# BAB I

# PENDAHULUAN

## 1.1 Latar Belakang

Perkembangan *video games* pada zaman sekarang sangat pesat kemajuanya. Hal ini juga tak terlepas dari semakin berkembangnya teknologi yang semakin canggih. *Video game* merupakan kegiatan yang sangat kompleks didalamya terdapat cerita yang memunculkan sesuatu pesan, Sejumlah peraturan yang harus dijalankan oleh pemain dan tentunya sebuah perangkat cara bermain sebuah *games* tersebut. Tidak hanya itu sebuah *games* tidak terlepas dari sebuah desain yang baik dan mendukung .

Sebuah desain dari game banyak cakupanya berupa gambar, simbol, huruf atau tipografi, arsitektur, karakter dan masih banyak lagi. Bisa dibayangkan sebuah game tanpa itu. Bahkan sebuah desain dari *game* merupakan salah satu alasan utama para pemain untuk memainkan dan memilih suatu game. Dari suatu desain yang tampak pada game juga kita bisa mengklarifikasikan sebuah game itu seperti apa permainanya dan bertipe seperti apa. Untuk itulah terkadang sebuah perusahaan *platform* pembuat game memperhatikan desain game yang dibuat selain bentuk permainan dari sebuah game.

Design visual game merupakan perkerjaan dari pengembangan permainan , yaitu suatu proses perancangan dari isi dan aturan sebuah permainan dalam tahap pra-produksi dari desain game. Sebuah game membutuhkan desain dan teknis artistik kompetensi serta sebuah keterampilan. Designer visual game juga bertanggung jawab penuh terhadap isi sebuah game yang dibuat. *(hpa-corpored.blogspot.com).*

untuk merancang design visual yang baik, ada beberapa hal yang harus dipertimbangkan oleh seseorang desainernya. Baik dengan teknik menggunkana software dan hardware yang sesuai, dan juga hal lain seperti, apakah desain visual yang dibuat sudah sesuai dengan jenis permainan atau tidak

## 1.2. Waktu dan Tempat Kerja Praktek

Waktu kerja praktek ini selama 25 kali masuk kerja praktek, dimulai pada tanggal 20 mei 2011 sampai dengan 6 Juli 2011. Jam kerja dimulai pada pukul 11.00 s/d 16.00 WIB, masuk kerja 3 kali dalam seminggu

Penulis mendapatkan kesempatan kerja praktek di Agate Studio, Pada ruangan Autis dimana terdapat para programmer, Artist, dan desainernya yang Beralamatkan Jl. Budi sari no.16 Bandung. Telpon 0222-500124.

## 1.3. Tujuan Kerja Praktek

1. Memenuhi syarat yang diberikan oleh fakultas desain, karena kerja praktek merupakan mata kuliah wajib yang harus ditempuh untuk menyelesainkan kuliah Jenjang S1
2. Mengetahui bagaimana sistem kerja pada Agathe Studio.
3. Mengetahui bagaimana alur pembuatan dari sebuah video game terutama untuk game *personal computer*
4. Mengetahui peranan design dalam sebuah game.
5. Sarana pengaplikasian pengetahuan yang telah diperoleh.
6. Mendapatkan pengalaman baru terutama dalam pengerjaan desain visual suatu game.

# BAB II

# TINJAUAN UMUM PERUSAHAAN

## 2.1. Sejarah Perusahaan

Agate studio merupakan sebuah perusahaan pengembangan dan pembuatan game yang terbesar di Indonesia. Cikal bakal dari Studio ini bermula dari beberapa mahasiswa berjumlah kurang lebih dua puluh orang, yang memilki keinginan yang besar untuk membuat suatu perusahaan game yang besar pada tahun 2007. Tetapi tidak memiliki modal yang cukup.

Pada Juli 2008 mahasiswa tersebut bertemu kembali. Meski tanpa anggaran dana yang memadai dengan tekad yang bulat dan pengetahuan cara membuat game akhirnya sekumpulan mahasiswa ini dapat membentuk team dan menciptakan sebuah *video game console* untuk Xbox360 game multiplayer yang diberi nama Ponporon. Proses pembuatan game tersebut memakan waktu kurang lebih satu bulan dengan delapan belas orang yang berkerja.

