BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Peranan praktikan di dalam struktur organisasi perusahaan adalah sebagai 2D artist dan ilustrator. Mendukung divisi Flash game developer di dalam perusahaan dengan membuat 2D *illustration* dan *concept art* untuk game yang sedang dikembangkan.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

Dalam pelaksanaan Kerja Praktek, praktikan menerima pekerjaan dari pembimbing tempat pelaksanaan Kerja Praktek untuk membuat dan mengembangkan sebuah *character concept art* dan *storyboard* untuk proyek *web based social network game* yang sedang dibuat oleh divisi Flash game developer yang berjudul **Zo.NE**

3.3 Sekilas Tentang Web Based Social Networking Game

Social networking game adalah tipe permainan game online yang didistribusikan utamanya melalui jejaring sosial. Tipikal game *social network* adalah fitur multi pemain dan mekanika *gameplay* yang *asynchronous.* Walaupun sering diimplementasikan sebagai browser game karena sama-sama berbasis web (menggunakan web browser), namun ada beberapa perbedaan mendasar yang membedakan social networking game .

3.4. Sekilas Tentang Game Zo.NE

3.4.1 Game Zo.NE

Zo.NE atau *Zodiac : Neo Entity* adalah game *social networking* berbasis web yang sedang dikerjakan oleh Beavers Studio, game bergenre *role playing* (permainan peran) dimana pemain bisa secara penuh mengontrol dan mengembangkan *avatar* mereka di dalam game. Tema yang diusung adalah *Sci-fi fantasy*.

Role playing game, atau juga dikenal sebagai permainan peran, dimana pemain mengontrol satu atau beberapa karakter dalam game, membentuk kelompok yang biasa dikenal dengan istilah *party*, menyelesaikan misi dan mengikuti jalan cerita yang ada. Elemen-elemen mayor yang ada dalam sebuah game biasanya *adalah story-telling* dan elemen *narrative*, pengembangan karakter, kompleksitas cara permainan, dan *replayability*

Zo.NE sendiri tidak sepenuhnya *role playing game*, karena dalam game Zo.NE sendiri dimasukkan sedikit unsur-unsur game strategi dan *fighting* (game pertarungan).



Gambar 3.1

Logo game Zo.NE (*original concept* oleh Dicky Shadoed)

3.4.2. Sinopsis Cerita

Pada suatu masa dimana manusia telah hidup berdampingan dengan teknologi *Bio-Mecha* yang mana telah menjadi bagian penting dari kehidupan manusia. *Bio-Mecha* diciptakan dalam berbagai bentuk beserta fungsinya. Sebagian besar *Bio-Mecha* berperan sebagai sahabat, peliharaan, pekerja atau sebagai alat pertahanan militer.

Penggunaan *Bio-Mecha* sudah menjadi kebutuhan bagi manusia di setiap kegiatannya. Namun disaat bersamaan penggunaan teknologi *Bio-Mecha* yang membutuhkan energi mineral yang tidak sedikit mengakibatkan terjadinya krisis sumber daya alam. Pecahnya perang tak terhindarkan ketika manusia saling memperebutkan sumber daya alam yang masih ada.

Latar dalam cerita Zo.NE menitik beratkan pada kehidupan planet bumi di masa depan. Dalam game, pemain dapat memilih sesuai zodiak yang diinginkan dan mengontrol Zo.NE, istilah yang digunakan untuk menyebut sentien bio organis mekanikal dalam game ini.

3.5 Metode Kerja Praktikan

Langkah awal yang dilakukan dalam membuat suatu desain konsep yang diminta adalah menyesuaikan *art style* dan tema game yang dibuat. Zo.NE dalah game dengan tema *sci-fi fantasy*, dikarenakan tema sudah ada, yang dilakukan adalah mengembangkan *concept art* dengan menyesuaikan tema tersebut.

