BAB III

LAPORAN PERANCANGAN INTERFACE

3.1 Peranan Dalam Perusahaan

Setiap individu memiliki tempat dalam organisasi, dilihat dari kemampuan individu itu sendiri, tapi pada akhirnya setiap peranan itu bertujuan menutup kekurangan yang lainnya, untuk menjadi sesuatu yang lebih solid.

Dalam melaksanakan kegiatan kerja praktek di CV. Hompimplay, praktikan ditempatkan dalam divisi kreatif, sebagai asisten junior. Divisi kreatif berada dibawah pengawasan langsung seorang senior desainer. Fungsi dan kewajiban praktikan dalam divisi kreatif adalah mengerjakan sebuah proyek desain dengan waktu yang sudah ditentukan dan membuat sesuatu yang baru, kreatif dan orisinil untuk klien atau untuk CV. Hompimplay itu sendiri.

3.2 Pekerjaan Selama di Perusahaan

Banyak pekerjaan yang dikerjakan praktikan selama di perusahaan, salah satunya adalah merancang interface untuk game yang sedang digarap oleh CV. Hompimplay dengan nama *Word Race*. Dalam perancangan tersebut penulis telah mengaplikasikan pengetahuan yang didapat, ditambah pengalaman tentang proses perancangan sebuah user interface. Dalam prosesnya praktikan mengerjakan perancangan tersebut mulai dari membuat sketsa kasar, *brainstorm*, digitalisasi, memberi efek, finalisasi hingga menempatkan interface yang sudah dirancang pada sebuah platform yang menjadi dasar game ini dibuat.

3.3 Metode Kerja

Diluar perancangan interface praktikan juga mengerjakan beberapa pekerjaan yang berhubungan dengan game yang sedang digarap oleh

CV. Hompimplay, praktikan mengikuti metode yang diterapkan perusahaan, metode yang diterapkan di CV. Hompimplay sangat fleksibel, walaupun hampir semua proyek yang dikerjakan menggunakan software grafis yang membutuhkan komputer untuk mengerjakannya, tetapi semua pekerjaan itu bisa dikerjakan di kantor CV. Hompimplay, atau dikerjakan ditempat lain yang disesuaikan dengan kondisi, karena tidak mudah berfikir kreatif, namun tetap tidak melupakan komitmen yang diterapkan di perusahaan, yaitu semua proyek dikerjakan dengan tuntutan profesionalisme, dengan batasan waktu tertentu dan menjaga kualitas pada level tertinggi. Dengan kata lain metode kerja yang diterapkan di CV. Hompimplay tidak terlalu menekan, tetapi tanggunga jawab tetap harus ditempatkan diatas segalanya. Dalam perancangan interface ini praktikan melakukan asistensi visual setiap kali bekerja di kantor dan beberapa kali dengan menggunakan sistem remote hingga ditetapkan desain yang akan digunakan dan melakukan finishing hingga akhir.

3.4 Perancangan

Fungsi perancangan memiliki peranan penting dalam mendefinisikan bentuk identitas visual sebuah produk agar dapat diterima dan menjadi perhatian masyarakat banyak, khususnya target market produk tersebut.

Proyek yang dikerjakan adalah perancangan desain prototipe interface game *word race*, dalam pengerjaan perancangan ini, penulis menggunakan beberapa tahap dalam pengerjaannya, yang pertama adalah melakukan *brainstorm* dan konsep yang cocok dengan game, kedua merancang identitas visual unsur-unsur yang harus ada adalah layout, lalu warna, tipografi, style dan penerapan interface pada platform.

