BAB III
TINJAUAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Pada PT. Tele Nusantara Visi yang bergerak dibidang pembuatan *game*, ada beberapa pembagian kerja yang dilakukan oleh beberapa orang pada divisinya. Diantaranya, *artistik, 3d modeling, animator*, dan naskah.

Praktikan dalam perusahaan PT. Tele Nusantara Visi ditempatkan pada bagian *3d modeling* karakter yang bertugas melakukan pembuatan karakter *3d* yang harus dirancang naskah dan *artistik* yang telah ditetapkan. Dalam praktiknya praktikan harus bisa menselaraskan elemen-elemen visual yang akan digunakan, objek visual, warna yang dipilih.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama kerja Praktek di Perusahaan

Kerja praktek di perusahaan PT. Tele Nusantara Visi, praktikan diberi tugas untuk merancang karakter *3d* yang akan digunakan atau dimainkan dalam *game* Nusantara *online*.

Praktikan bertugas membantu kepala desainer untuk merancang karakter Hanoman. Kepala desainer biasanya memberikan hasil perancangan praktikan kepada pimpinan apakah hasil rancangan praktikan layak untuk digunakan dalam *game* atau tidak.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Dalam pelaksanaan proses kerja praktek ini, metode kerja praktikan adalah melakukan *breafing* terlebih dahulu dengan pembimbing kerja praktek lalu pembimbing memberikan sketsa dari *artistik* yang harus di digitalkan. Pembimbing hanya memberikan waktu satu bulan untuk *modeling* dalam beberapa alternatif model yang harus dibuat.

Kemudian praktikan membuat beberapa alternatif model. Setelah itu berlanjut ke tahapan *teksturing*. Lalu, tahapan selanjutnya adalah proses memasukan rangka atau *biped.*

Selesai proses perancangan karakter selesai didigitalkan kemudian praktikan mengkonsultasikan kepada pembimbing kerja praktek selaku desainer pada perusahaan tersebut.

3.4 Perancangan

Selama melaksanakan kegiatan kerja praktek, penulis memperoleh banyak pengalaman dalam dunia kerja, diantaranya penulis dituntut agar mampu menyelesaikan pekerjaan dengan tepat waktu. Pada laporan kerja praktek ini, penulis akan mengutarakan proses perancangan *3d* karakter "HANOMAN".

Pada prakteknya praktikan harus membuat beberapa model altenatif karekter untuk satu nama karakter. Setelah itu kita harus mengumpulkan semua data terkait dari apa yang akan kita rancang. Setelah itu baru di mulai proses perancangan, dengan mengolah data menggunakan *software* yang sudah ditentukan.

Struktur karakter terdiri dari kepala, badan, tangan, kaki, ekor dan juga pakaian karakter. Pada proses perancangan kepala, terlebih dahulu praktikan harus mengetahui bentuk kepala pada karakter yang akan dibuat kepalanya.

Seorang desainer karaker *3d* harus mampu merancang karakter dengan sedemikian rupa agar antara karakter dan sifat karakter terdapat kesinambungan. Karena jika antara karakter dan sifat karakter tidak berkesinambungan maka akan terjadi perbedaan sudut pandang dari yang melihat dan menggunakan karakternya.

3.4.1 Konsep Perancangan

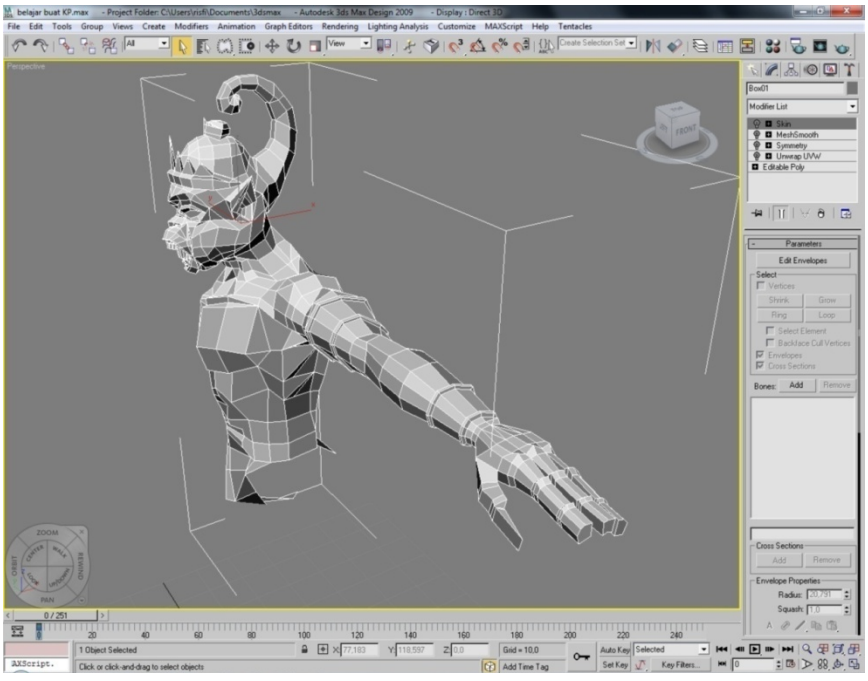
Seperti yang sudah dikenal Hanoman ialah manusia setengah monyet, berbulu putih dengan asesoris tanah jawa kuno. Hanoman merupakan tokoh pewayangan yang berkatakter lincah kuat dan sangat setia. Penulis memilih konsep tersebut karena dalam konteks ini *art director* menuntut agar visualisai sesuai dengan gaya visual dari *game* Nusantara *online* itu sendiri.