Pembimbing KP meminta mengembangkan desain karakter untuk game Zo.NE ini. Konsep karakter utama dalam game Z.one yang sudah ada, dituangkan dalam bentuk ilustrasi dengan menyesuaikan tema game, desain dasar yang diinginkan,

kepribadian dan karakteristik setiap tokohnya agar tidak keluar dari benang merah konsep game itu sendiri.

3.6 Perancangan

3.6.1 konsep Perancangan

Setelah melalui proses *briefing* dan *brainstorming*, untuk proyek pada kerja praktek ini, praktikan mendapat pekerjaan membuat *concept art* untuk desain karakter game z.one, praktikan diminta membuat *complete character sheet* , *character sheet* atau biasa juga disebut *model sheet*, istilah yang dikenal dalam dunia animasi maupun *video game*, adalah *template* karakter yang akan digunakan sebagai standar acuan suatu karakter dalam produksi animasi atau game, *character sheet* memberikan informasi berupa proporsi, struktur, pose, gestur dan desain character, dan biasanya dibuat dalam berbagai *angle* (prosesnya dinamakan *model rotation*) pada sebagian kasus bisa juga ditambahkan biodata singkat karakter yang dibuat demi menambah kesan realistis, gunanya *character sheet* ini adalah menjaga konsistensi karakter pada tahap produksi *per scene* terutama dalam produksi jangka panjang yang melibatkan banyak *artist*.

Dalam proses pengembangan desain karakter, berpegang pada konsep dan tema dari game Z.one itu sendiri, yaitu *science fiction fantasy*, sebuah genre yg menggabungankan *science fiction*, fiksi spekulatif yang terutama membahas tentang pengaruh sains dan teknologi yang diimajinasikan terhadap masyarakat, dengan sedikit elemen fantasi dimana unsur-unsur cerita fantasi yang tidak realistis dimasukkan.

3.6.2 Teknis Perancangan

Dalam kerja praktek ini, pengembangan character sheet untuk game Zo.NE hampir sebagian besar merupakan karya *manual traditional drawing*, menggunakan kertas dan alat gambar standar seperti pensil dan *drawing pen*, nantinya karya manual tersebut akan di scan untuk dirapihkan, diberi layout dan diwarnai secara digital.

3.6.3 Proses Pengembangan Character Sheet

Praktikan diminta mengembangkan *asset* karakter dalam game Z.one, baik karakter utama, maupun karakter pendukung, NPC (*non-playable character*) adalah karakter dalam video game yang tidak dapat dikontrol langsung oleh pemain, kebalikan dari *playable character* atau karakter yang dapat dikontrol langsung oleh pemain, NPC diatur oleh computer dengan menggunakan kecerdasan buatan, karakter utama NPC dalam game Z.one diantaranya :

