BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Perancangan Interface

Ketika interface pada sebuah game menjadi bagian yang sangat penting, ketika itu pula interafce pada game tidak bisa dibuat dengan asal-asalan, disesuaikan dengan game itu sendiri tentunya juga dengan segala aspek yang berpengaruh di dalam game semisal gameplay, sound dan sebagainya. Dalam kancah persaingan, banyak interface yang hanya menjadi pelengkap, hanya berperan sebagai background dan tidak lebih, sedangkan untuk game yang berkualitas tinggi akan sangat memperhatikan interface suatu game dan menjadikannya nyawa tersendiri dalam game.

Hal tersebut diterapkan oleh praktikan pada saat CV. Hompimplay membuat sebuah produk game, dengan karakteristik CV. Hompimplay yaitu nuansa yang fun harus tetap dimunculkan, karena memang target market dari CV. Hompimplay untuk game ini adalah para pemain kasual pada rentan umur 10 hingga 20 tahun. Judul game tersebut adalah *Word Race.* Game ini menggabungkan 2 unsur game menjadi satu, yaitu kata dan balapan.

1.2 Tujuan Perancangan Interface

Game *Word Race* memiliki dunia yang fun dan dinamis, disini interface dibutuhkan agar dapat menyempurnakan kesan fun dan dinamis tersebut dengan berbagai button, icon, environment hingga layout yang akan dipakai nantinya pada berbagai platform.

1.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Praktikan melakukan kerja praktek di sebuah perusahaan yang bergerak pada bidang IT dan desain yaitu **CV. HOMPIMPLAY**, yang beralamat di jalan Sukawarna 2 no. 11. Hompimplay merupakan salah satu perusahaan yang berlokasi di Bandung dan sudah berdiri sejak tahun 2011, praktikan memulai kerja praktek di bagian divisi desain.

Pelaksanaa kerja praktek dilaksanakan mulai dari bulan Mei 2012 sampai bulan Juni 2012, dengan intesitas pertemuan 25 dan dilaksanakan setiap hari rabu dan jum`at. Jam kerja yang ditawarkan oleh CV. Hompimplay yaitu dari pukul 13.00 sampai pukul 18.00. CV. Hompimplay juga memberikan kebijakan yang bersifat fleksibel artinya praktikan di berikan wewenang untuk mengambil atau meminta data yang dibutuhkan.