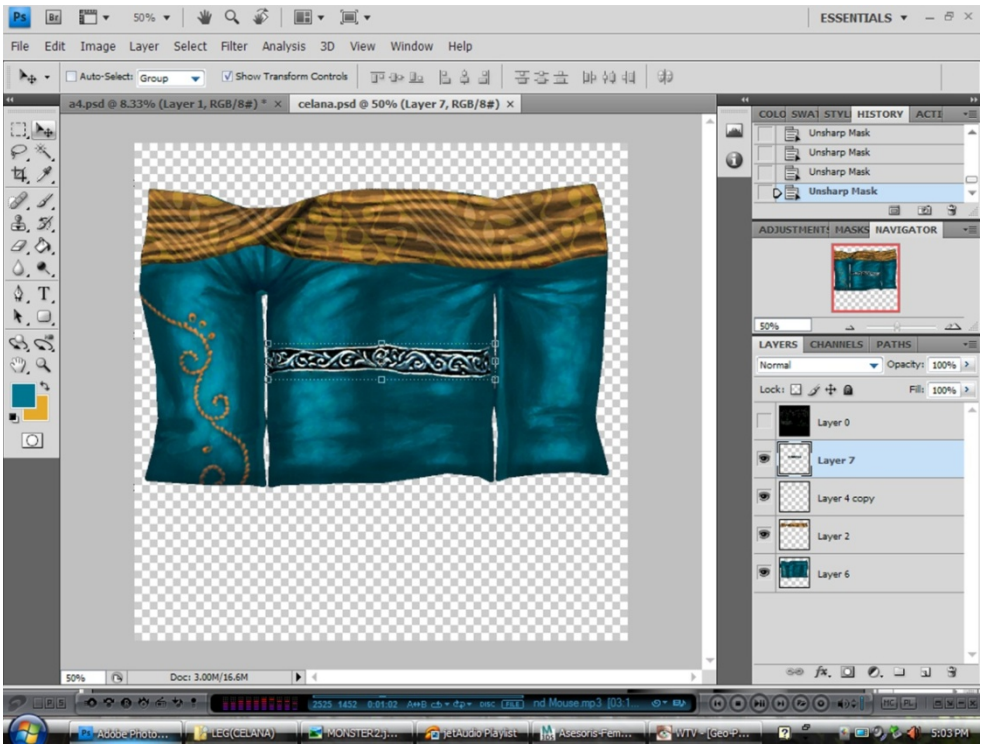
13



Gbr III. 4 Pola Dasar Celana



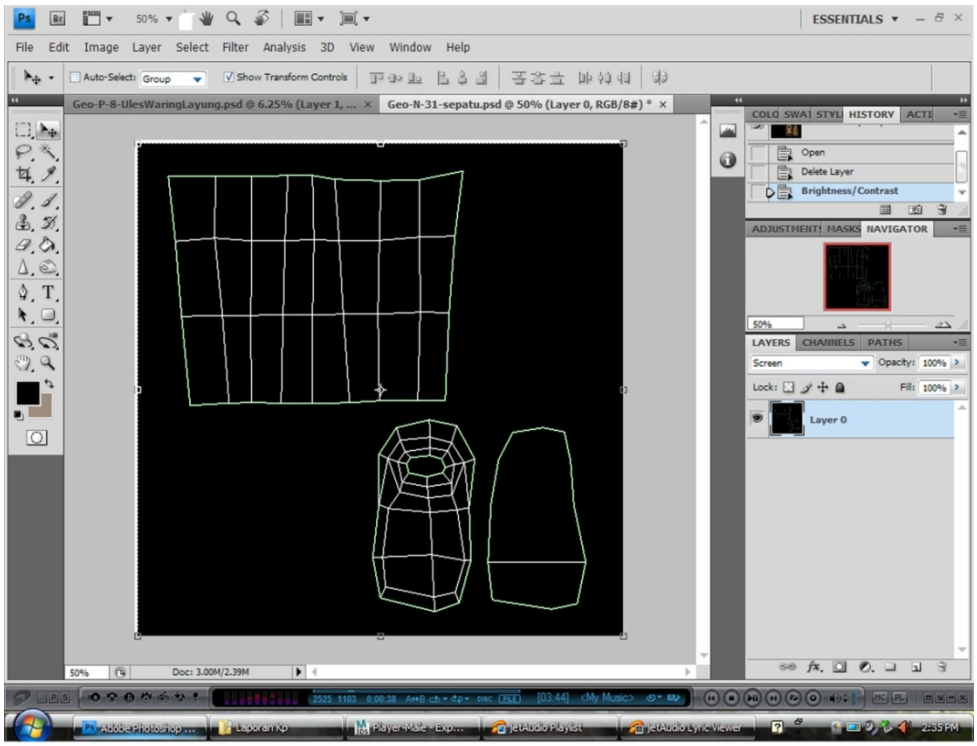
Gbr III. 5 Proses Pembuatan Tekstur Celana