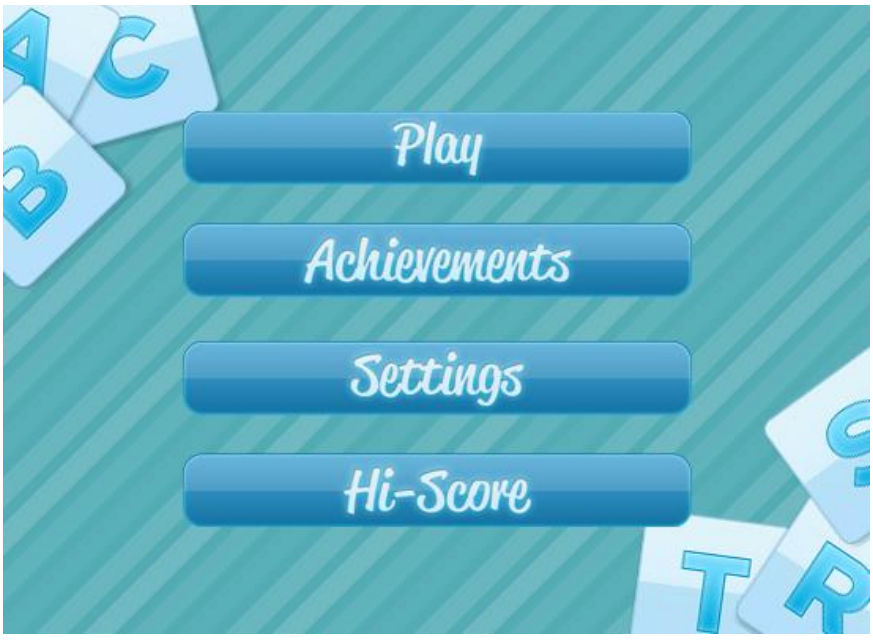
3.4.1 Konsep Perancangan Interface

Fungsi dari konsep perancangan yang nantinya akan menjadi dasar pegangan dalam melakukan perancangan tersebut. Konsep perancangan dibuat sesuai dengan analisa yang telah dilakukan sebelumnya terhadap produk sebagai objek perancangan.

A. Style Game dan Mekanisme Game

Game *word race* yang sedang digarap oleh tim memiliki tema menyenangkan, karena disesuaikan dengan target marketnya. Adanya karakter, lingkungan, dan visual yang mendukung dalam game memperkuat kesan game ini menjadi game yang menyenangkan dan mudah untuk dimainkan. Untuk mekanisme game ini mengutamakan kemudahan dalam bermain, terlebih dasar ide dari game ini sendiri adalah game klasik *scrabble*.

B. Interface



Gambar III.1 Interface menu utama *word race*

Interface secara keseluruhan dalam game *word race* ini disesuaikan dengan *brainstorm* yang sudah penulis lakukan bersama pembimbing di perusahaan, pada panel *main menu* hanya tersedia 4 tombol yaitu *play, achievements, settings dan hi-score*.

Layout konten utama disusun rapi rata tengah dengan beberapa elemen grafis di pinggirnya, di panel menu utama praktikan menempatkan elemen grafis berupa kotak-kotak huruf yang menjadi elemen utama didalam game, ditambah latar berupa garis-garis diagonal.

Style untuk interface game *word race* ini mengusung style web 2.0 karena memang game ini dibuat untuk platform *mobile* yang dimana rata-rata gadget *mobile* sekarang menggunakan style ini.



Gambar III.2 Interface *Select Mode word race*

Warna biru menjadi warna primer sebagai pilihan tonal warna oleh praktikan untuk diterapkan kedalam interface, warna biru dipilih karena warna ini memberi kesan tenang, simpel terlebih mendukung dengan tema yang diangkat oleh game *word race*, dan memang disesuaikan dengan karakter, lingkungan dan visual lainnya yang terdapat di dalam game.



Gambar III.3 Interface seting *word race*

Saat pemain mulai memasuki permainan di dalam game, akan muncul panel sederhana yang berfungsi sebagai petunjuk sederhana bagaimana game ini dimainkan, panel petunjuk ini berbeda dengan desain interface yang lain karena memiliki ruang yang lebih kecil, ini disesuaikan dengan fungsinya yang hanya sebagai petunjuk sederhana untuk mengenalkan bagaimana game ini dimainkan.