-Bryan Seamus

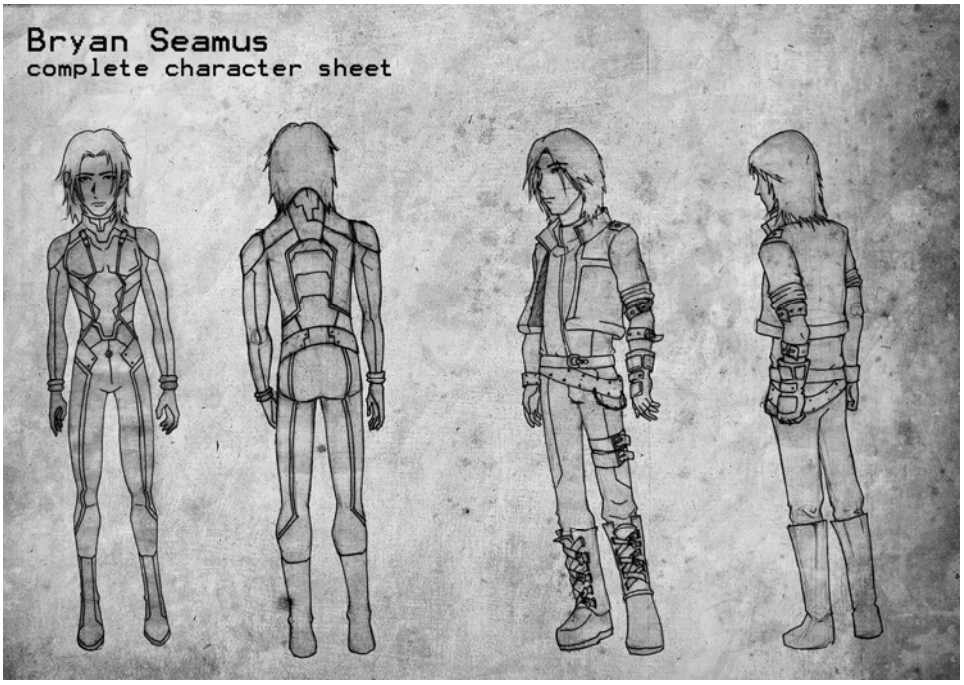
Kelamin : laki-laki

Usia : 18 tahun

Deskripsi : Bryan adalah seorang pemuda yatim piatu yang kehilangan keluarganya akibat perang, saudara kembar dari evica seamus, sejak kecil bersama saudari kembarnya Evica, bryan diurus dipanti asuhan khusus anak-anak yatim piatu korban perang (*war orphan*) yang merupakan fasilitas milik pemerintah, masa kecilnya yang suram sebagai tentara anak-anak (*child soldier*) membentuk Bryan menjadi karakter yang pendiam, sering tanpa emosi, introvert, sedikit anti-sosial, tenang dan penuh perhitungan, setelah beranjak remaja, bryan

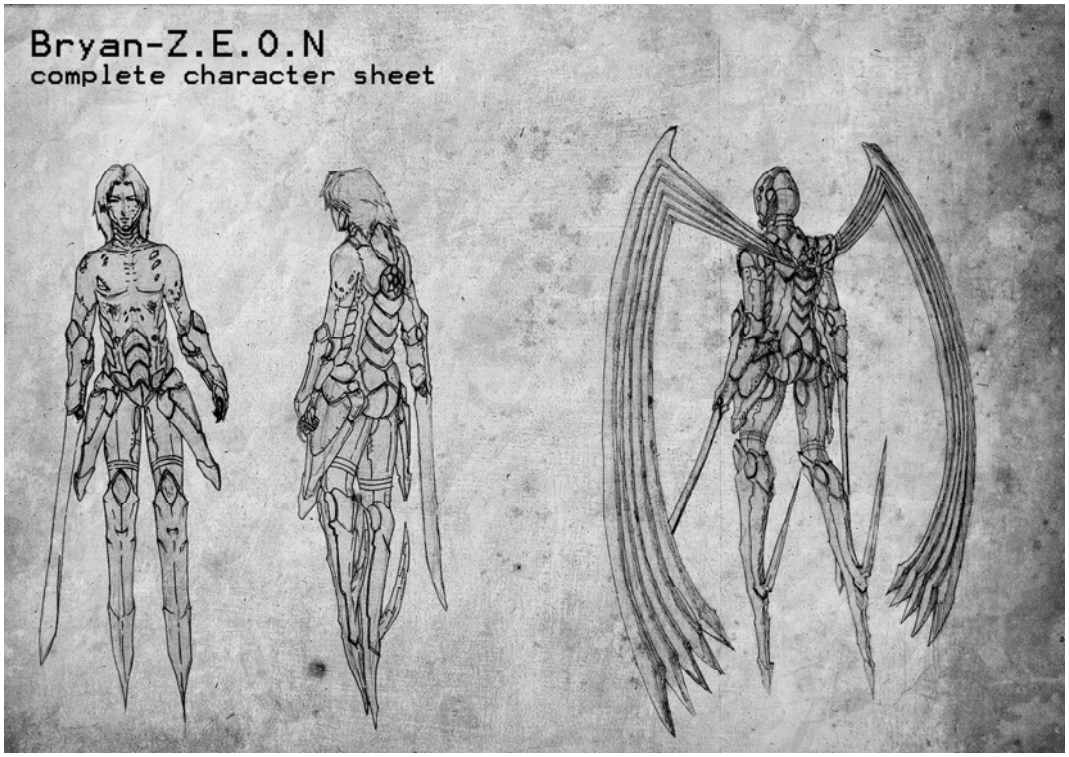
bergabung dengan militer pemerintah, prestasi dan kemampuan nya yang luar biasa sebagai prajurit untuk orang seusianya membuatnya disegani di kemiliteran, hingga akhirnya bryan bergabung dalam proyek super rahasia pemerintah untuk mencari pengendali senjata *Bio Mecha* bernama Z.E.O.N.

