BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan dalam Perusahaan

Peranan praktikan dalam perusahaan yaitu sebagai artis *ilustrator* yang bertugas untuk membuat gambar dari awal hingga selesai *full color* dan di setujui oleh klien atau melanjutkan proyek yang sudah dikerjakan oleh ilustrator lain sebelumnya.

3.2 Pekerjaan Praktikan selama Kerja Praktek

Pekerjaan praktikan yang telah saya kerjakan selama kerja praktek di Oray Studio cukup banyak. Diantaranya;

- Proyek *game IPhone Snail&sheep*
- Proyek *web* untuk Belia *online*
- Proyek Komik
- Proyek *Eco ATM*
- Proyek *game Metrorun*
- Proyek Animasi Transgasindo
- Proyek *game Razeware tower defence*

3.3 Metode kerja Praktikan

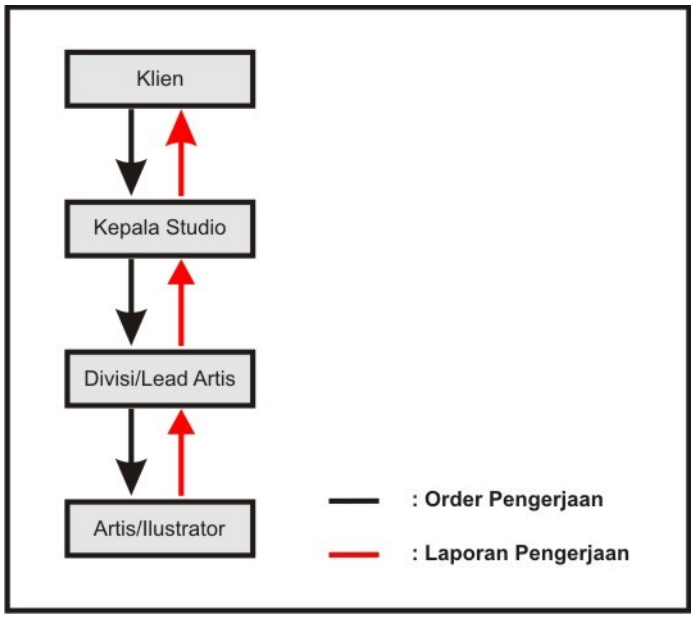
Metode kerja praktikan setiap harinya dimulai dengan pemberian form tugas harian yang harus diisikan lengkap dengan nama *proyek*, nama *lead artis*, tanggal dan rentang jam waktu pengerjaan masing-masing *proyek*. *Form* tersebut akan ditanda tangani oleh *lead artis* yang membawahi praktikan di akhir hari kerja sebagai tanda bahwa praktikan memang benar telah mengerjakan tugas harian yang diberikan.

Sistem pemberian tugas harian dilakukan melalui media *yahoo messenger* agar setiap perintah dan arahan tidak mudah hilang dan mempermudah dalam *mereview* tugas harian.

Bahan-bahan tugas harian yang akan dikerjakan oleh praktikan akan di berikan melalui *dropbox*, yaitu suatu *folder* dalam sistem jaringan kantor ORAY untuk meletakan proyek baru, belum selesai maupun yang sudah selesai dikerjakan.

Selama pengerjaan di kantor, *lead artis* akan meninjau hasil pekerjaan praktikan secara berkala untuk meninjau kemajuan maupun merevisi desain yang sudah dibuat sebelumnya. Setelah *lead artis* menyetujui sebuah desain, maka *lead artis* akan memberikan desain tersebut kepada kepala studio untuk mendapatkan persetujuan berikutnya.

Jika kepala studio telah menyetujui, maka kepala studio lah yang akan berhubungan dengan klien selanjutnya. Dan jika klien meminta revisi atau perubahan, maka kepala studio akan memberikan permintaan revisi tersebut kepada lead artis untuk selanjutnya dikembalikan kepada artis ilustrator, dalam hal ini praktikan.



Tabel III.1 Metode kerja

3.4 Perancangan Karakter Game Tower Defence

Pengertian Tower Defence

Tower defence adalah sebuah *game real time strategy* yang merupakan *MOD* (modifikasi) dari *game* strategi populer Warcraft 3 yang diproduksi oleh *Blizzard*. *Blizzard* merupakan sebuah perusahaan pembuat *game* ternama yang telah berhasil meluncurkan berbagai game yang sering kali merebut hati para *gamer* di dunia.