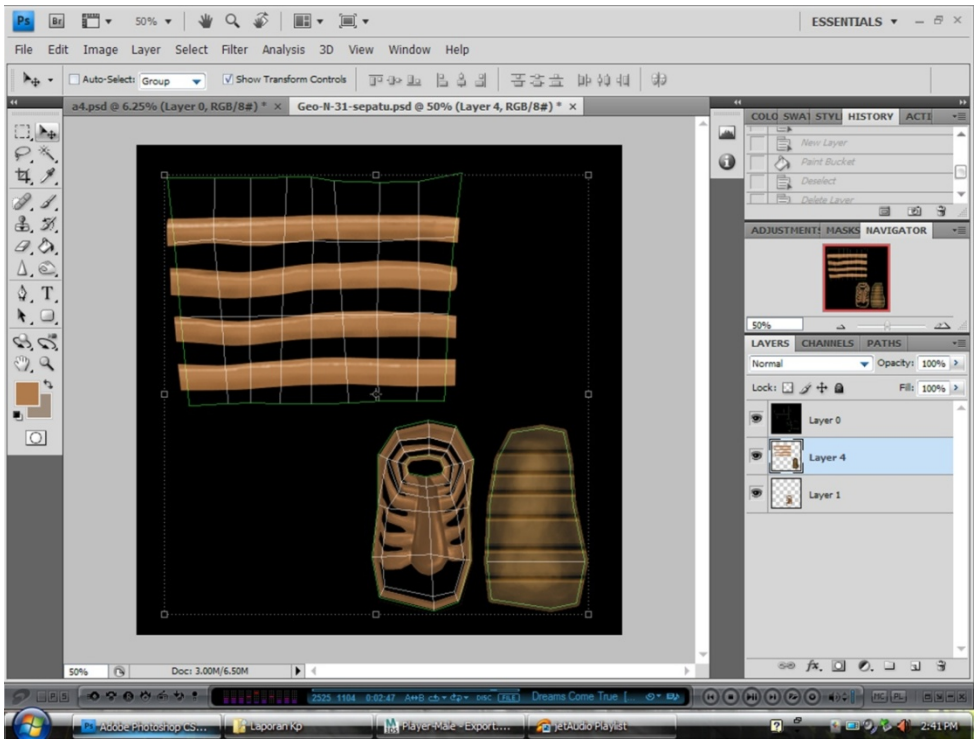
Gbr III. 6 Penyelesaian Tekstur Pada Celana

Dalam setiap Penyelesaian semua yang telah di beri tekstur, memakai *filter unsharp mask*, untuk terlihat permukaan yang kasar. Dalam konsep Tekstur celana ini seperti tekstur pada ikat kepala, tahap pewarnaan gelap terang dan membuat seperti lipatan kain dengan menggunakan *brush tool* dan di beri sedikit motif kain batik, penggunaan *opacity* dikurangi. setelah penyelesaian pada bagian celana, di lanjutkan ke tahap pewarnaan tekstur sepatu.