Maka sejak itu mahasiswa tersebut sepakat untuk mencapai satu tujuan, yaitu membuat orang senang lewat permainan game dengan cara membangun sebuah perusahaan pengembangan game yang disebut Agate Studio.

Sekarang Agate Studio telah tumbuh menjadi salah satu perusahaan game terbesar di indonesia, dan juga terfokus pada pengembangan game. Agate memiliki keunggulan dalam menciptakan produk-produk berbagai permainan seperti Flash Game, Xbox360 Game, Online Game, Silverlight Game, Social Game, Mobile Game. Agate studio juga menyediakan jasa pengembangan permainan sebagai solusi untuk iklan, kampanye pendukung dan pemasaran secara

digital. Sekarang ada sekitar 75 kru, hidup dengan semangat dan ketrampilan untuk mencapai tujuan agate studio.

## 2.2. Profil Perusahaan

Agate Studio merupakan perusahaan pengembang game yang menciptakan berbagai permainan game. Didirikan pada tahun 2009, perusahaan ini berkembang cepat dan sekarang menjadi salah satu pengembang game terbesar di Indonesia. Agate Studio sangat menjaga kualitas serta pelayanan yang profesional untuk memberikan sesuatu yang menyenangkan dalam setiap permainan yang dibuat dan yang akan dimainkan.
hal Inilah yang membuat latar belakang Agate Studio, masih bertahan dan terus berkembang. Dengan Mengerti dan bisa menemukan makna dari sebuah permainan hanya bertujuan untuk mengapai sebuah mimpi, yang berawal dari cerita gila dan bagaimana studio ini sangat senang bisa terjun dalam bidang ini. Agate studio juga dalam perkerjaanya membuat suatu nuansa yang hangat, rumah bagi para pekerjanya (*agategames.com).*

### 2.2.1. Nama Perusahaan

Agate berasal dari nama batu-batuan yang terbentu dari volatile yang kemudian membentuk menjadi batu yang mempunyai karakter batu yang unik dan menarik filosofi itu di ambil dan kemudian menjadi filosofi buat logo agate sutuio karena merasa mempunyai karakter yang sama,yaitu dapat membuat orang senang dengan game yang mereka buat.

### 2.2.2. Bidang Perusahaan

Bidang perusahaan Agate sudah sangat jelas berkembang di bidang pembuatan dan pengembangan game. Keunggulan dari Agate Studio yaitu biasa membuat dan mengembangkan berbagai *platform* game yaitu flash, mobile, game online, silverlight, Xbox dan Game *Personal* Computer.

Agate Studio memilki pelayanan servis di bidang game yang mencakup :

- *Advertising Game*

  Membuat suatu game untuk menjual atau membuat suatu *brand* dari produk maupun perusahan agar dapat juga memiliki pengalaman baru dalam meningkatkan nilai dari suatu produk.

- *Serious Game*

  Membuat game yang berisi cakupan tentang informasi atau edukasi yang disajikan secara menarik dan meyenangkan.

- *Real Life Game*

  Setiap personal pasti selalu memiliki perasaan negatif dalam sehari-hari, kehidupan kerja, lingkungan organisasi, dan banyak lagi,Agate menerima keluhan tersebut dan membantu pemecahan masalah lewat game yang menyenagkan.

- *Custom Game*

  Agate Studio juga sangat menerima pembutan game yang diinginkan. Dan bagaimana ide-ide tersebut dapat dituangkan kedalam media game. Maka agate studio

sangat membuka kesempatan itu agar mimpi itu bias tercapai.