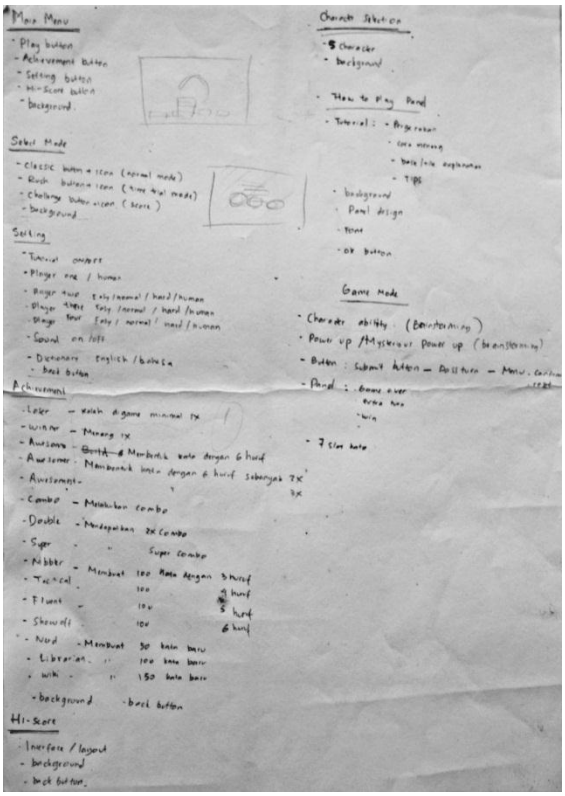
Gambar III.4 Interface tutorial *word race*

Setelah warna dan layout, hal yang tidak boleh dikesampingkan dalam perancangan interface adalah tipografi. Tipografi primer yang penulis pilih untuk interface game *word race* adalah *Helvetica neue,* huruf ini dipilih penulis karena memiliki tingkat keterbacaan yang tinggi, terlebih game yang dibuat adalah game mobile dimana layar untuk memainkan game tidak terlalu besar. Untuk tipografi sekunder, penulis memilih font *Reklame script,* jenis huruf ini hanya dipakai pada panel main menu, dengan ukuran yang lebih besar dibanding tipografi pada interface di panel yang lain, jenis huruf *Reklame script* memiliki kesan menyenangkan, itu mendukung tema game *word race* dan menyatu dengan latar belakang layout yang penulis terapkan untuk panel menu utama.

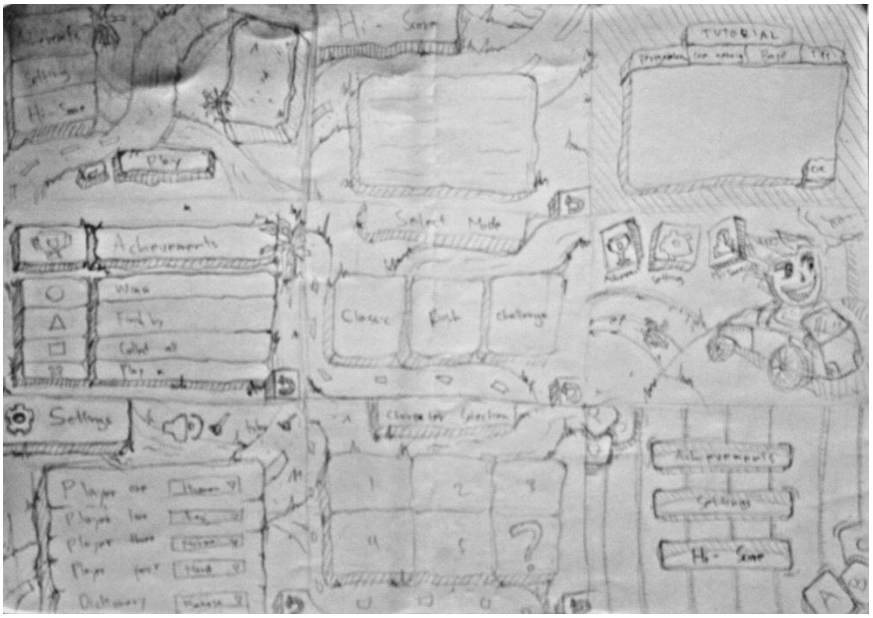
3.4.2 Teknis Perancangan

Dalam proses perancangan yang pertama dilakukan penulis adalah melakukan *brainstorm* (gbr. III.5), bersama pembimbing di perusahaan. Setelah pembimbing memberikan data yang jelas tentang bagaimana interface akan diterapkan, penulis mulai melakukan sketsa rancangan awal (gbr. III.6), yang nantinya akan di eksekusi dalam format digital dengan menggunakan perangkat lunak Adobe Photoshop CS5.