Inti dari permainan *Tower Defence* ini adalah *gamer* ditugaskan untuk melindungi target dari serbuan monster yang dikendalikan oleh *AI* (*artificial intelligence*). Monster ini akan datang secara bergelombang dan dalam jumlah yang banyak. *Gamer* melindungi target dengan cara mendirikan *tower-tower* atau menara-menara pertahanan yang akan menembaki setiap musuh yang mendekati target.

Permainan ini dibagi dalam tingkatan-tingkatan yang dimulai dari tingkatan rendah, menegah, hingga tingkatan tinggi sesuai dengan tingkat keberhasilan *gamer* dalam mempertahankan target setiap tingkatannya. Dan semakin tinggi tingkatan yang dicapai, monster yang menyerbu semakin kuat dan banyak. Serta uang yang didapatkan dari membunuh monster-monster ini pun semakin meningkat untuk digunakan mendirikan menara-menara pertahanan yang lebih canggih dan kuat.

Permainan ini menuntut ketangkasan, perhitungan, strategi, dan kemampuan menejemen serta kerjasama dari para *gamer*. Karena game ini memang dirancang untuk dimainkan oleh lebih dari satu pemain. Faktor-faktor inilah yang berhasil memikat hati para *gamer* untuk memainkannya bersama teman-teman atau sahabat. Kepopuleran game ini sungguh luar biasa hingga para *gamer* sering menciptakan sendiri variasi peta dan jalan cerita untuk game ini yang kemudian dibagi-bagikan secara gratis melalui *internet.*

Melihat potensi dari permainan ini yang luar biasa, *Razeware* sebagai salah satu perusahaan pencipta game untuk media iPhone tertarik untuk membuat versi lain dari permainan *tower defence* ini. Dan meminta Oray studio untuk mengajukan contoh rancangan desain untuk *tower defence* keluaran mereka.

Pada tahap ini Oray studio belum secara resmi diterima sebagai partner dalam pembuatan game tersebut. Namun akan menjadi partner apabila rancangan telah diterima dan diseleksi kemudian. Untuk itu Razeware melampirkan kriteria-kriteria yang harus dipenuhi Oray Studio dalam rancangan desain visual dari game tersebut.

Berikut ini adalah kriteria-kriteria yang diminta oleh Razeware untuk proyek game Tower Defence :

1. **Latar Belakang**

   - Disesuaikan dengan tema
   - Sudut pandang campuran *top-down* dan *pseudo 3D*
   - Inspirasi dari game *field runner* dan *robo defence*



Gambar III.1 Sampel Game Field Runner

2. **Tower atau Menara**

   - Desain tiga tipe menara
   - Desain *HUD* ikon
   - Desain proyektil peluru
   - Desain *health bar*
   - Delapan orientasi sudut pandang dari menara-menara

3. **Musuh**

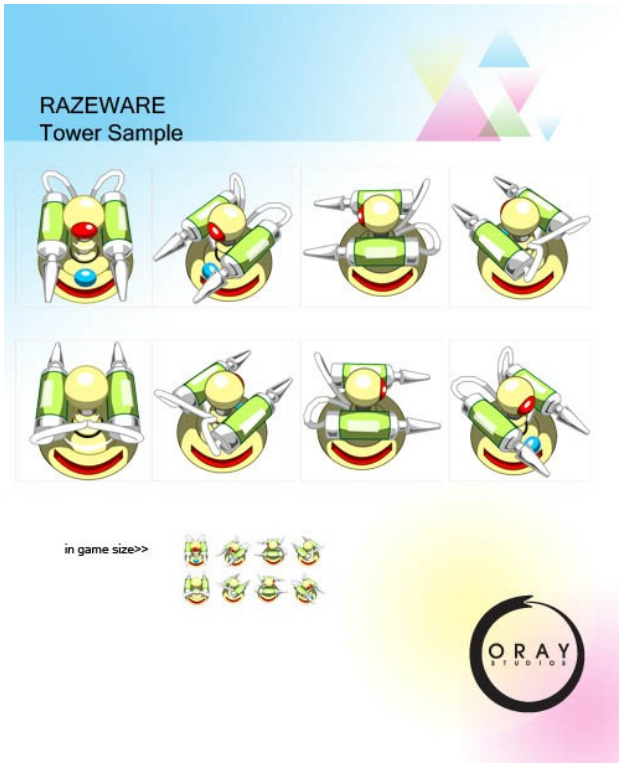
- Desain tiga tipe musuh
- Desain *health bar*
- Animasi ledakan dan hancurnya unit musuh