### 2.2.3. Logo Perusahaan

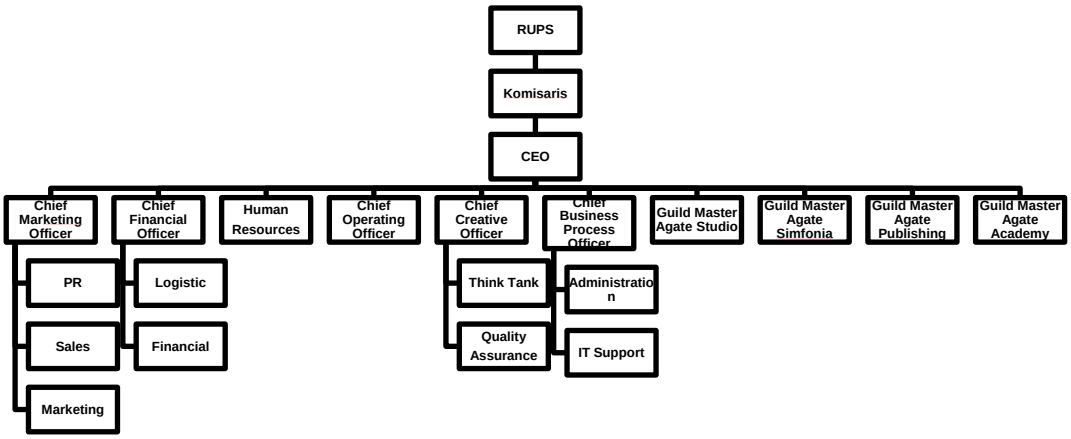



*Gambar II.1. Logo Perusahaan*

## 2.3. Visi dan Misi Perusahaan

Visi dan misi di Agate cukup sederhana mereka terus berusaha mencari ide-ide baru dan kreakivitas dari para desainernya yang menyenangkan dan dapat bekerja dengan memperkaya imajinasi dan menikmati hidup.

## 2.4. Struktur Organisasi Perusahaan




*Tabel II.1. Struktur Perusahaan*

## 2.5. Program-Program Agate Studio Bekerjasama Dengan Nokia




*Gambar II.2. Membuat game bekerjasama Nokia dengan Agate Studio*




*Gambar II.3. Lomba Workshop Nokia dengan Agate Studio*




*Gambar II. 4. Workshop Agate Studio bersama nokia*




*Gambar II.5. Pemenag Workshop Agate Studio bersama Nokia*

# BAB III

# LAPORAN KERJA PRAKTEK

## 3.1. Peranan Praktikan didalam Perusahaan

Dalam urutan kerja perusahaan, posisi bertanggung jawab sebagai desainer visual. Dimana pratikan dipertanggung jawabkan oleh Manager HRD. Pratikan akan dipandu oleh salah penanggung jawab dalam suatu proyek pembuatan game.

Pada kesempatan ini pratikan diberi kesempatan untuk mendesain Visual suatu proyek game. Pratikan akan masuk kedalam sebuah team yang akan menangani pembuatan game. Dalam hal ini pratikan berkerja bersama team membuat seuatu game *adevertising* dari suatu produk minuman bernama “KRATINDENG".

## 3.2. Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

Selama melakukan kerja praktek, penulis mengerjakan dan membantu perusahaan terutama sebagai desainer. Peranan praktikan selama pelaksanaan Kerja Praktek adalah sebagai desainer grafis visual. Pada proses kerja praktek praktikan ditugaskan mengerjakan *item* yang meliputi pembuatan karakter game,puzzle,mocup, dan lain lain

Selain itu Penulis bekerja sebagai desainer. Membantu juga dan terlibat langsung dalam memproduksi suatu game

## 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 Desain Visual Game Kratindeng

Praktikan mengerjakan desain visual game untuk kebutuhan dari produksi pembuatan game untuk sebuah produk minuman Kratindeng.

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.

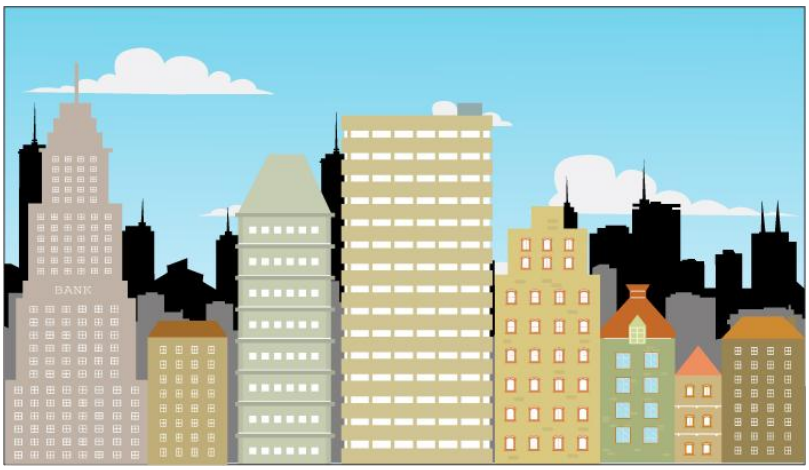
Berikut hasil rancangan game yang sudah dibuat :