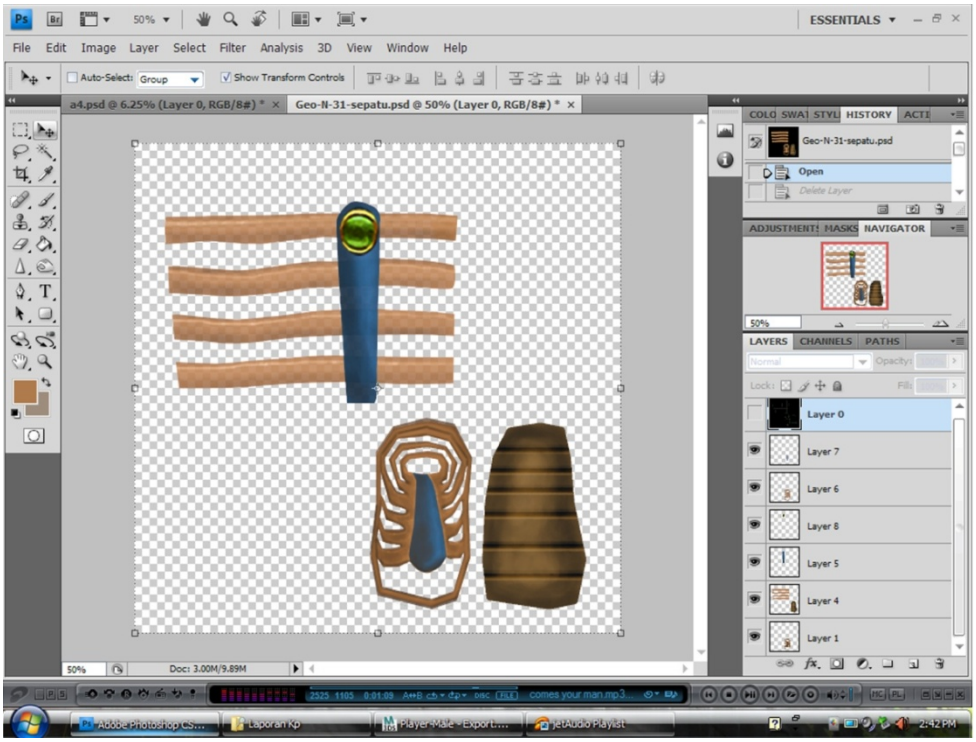
Dalam tahap pewarnaan pada sepatu sama seperti pewarnaan pada celana atau ikat kepala dengan menggunakan *brush tool*.