2. **Tema**

- Permen VS Mainan
- Robot futuristic
- Vampir/mumi Vs Hantu

Untuk mempercepat proses perancangan desain visual game, maka pembagian tugas yang jelas sangat dibutuhkan. Dan dalam hal ini praktikan mendapat tugas untuk merancang desain visual *tower* atau menara sesuai ketentuan poin ke-dua dari kriteria yang diminta oleh *Razeware.*

Dalam proyek kali ini praktikan berada dibawah bimbingan *lead artis* Yori Papilaya. Dan rancangan awal yang praktikan kerjakan dan disetujui oleh studio untuk diserahkan kepada klien adalah sebagai berikut

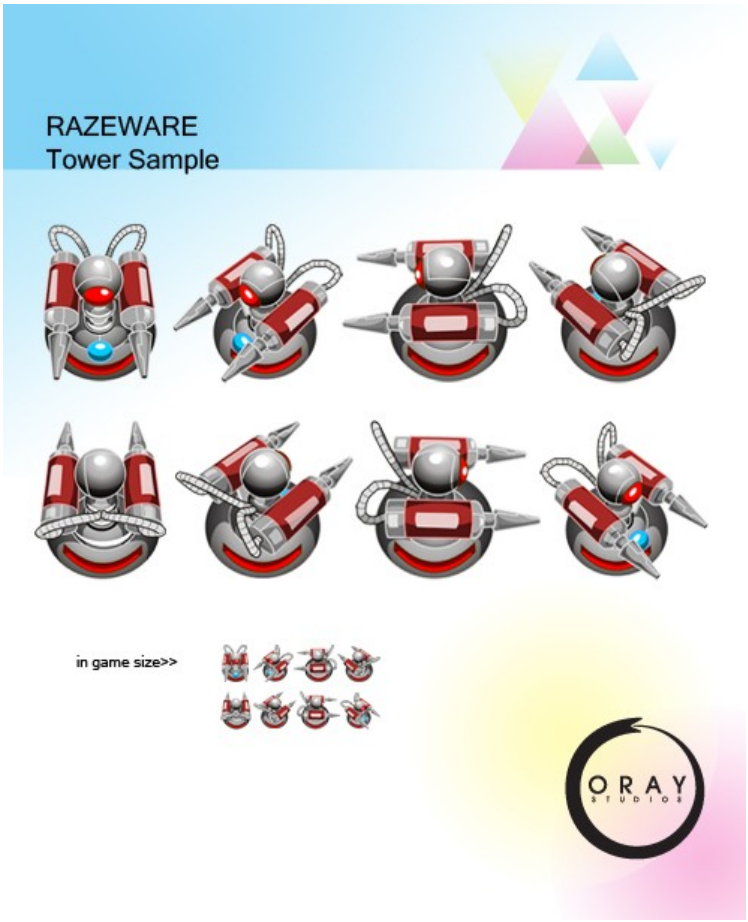


Gambar III.2 Desain awal

Sesuai dengan standar game yang telah dikerjakan oleh Oray Studio sebelumnya, desain karakter menara yang dikirimkan adalah ukuran 7x7 cm dan ukuran 1x1 cm. Ukuran 1x1 cm adalah perkiraan gambar yang akan muncul di layar iPhone.

Klien ternyata senang dan menyetujui rancangan karakter menara tersebut dan menghubungi kembali Oray Studio untuk melanjutkan proyek game tersebut. Namun klien juga menyertakan beberapa catatan yang diataranya meminta perubahan dari segi warna yang digunakan agar menjadi lebih gelap dan tidak terlalu cerah.