Adobe Photoshop CS5 merupakan sebuah program grafis dengan basis raster, program ini digunakan penulis dalam proses perancangan karena program ini berbasis raster sangat cocok digunakan untuk proses digitalisasi sebuah rancangan untuk perangkat mobile.

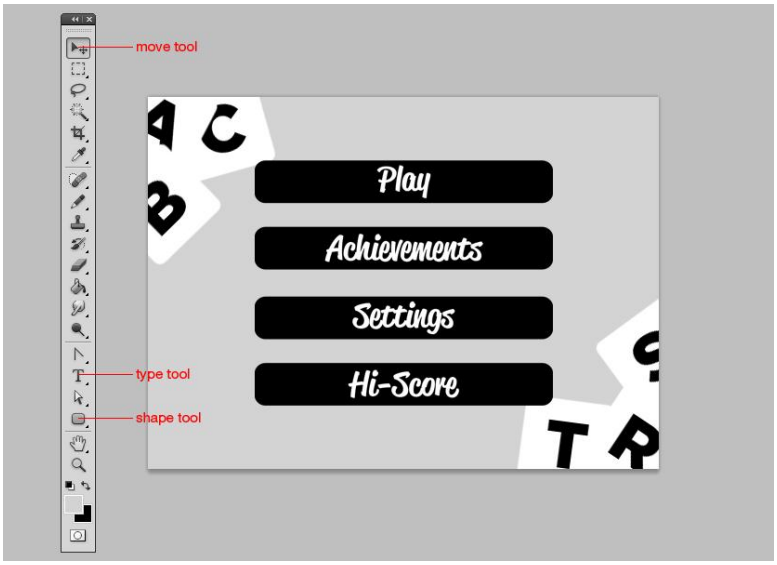


Gambar III.5 *brainstorm*



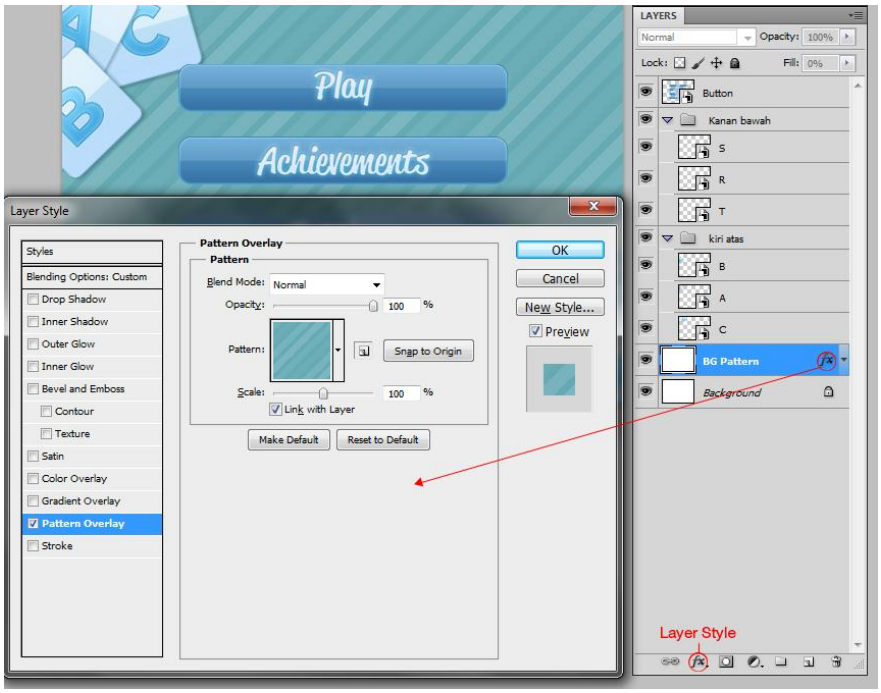
Gambr III.6 sketsa rancangan awal

Dalam proses digitalisasi penulis hanya membuat ulang sketsa awal interface yang sebelumnya sudah dibuat, tools yang digunakan dalam program grafis adalah *shape tool* untuk membuat bentuk dasarnya, *type tool* untuk menempatkan tipografi pada layout, lalu *move tools* dan *transform* untuk menempatkan bentuk dasar agar sesuai dengan layout yang dibuat dalam sketsa awal.



