BAB III

Laporan Kerja Praktek

3.1. Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Peranan praktikan selama pelaksanaan kerja praktek di Agate Studio adalah sebagai artist. Pada proses kerja praktek praktikan ditugaskan mengerjakan membuat sebuah gambar karakter tokoh game, puzzle, dan mocup

3.2. Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Dalam mengerjakan sebuah projek game dibutuhukan sebuah tim untuk menyelesaikanya game yang dibuat dimana terdapat artist dan programers. Artist tugasnya membuat sebuah karakter tokoh game yang berhubungan dengan gambar-gambar yang diinginkan oleh client sedangkan programers tugasnya menganimasikan atau mengerakan gambar tokoh yang dibuat oleh artis sehingga menjadikan sebuah game yang menarik. Proses pembuatan aset game, dimulai dari sketsa dasar yang akan menemukan karakter-karakter yang cocok untuk membuat game yang akan di buat hingga selesai pada tahap proses sketsa, kemudian setelah menemukan ide yang cocok pada sketsa tersebut masuklah ke dalam digital dengan software-software desain yang menunjang pembuatan game sampai selesai.

3.3. Metode Kerja Praktikan

Tahap-tahap pengerjaan yang telah di berikan dari pihak perusahaan mulai dari tema game yang akan dibuat, melakukan asistensi terhadap pembimbing kerja praktek di perusahaan dan pengunaan software yang akan dipakai untuk pengerjaan membuat game Kratingdaeng Adventure.

3.4. Perancangan

Perancangan meliputi proses pencarian ide, pembuatan sketsa kasar, sketsa detail yang meliputi detail bentuk, warna gambar, dan pada tahapan akhir berupa final artwork.

3.4.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan berawal dari tema game yang akan dibuat. Salah satu proyeknya adalah untuk membuat game Kratingdaeng Adventure.

Konsep perancangan sebuah desain game Kratingdaeng Adventure dimulai dari proses pencarian ide dan asistensi, Game Kratingdaeng Adventure adalah tentang petualangan karakter yang dimana karakter tersebut berlari di tengah jalan di kota dengan meloncati berbagai rintangan-rintangan seperti kendaraan mobil dan benda-benda yang ada di jalan, untuk mendapatkan point dalam petualangan tersebut terdapat banyak halangan dan rintangan yang akan ditempuh.

Berikut hasil rancangan game yang sudah dibuat :

a. Membuat rancangan gambar kendaraan mobil dibawah ini untuk dilompati oleh karakter game tersebut agar sulit melewati rintangan-rintangan yang dilewatinya.



Gambar 7. Layout kendaraan

b. Mebuat gambar baground gedung dengan di blok warna agar terdapat kesan suasana dikotanya. Gambar gedung tersebut diwarnai dua warna hitam dan abu, menjelaskan warna abu gedung tersebut berada dekat sedangkan warna hitam gedung tersebut jauh.



Gambar 8. Layout baground gedung

c. Membuat gambar bangunan yang detail dimana disitu terdapat restaurant,hotel dan rumah bertingkat agar terkesan suasana kota dengan bentuk bangunan yang cukup sederhana dengan berbagai variasi warna yang cerah agar terlihat menarik.



Gambar 9. Layout bangunan

d. Proses pembuatan layout game Kratingdaeng Aventure telah selesai dibuat dengan berbagai macam proses yang dibuatnya.



Gambar 10. Layout game jadi

3.4.2. Teknis Perancangan

Teknis perancangan merupakan penjabaran mengenai proses perancangan media game

Teknis perancangan dibagi kepada 2 tahapan:

a. Sketsa Digital

Ketentuan sketsa berupa :

- Penamaan file : judul *(Order)*_sketsa_(nomor alternatif).
- Sketsa resolusi yang digunakan 300 x 500 *pixel* 100 dpi.
- jenis warna RGB.
- Pembuatan sketsa sekurang-kurangnya tiga buah sketsa.



Gambar 11. Salah satu sketsa yang telah selesai

b. Final Artwork

Teknis pengerjaan *final artwork* kurang lebih sama dengan proses pembuatan aset game sebelumnya.

Resolusi yang digunakan 21633 x 12781 *pixel* 300dpi, *Grouping layers*, hal ini bertujuan agar layer pada file terklasifikasikan dan tersusun dengan baik. Sehingga pada saat orang lain (contohnya klien) mengedit file tersebut maka akan lebih mudah.