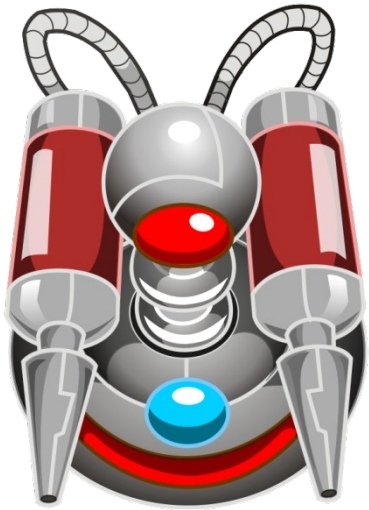
Oleh karena itu, praktikan kemudian membuat perubahan dari segi warna sesuai permintaan klien. Yang hasilnya sebagai berikut :



Gambar III.3 Desain final

Setelah dikirimkan kembali revisi warna dari karakter menara kepada klien, klien menerima dengan puas dan meminta rancangan dua tipe lainnya untuk segera dikerjakan dan dikirimkan. Mulai saat itu, Oray Studio telah secara resmi mengerjakan secara penuh desain visual untuk game *Tower Defence* produksi *Razeware*.

3.4.1 **Konsep Perancangan**

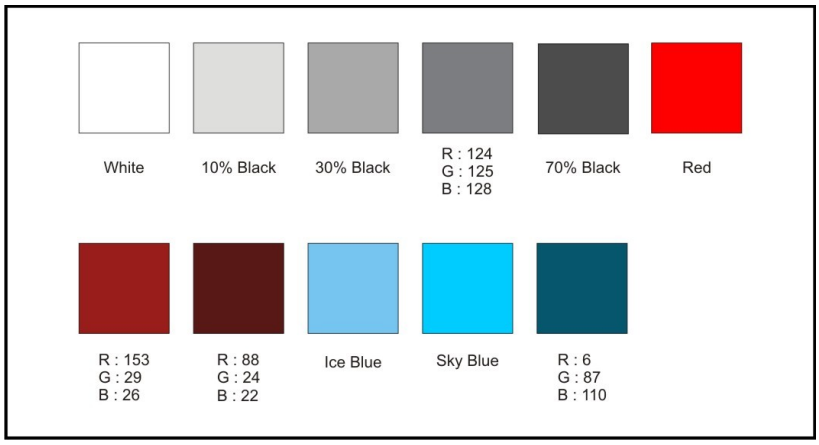


Gambar III.4 Karakter gunner

Ide awal untuk pembuatan karakter menara ini adalah diambil dari bidak catur. Untuk menimbulkan kesan robotik dan *futuristik* maka dibagian kepala bidak diberi mata berupa lingkaran merah terbuat dari kaca yang mengkilat dan berwarna cerah untuk menimbulkan kesan menyala/bercahaya.

Kemudian keseluruhan tubuh dari karakter diberi warna gradasi abu-abu dan hitam untuk menunjukan kesan logam dan diberi detil garis dan kilatan untuk memperkuat kesan yang diinginkan.

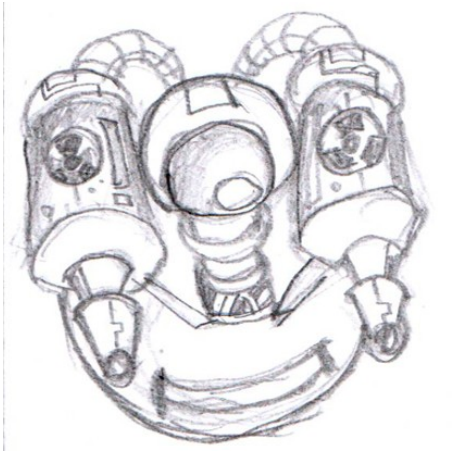
Sesuai dengan perannya sebagai menara pertahanan (defence tower) maka karakter kemudian diberikan dua buah senjata di kanan dan kiri nya.