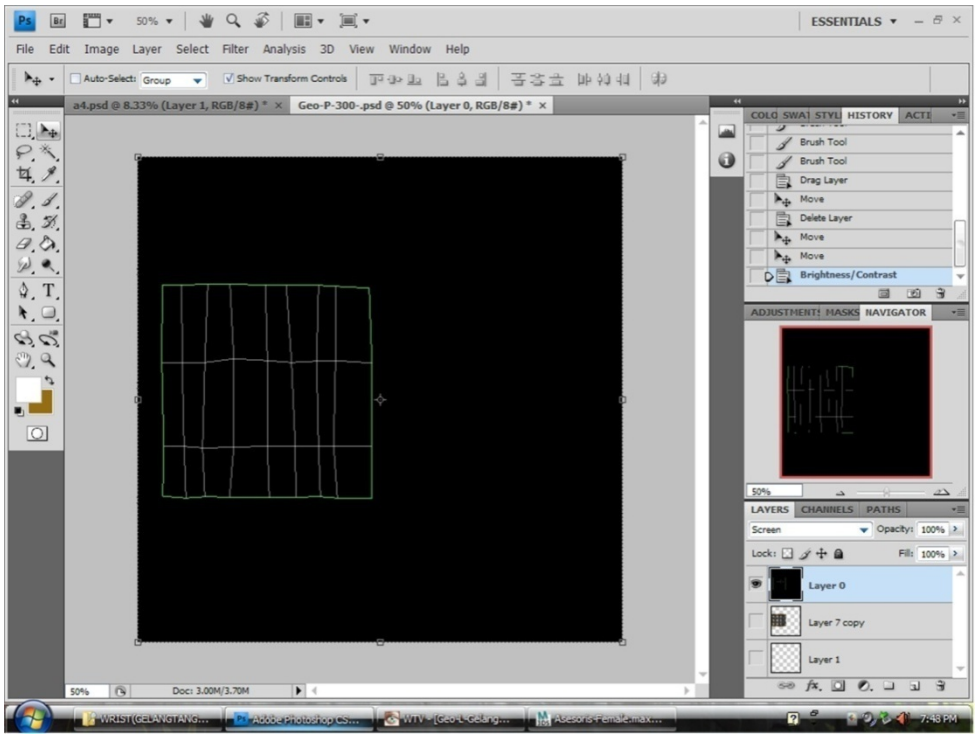
Gbr III. 7. Pola Dasar Sepatu



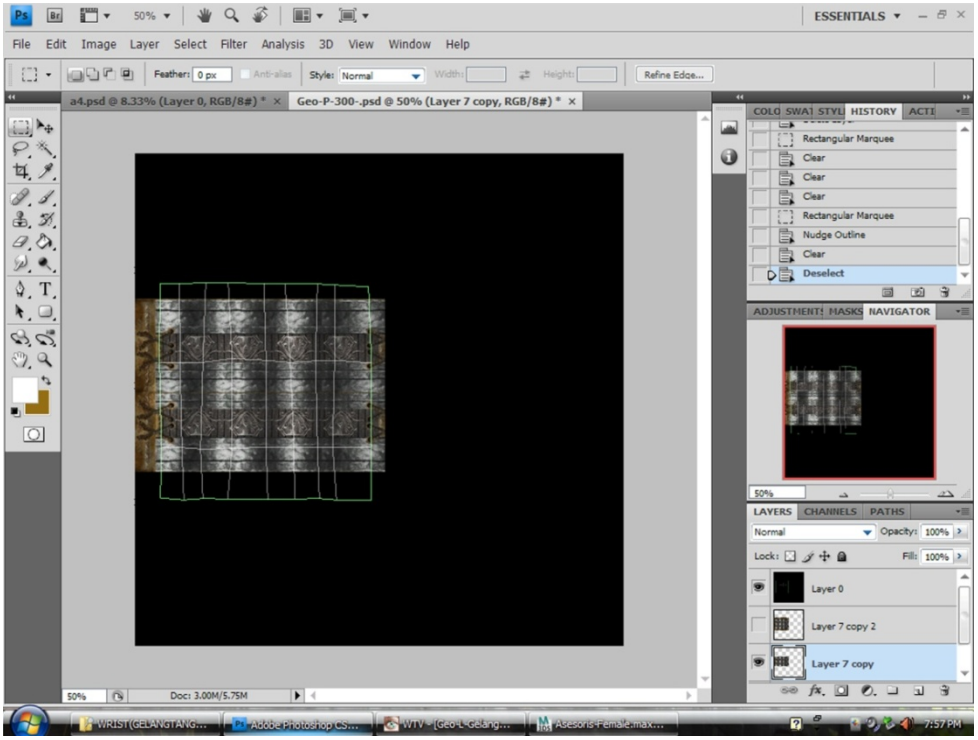
Gbr III. 8. Proses Pembuatan Tekstur Sepatu