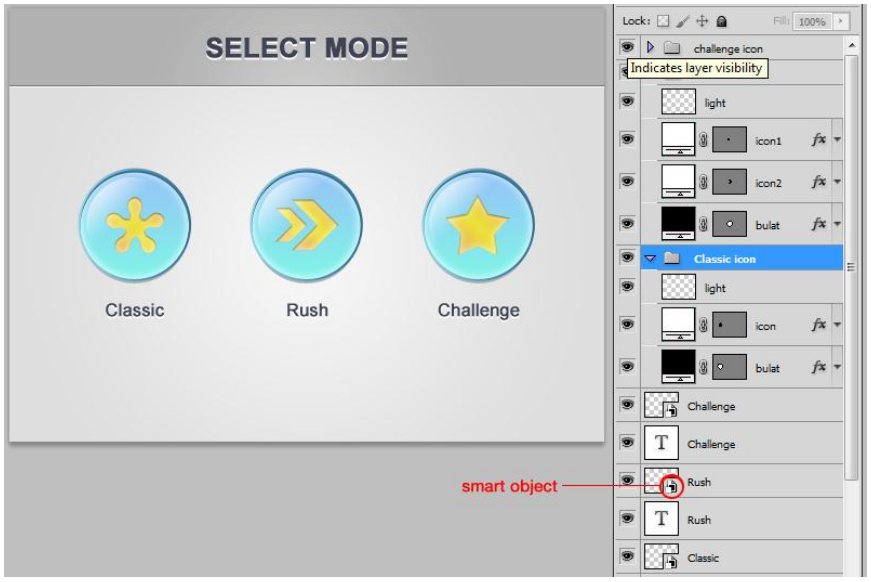
Gambar III.7 digitalisasi sketsa awal

Setelah penempatan bentuk dasar pada layout selesai, penulis mulai melakukan pewarnaan dan memberi style dengan menggunakan teknik *style effect layer*, dengan teknik ini penulis memakai style web 2.0 untuk diterapkan pada bentuk-bentuk dasar yang sudah dibuat sebelumnya.



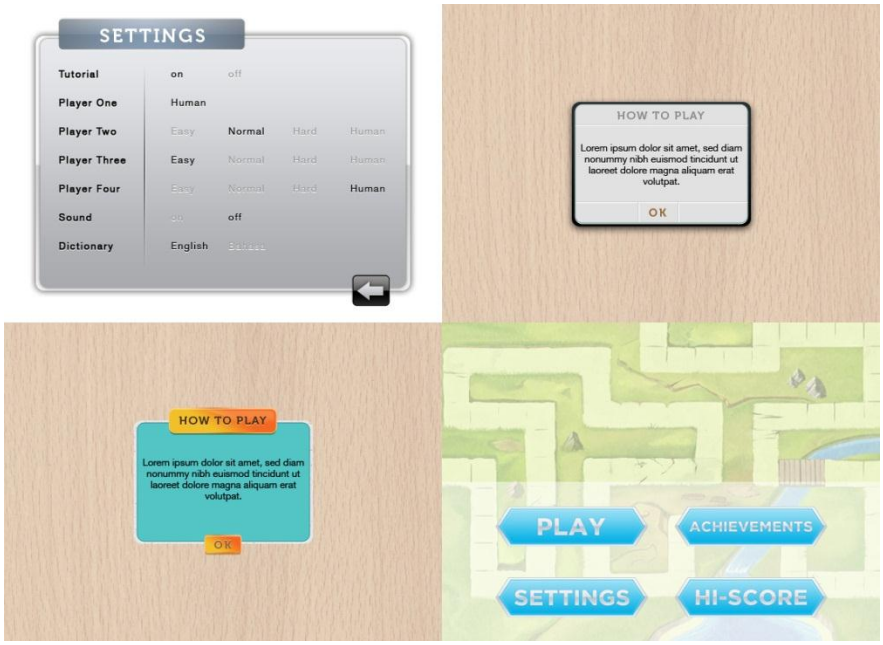
Gambar III.8 layer style

Penulis memisahkan setiap objek yang dibuat pada layer-layer tersendiri dan mengkonversinya ke dalam *smart object*, ini dilakukan karena untuk pembuatan game seorang *artist* diharuskan membuat aset game secara terpisah dan tersusun, itu semua agar pada saat proses koding oleh programmer menjadi lebih mudah.