3.4.2 Teknis Perancangan

Selanjutnya adalah tahapan-tahapan perancangan untuk membuat karakter Hanoman sebagai berikut:

a. Membuat *Modeling* Hanoman

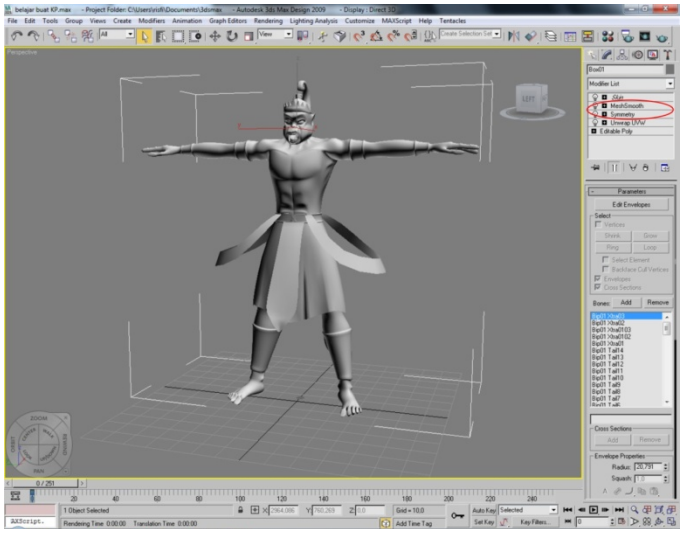
Menggunakan tool *edge* untuk menarik *plane* serta *collapse* untuk menggabungkan tiap *vertex* dan dibentuk menjadi kepala, badan, tangan, kaki, dan ekor Hanoman.



Gbr III.1 Tangan Hanoman

b. Penyempurnaan *Modeling* Hanoman

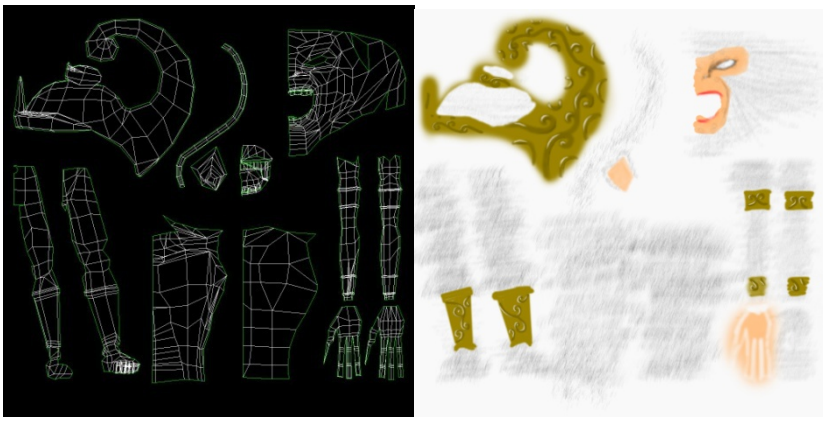
Menggunakan *tool meshsmooth* untuk menghaluskan sudut yang tercipta dari pembuatan tahap pertama serta menggunakan *tool symmetry* untuk membuat badan yang dibuat setengah bagian supaya dapat utuh.