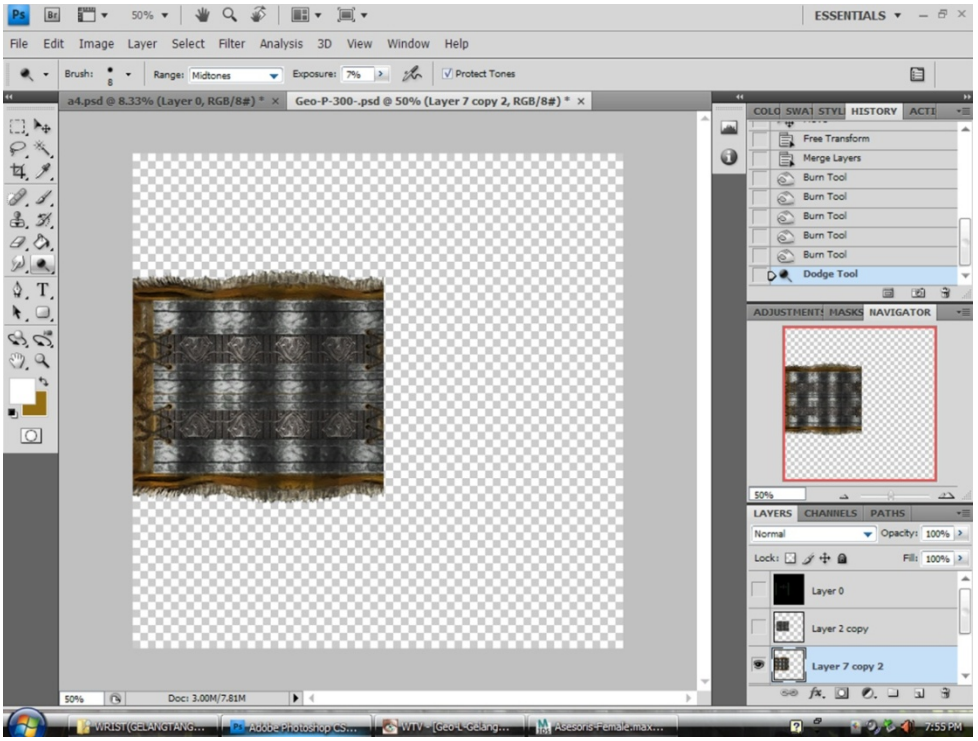
Gbr III. 9. Penyelesaian Tekstur Sepatu



Gbr III. 10 Pola Dasar Gelang Tangan



Gbr III. 11 Proses Pembuatan Tekstur Gelang Tangan

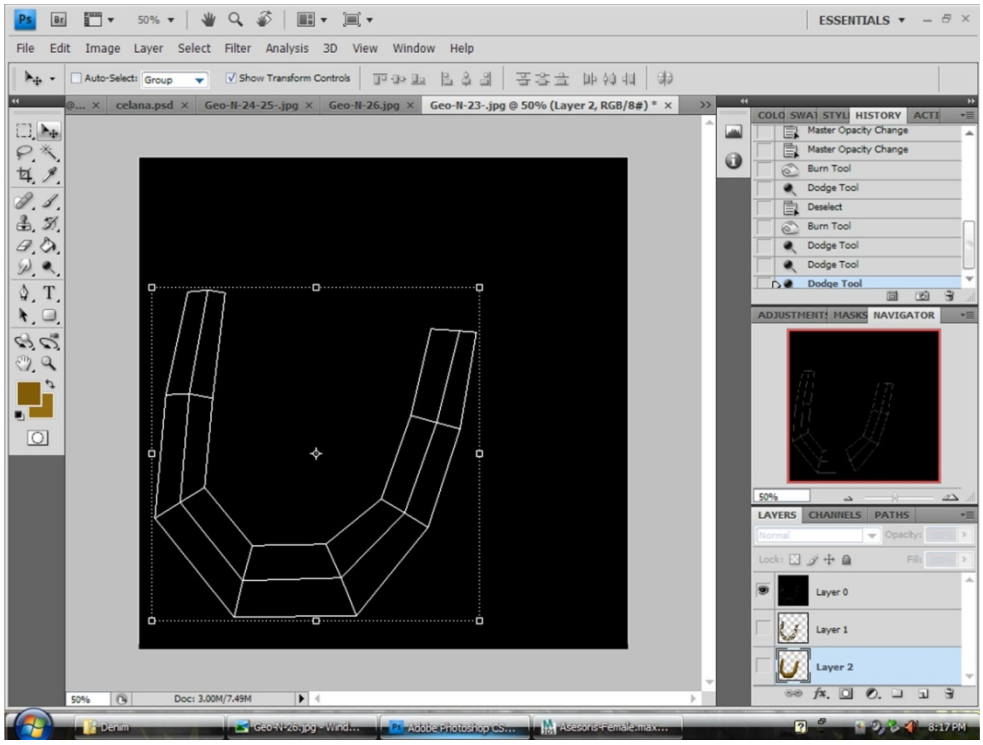


Gbr III.12. Penyelesaian Tekstur Gelang Tangan

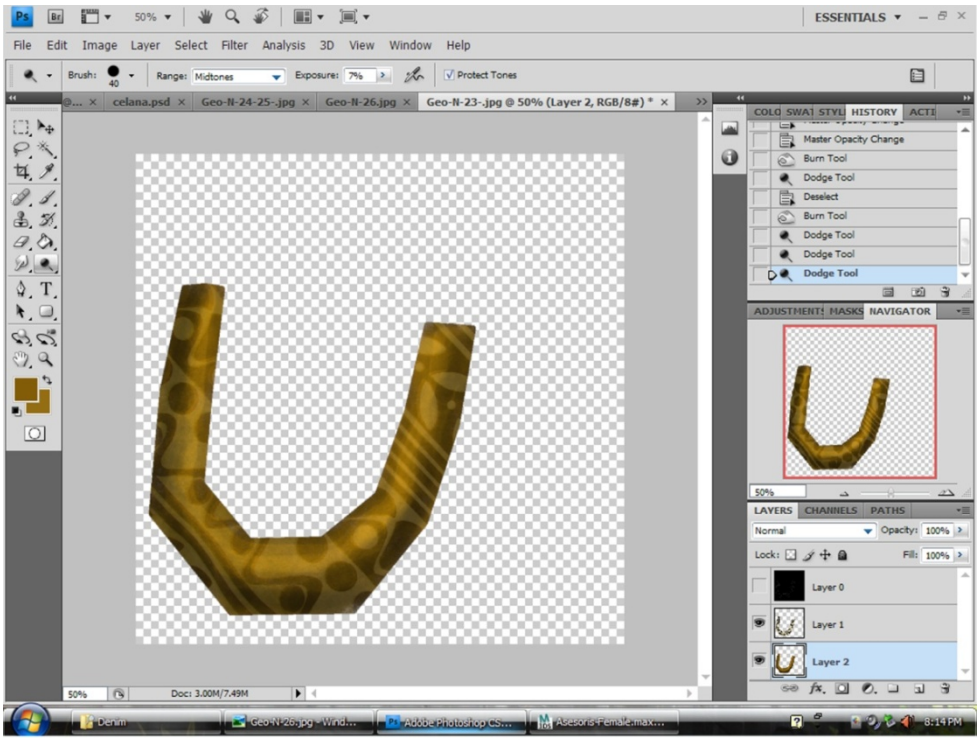
Dalam tekstur gelang tangan tahap awal meng-*cutting* asesoris yang sudah ada di *library* nusantara *online,* kemudian

untuk alas bawahnya dibuat dengan *brush tool* seperti kulit berbulu dan sebagai asesoris lainnya dibuatkannya tali di samping agar terlihat menarik dengan konsep gelang tangan plat besi disatukan dengan kulit berbulu menciptakan kesan yang klasik.