Gambar III.9 *layering* dan *smart object*

Metode ini penulis terapkan pada semua panel interface yang penulis buat untuk game *word race*, penulis juga membuat beberapa alternatif untuk setiap panel yang dibuat untuk memberikan pilihan desain mana yang akan diaplikasikan ke dalam game nantinya.



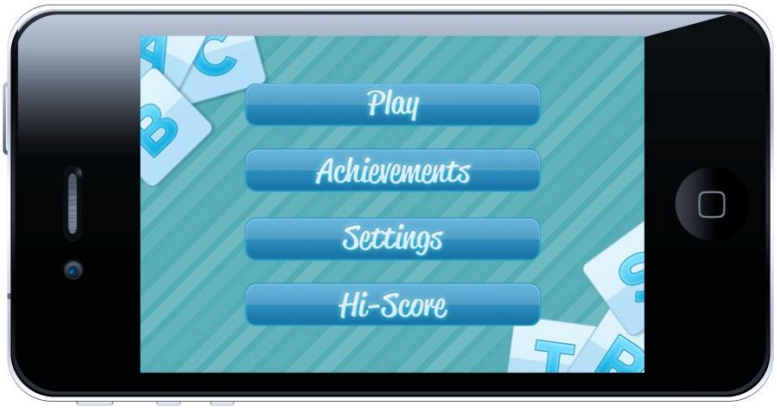
Gambar III.10 alternatif desain

3.4.3 Aplikasi Interface pada Platform

Penerapan interface pada berbagai platform yang akan digunakan oleh game *word race* tidak bisa dipasangkan begitu saja, karena setiap platform memiliki setting area yang berbeda-beda, terlebih pada satu platform bahkan memiliki fragmentasi dimana satu platform dipakai oleh banyak device yang notabene memiliki spesifikasi hardware yang berbeda-beda termasuk ukuran layar.

- iOs

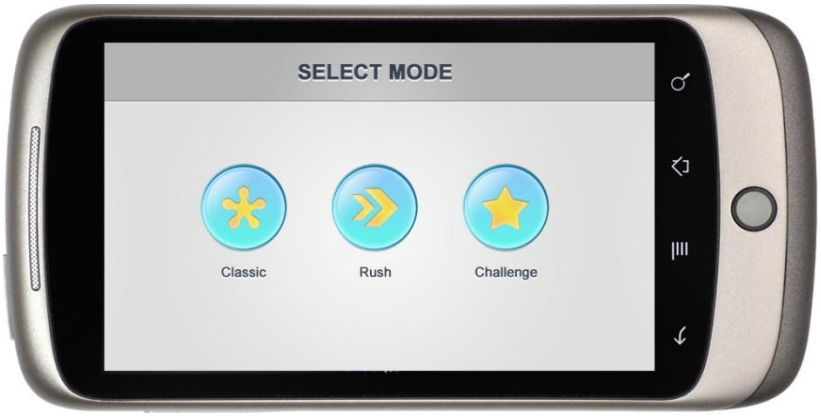
  Platform iOs hanya dimiliki oleh produk-produk Apple semisal iPhone, iPod dan iPad. Rata-rata ukuran layar setiap gadget apple tidak terlalu beragam.



Gambar Ⅲ.11 *iPhone*

- Android

Platform Android adalah platform yang bebas biaya, dengan kemampuannya yang powerfull dan gratis maka tidak aneh jika banyak manufaktur smartphone dan tablet berjalan di platform, disinilah fragmentasi yang sangat luas karena setiap manufaktur akan membuat gadget mereka berbeda dari pesaingnya juga ukuran layar yang disematkan ke dalam produk mereka.



Gambar III.12 *Nexus One*