Tabel III.2 Warna Karakter

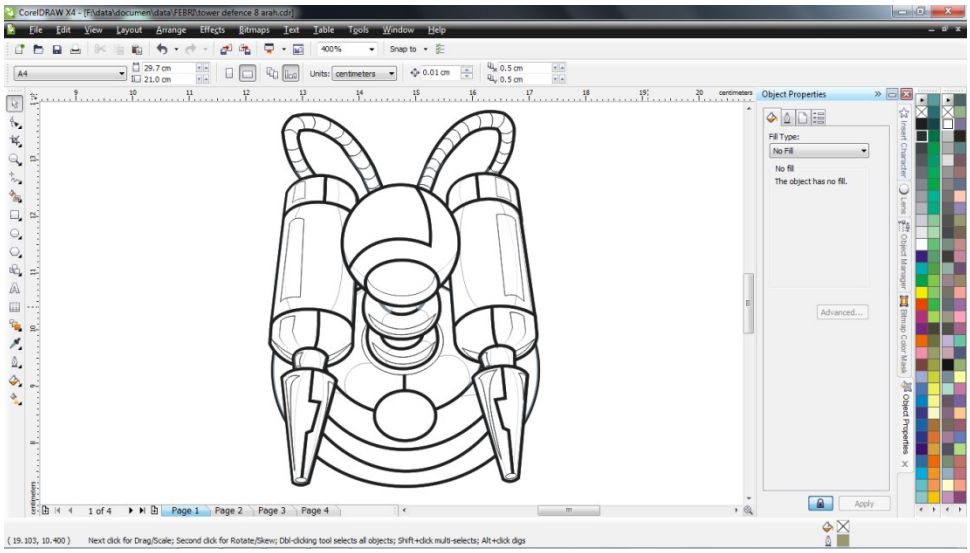
3.4.2 **Teknis Perancangan**

Perancangan karakter untuk pembuatan game tower defence ini dilakukan awalnya dengan menggunakan sketsa tangan yang kemudian di scan dan di selesaikan menggunakan Coreldraw X4.



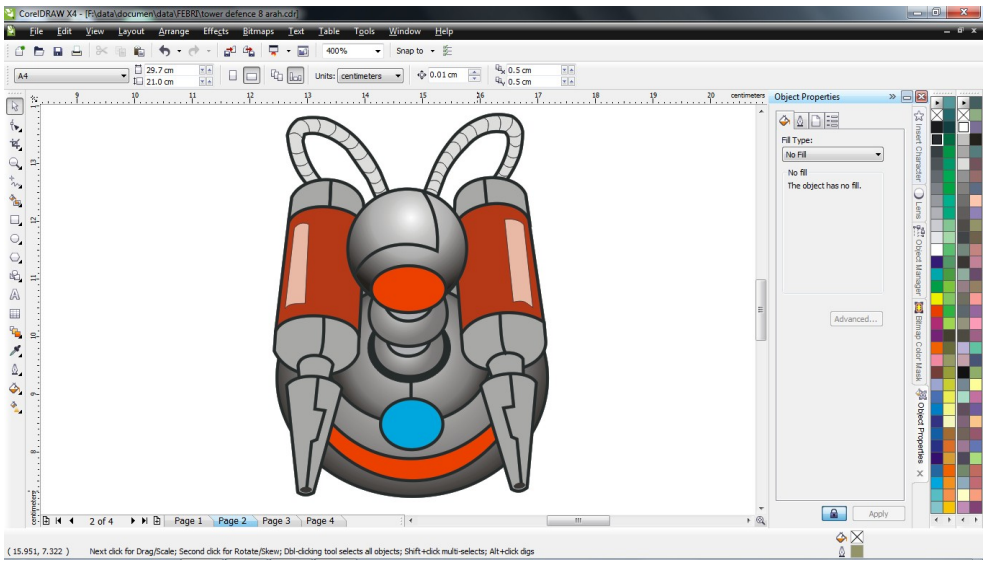
Gambar III.5 Sketsa Manual

Sketsa gambar yang telah di scan terlebih dahulu kemudian di import ke dalam Coreldraw X4 melalui fungsi import untuk kemudian diletakan di canvas dan di kunci agar ketika di *tracing* tidak akan bergeser.