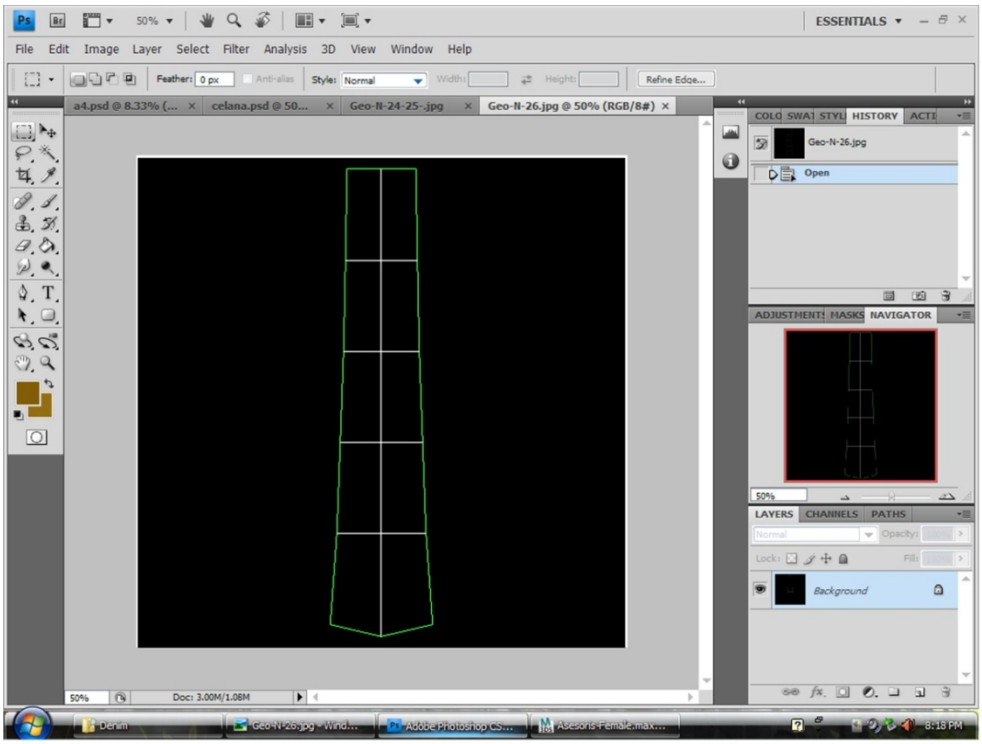
Tahap selanjutnya tekstur pada kain untuk ditempatkan sesudah celana, sama dengan tekstur sebelumnya dalam tahap ini cukup sederhana tinggal membuat gelap terang pada kain ini kemudian ditambahkan kain batik dengan *opacity* 61% sehingga terlihat transparan dan kain batik memakai *bleending change Luminosity*, *Hue* dan *Pin Light*