Gbr III.*2* Penggunaan *MeshSmooth* dan *Symmetry*

c. Pembuatan *Teksturing* Hanoman

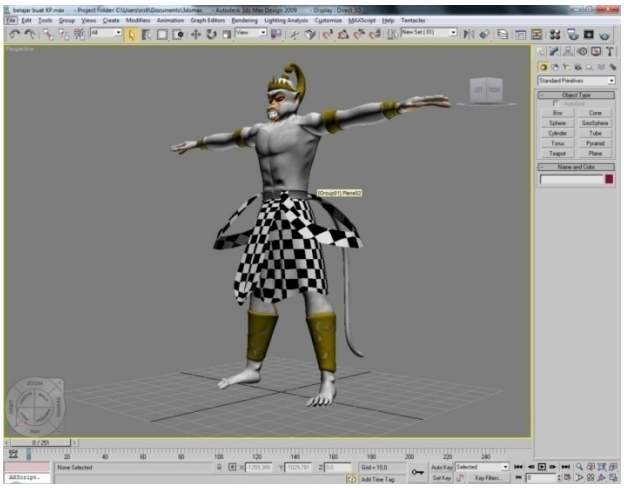
Modeling Hanoman diambil *unwarp UVW* atau pola yang ada dalam model *3d* dan *coloring* dalam *software photoshop*.



Gbr *III.3 Unwarp UVW*

d. Memasukan *Teksturing* Hanoman

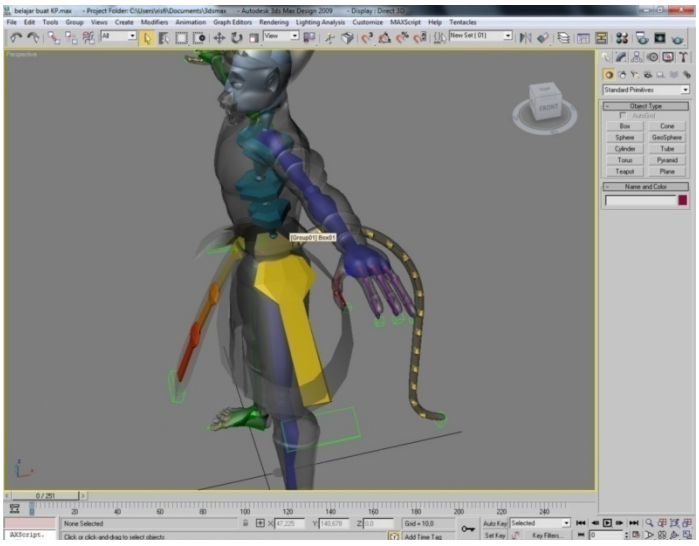
Unwarp UVW yang sudah di *coloring* dimasukan kedalam material yang ada di *3d max* dan langsung dipakai dalam *modeling* Hanoman.



Gbr III.4 *teksturing* yang telah di gunakan dalam karakter

e. Memasukan Kerangka Hanoman

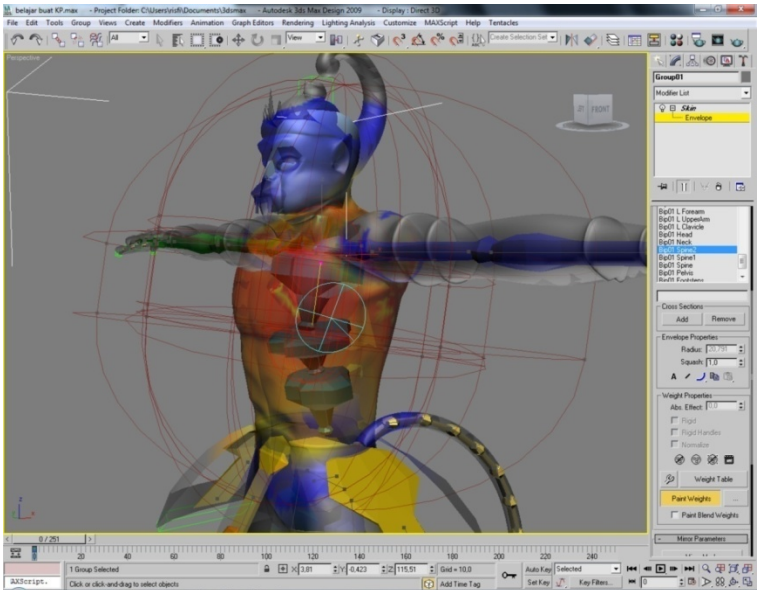
Kerangka atau *biped* yang sudah disesuaikan dengan karakter Hanoman langsung dimasukan pada karakter.



Gbr III.5 *Biped* dalam karakter Hanoman

f. *Paint Weights Biped* Hanoman

Kerangka atau *biped* yang sudah dipasang pada Hanoman, selanjutnya dengan menggunakan *paint weights*. *Paint weights* ini berfungsi sebagai pengatur agar *vertex-vertex* dalam karakter tidak tertinggal saat Hanoman bergerak.



Gbr III.6 *Paint weights* dalam karakter Hanoman

Setelah itu karakter Hanoman diserahkan pada *animator* untuk membuat pergerakan karakternya.