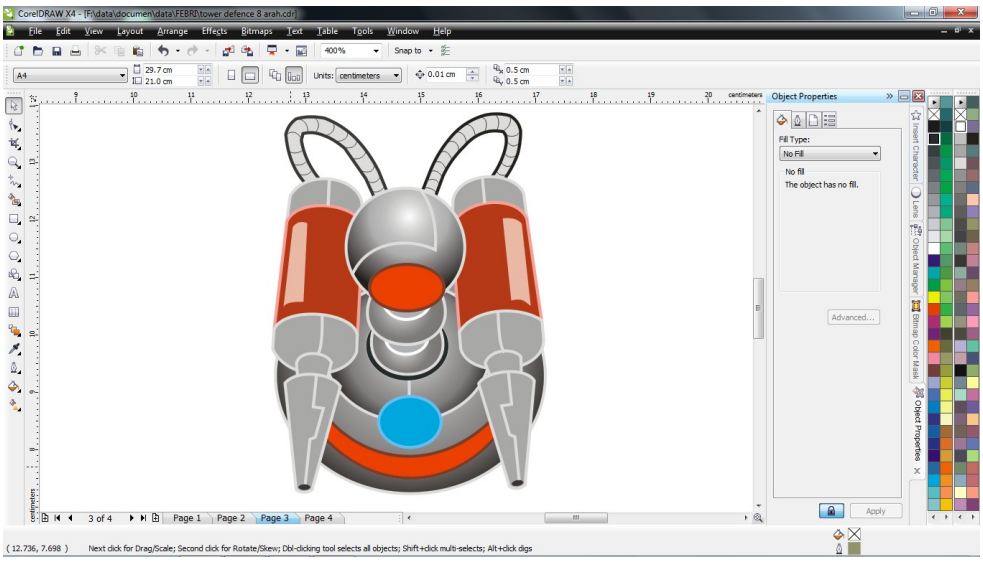
Gambar III.6 Hasil *Tracing*

Setelah sketsa berhasil di *trace* di Coreldraw X4, langkah berikutnya adalah memberikan warna sesuai dengan permintaan klien. Pada bagian yang dimaksudkan terbuat dari logam diberikan warna abu-abu dan sedikit gradasi ke hitam pada bagian tertentu. Dan memberikan warna merah pada bagian mata dan tabung senjata dari karakter. Penambahan warna biru pada bagian aksesoris.



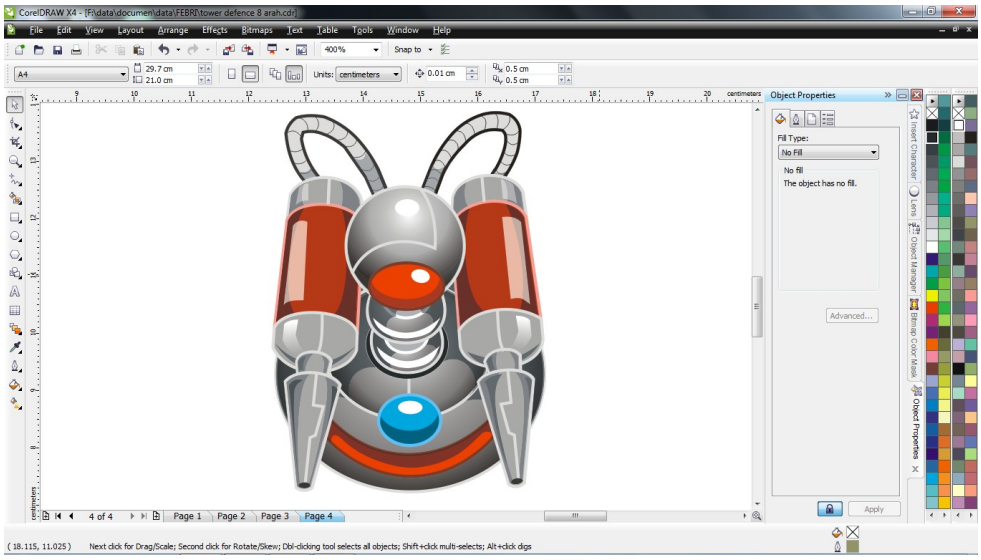
Gambar III.7 Hasil Pewarnaan

Langkah berikutnya adalah merubah warna outline sedekat mungkin dengan warna utama dari setiap bagian dengan tujuan untuk memperhalus tampilan dari karakter. Penghalusan ini dibutuhkan agar ketika gambar karakter di tempatkan pada gambar latar belakang atau peta dari permainan akan tampak lebih menyatu dan tidak tampak terlalu menonjol yang akan memperngaruhi warna yang lain.



Gambar III.8 Hasil Perubahan *Outline*

Untuk semakin memperlihatkan efek yang diinginkan, maka dibutuhkan tambahan detil pada gambar karakter. Penambahan efek *highlight* atau pantulan cahaya akan semakin memperlihatkan efek logam dan efek kaca pada bagian-bagian tertentu.



Gambar III.9 Hasil Final

Setelah semua proses selesai, hasil final dari rancangan karakter ini diajukan kepada *lead artis* untuk di evaluasi dan dikirimkan kepada klien untuk persetujuan.