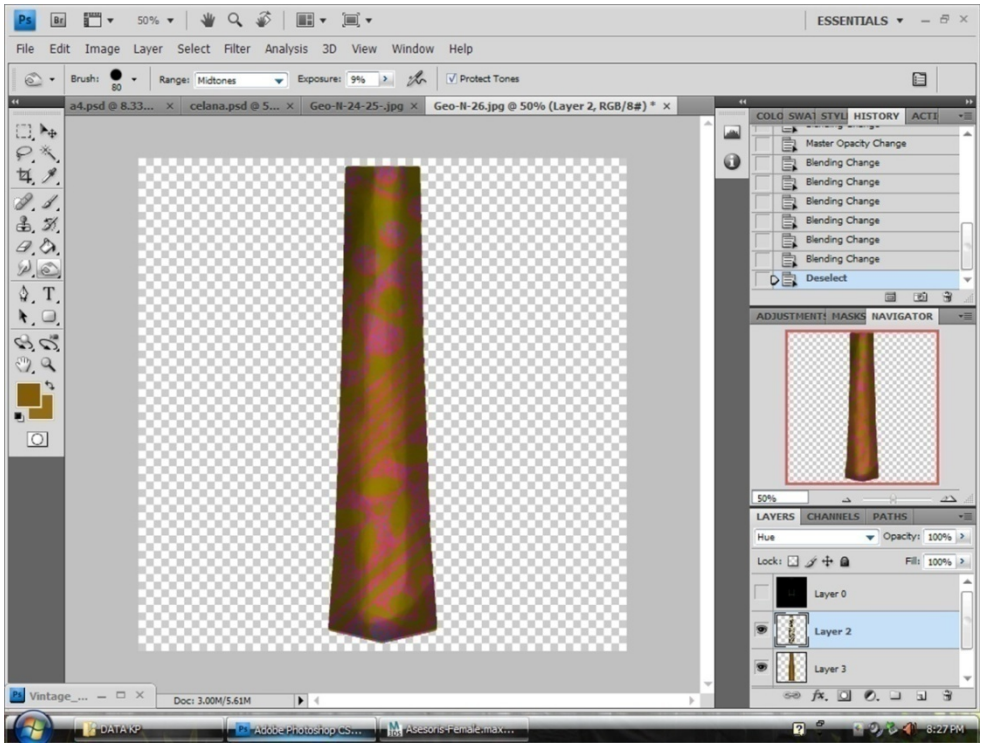
Gbr III. 13 Pola Dasar Kain 1



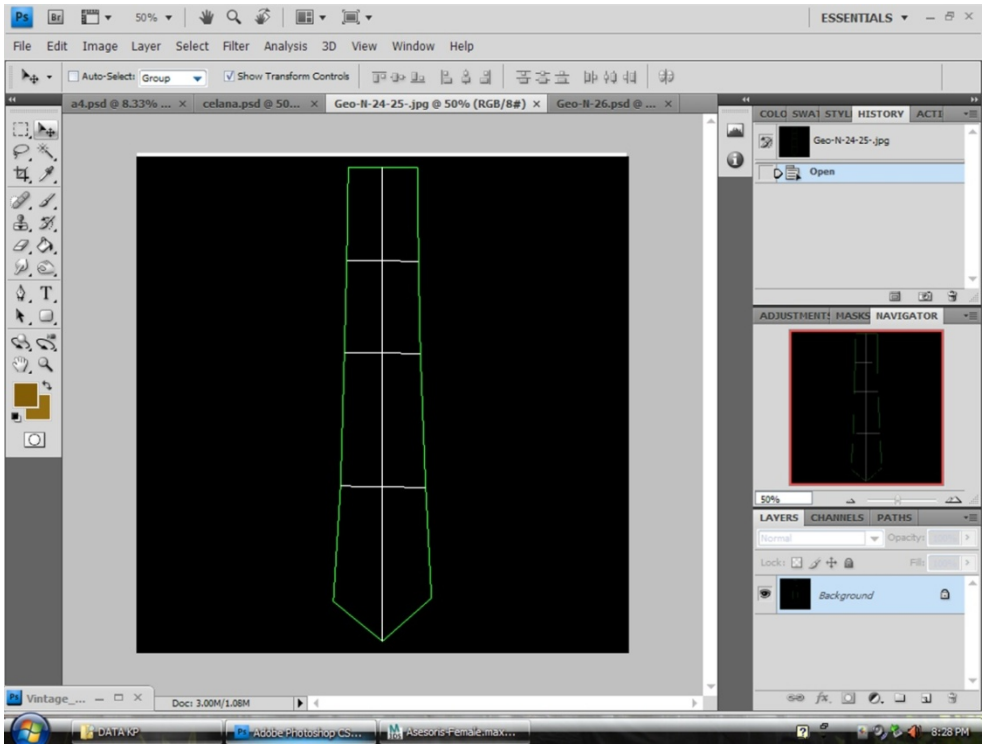
Gbr III. 14. Penyelesaian Tekstur Kain 1