a. Membuat rancangan gambar puzzle dadu untuk dapat di selesaikan dan untuk melangkah ke level selanjutnya .



*Gambar III.1. Puzzle dadu*

b. Membuat gambar backgorund kota sebagai salah satu objek tempat di mana karaketer berpetualang.




*Gambar III.2. Kota tempat player berpetualang*

### 3.4.2. Teknis Perancangan

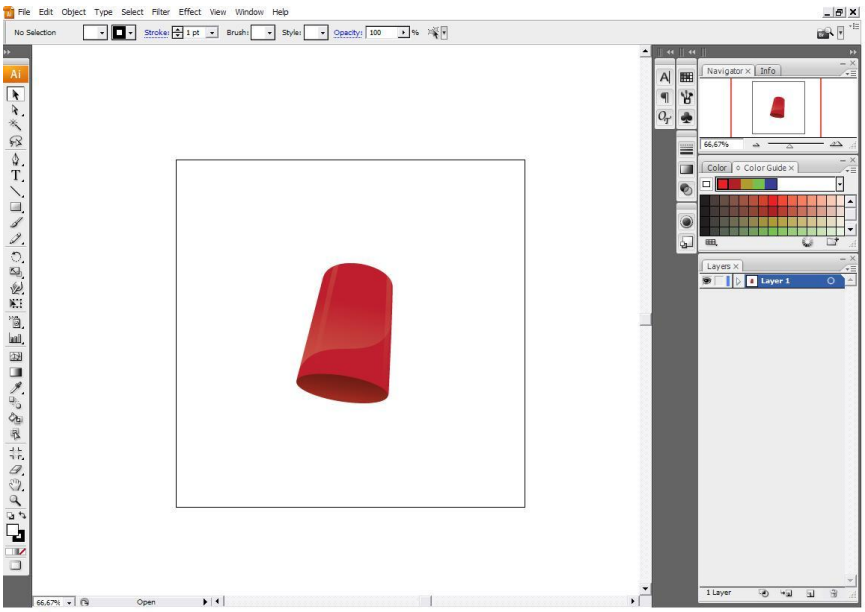
Teknis perancangan merupakan penjabaran mengenai proses perancangan media game

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 III.3. Sketsa Digital

**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.

# BAB IV

# KESIMPULAN

Dari keseluruhan proses Kerja Praktek praktikan berkesimpulan bahwa :

- Pada proses kerja harus dapat menguasai berbagai macam software seperti Adobe Ilustrator, Corel draw, Flash, dan Adobe Photoshop.
- Proses kerja harus kreatif dan memahami tentang berbagai macam game agar dapat membuatnya dengan maksimal.
- Perancangan game merupakan salah satu proses dasar dalam pengembangkan game itu sendiri
- Perancangan game disesuaikan dengan target pasar/ keinginan client yang memesanya.

Selama mengikuti kerja praktek di Agate Studio praktikan tidak menemui banyak permasalahan dalam proses kerjanya, Adanya kerjasama dari pihak karyawan merupakan salah satu faktor yang mendukung lancarnya kerja praktek yang dilakukan praktikan selain dari bekal materi yang telah didapatkan praktikan selama mengikuti perkuliahan jurusan Desain Komunikasi Visual di Universitas Komputer Indonesia.

Diluar proses kerja praktek yang dilakukan praktikan sangat merasakan manfaat dari kerja praktek sebagai salah satu materi yang dalam perkuliahan Desain Komunikasi Visual. Pengetahuan secara langsung bagaimana kerja dilapangan merupakan salah satu hal yang didapatkan praktikan setelah mengikuti proses kerja praktek.