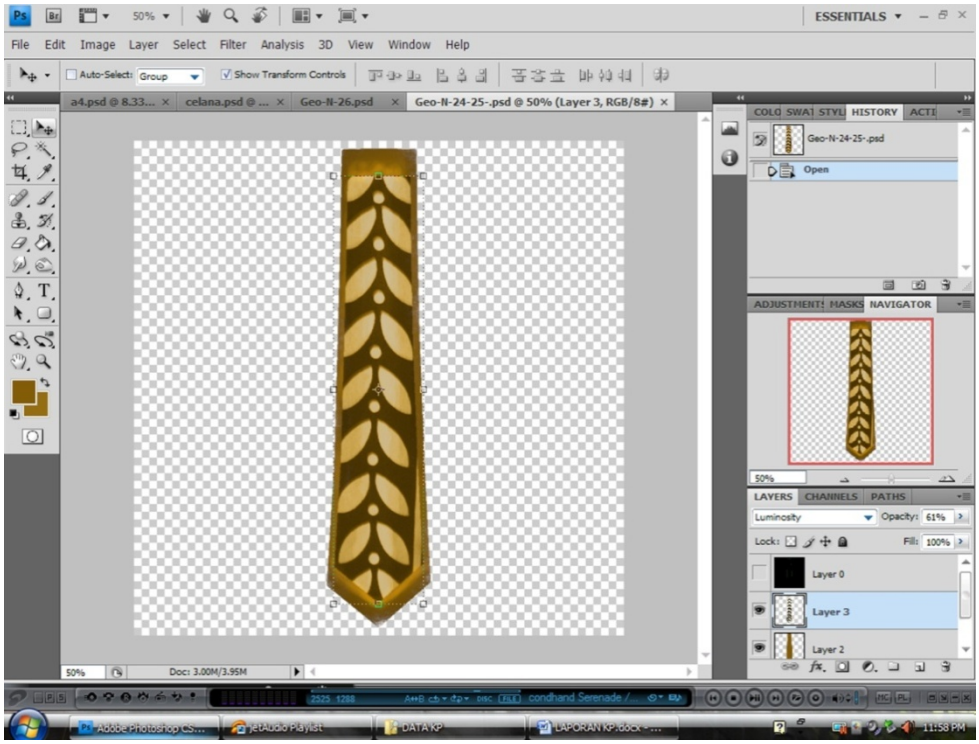
Gbr III.15. Pola Dasar Kain 2



Gbr III. 16. Penyelesaian Tekstur Kain 2

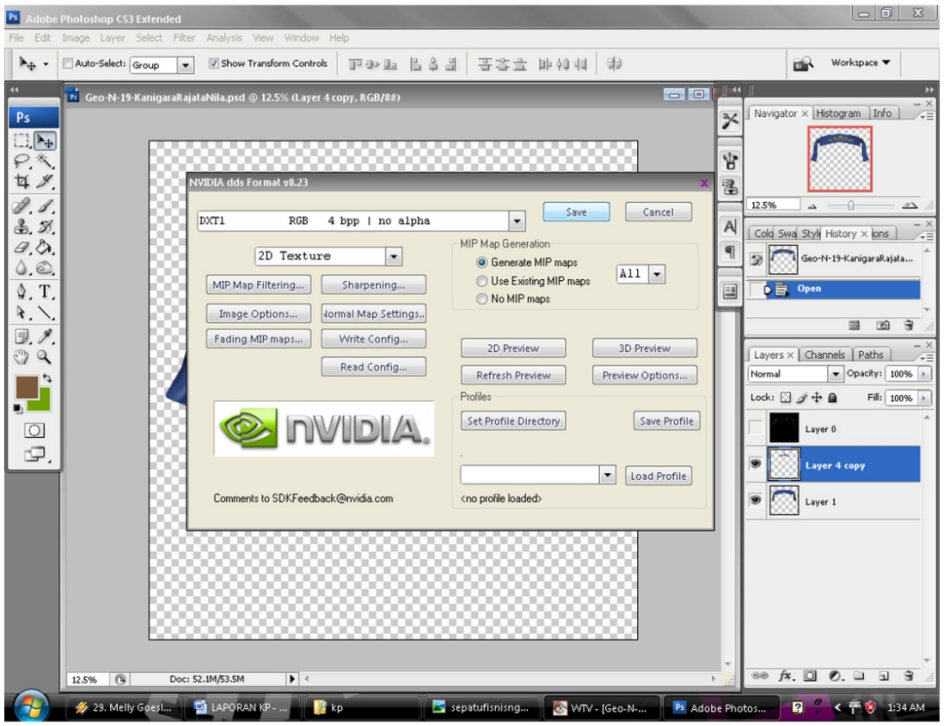


Gbr III. 17. Pola Dasar Kain3



Gbr III. 18. Penyelesaian Tekstur kain 3

Setelah melakukan semua Penyelesaian, semua extention yang berupa *PSD* di ganti dengan format *DDS* untuk di import ke *3D MAX* dan dijadikan sebagai material di *software 3D MAX.*



Gbr III. 19 *Save As DDS*