Konsep visual untuk karakter Bryan, sesuai desain karakter awal yang telah ada, adalah tipikal laki-laki tampan berwajah feminim, tidak banyak model ekspresi untuk Bryan karena karakteristiknya sendiri yang cendreung terlihat kaku dan tanpa emosi. untuk penampilan atau kostum *goth style* yang diberi sentuhan futuristic agar tidak keluar dari garis besar konsep game nya yang *sci-fi fantasy*. Untuk kostum tempurnya, Bryan menggunakan *body suit* ketat khusus militer yang membuatnya bebas bergerak.



Gambar 3.2

Bryan *complete character sheet*



Gambar 3.3

Z.E.O.N dan bryan-Z.E.O.N form *complete character sheet*

-

-Evica Seamus

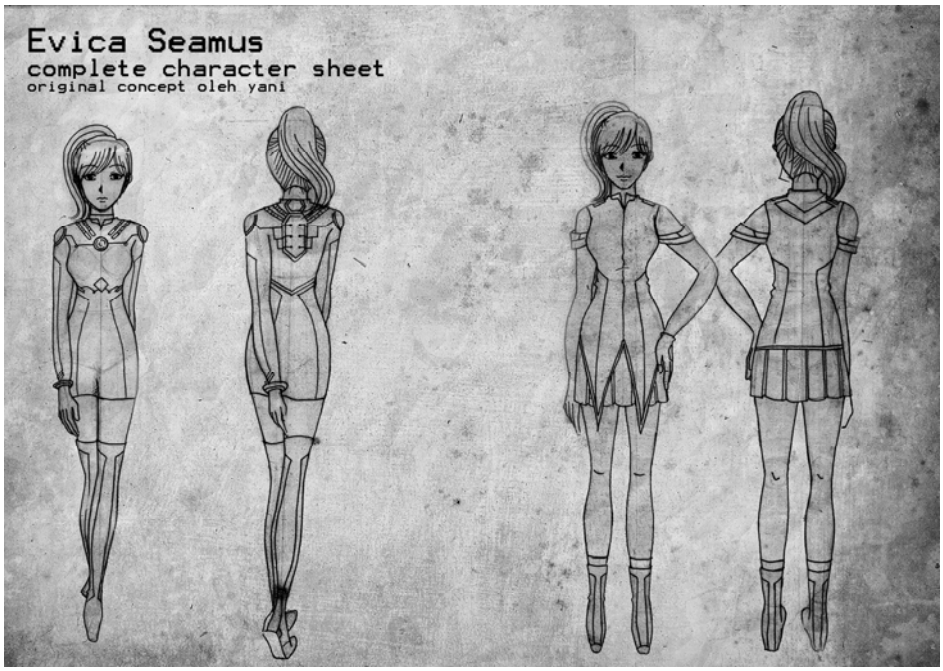
Kelamin : wanita

Usia : 18 tahun

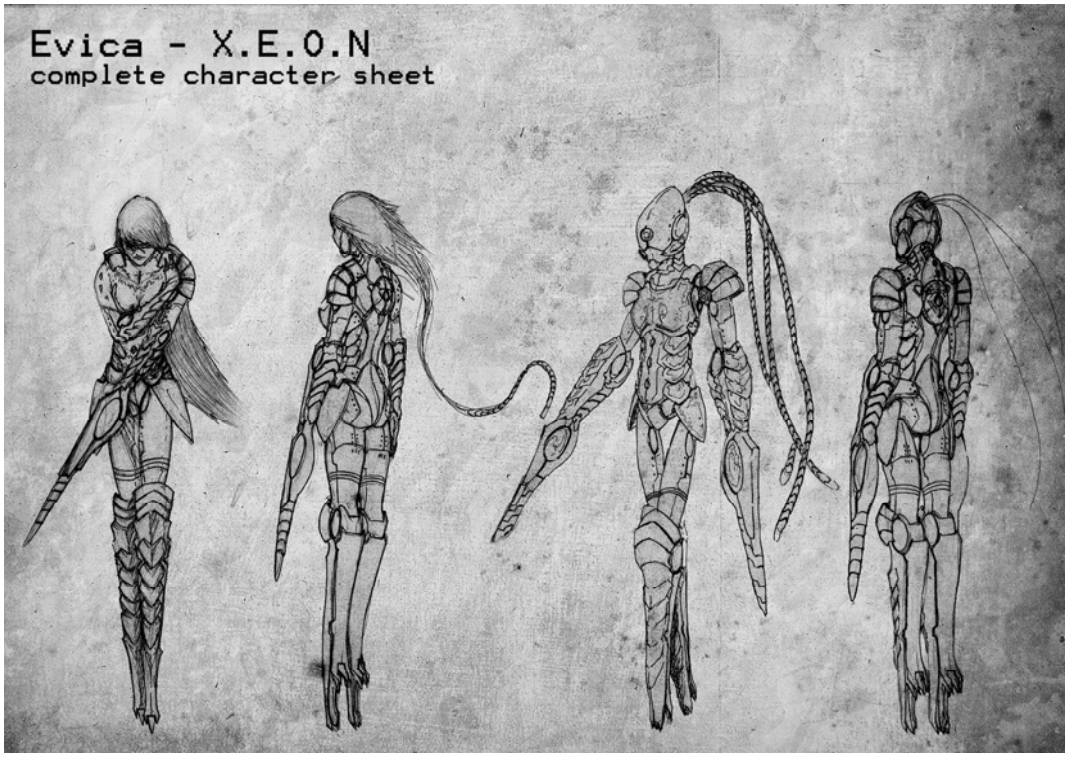
Deskripsi : Evica adalah saudari kembar Bryan, bersama kakaknya, Evica menghabiskan masa kecilnya di panti asuhan, sifat nya berbanding 180 derajat dengan kakanya, Evica gadis yang periang dan perhatian, baik kepada siapapun, trauma akan perang dan masa kecil yang tragis membuatnya menjadi seorang *pacifist*. tingkat intelegensia nya jauh diatas rata-rata anak seusianya, bahkan dianggap sebagai *child prodigy* dibidang saintis. dalam usia yang begitu muda, evica berhasil diterima menjadi staff ahli di lembaga pusat penelitian dan sains raksasa milik professor Kevin Rocknayte, dan secara khusus menimba ilmu kepada beliau, seperti kakaknya Bryan, Evica juga turut serta dalam program rahasia pemerintah dan menjadi

pengendali bio-mecha bernama X.E.O.N, walaupun ia tidak pernah menginginkannya.

Konsep visual untuk karakter Evica sendiri, sebenarnya sudah ada sebelum praktikan turut serta membantu proyek game Z.one pada masa kerja praktek ini, praktikan hanya mengembangkan karakter Evica dari konsep yang telah ada, serta membuat character sheet untuk bio-mecha X.E.O.N dan Evica yang telah bertransmutasi dengan X.E.O.N. model Evica seperti yang dideskripsikan, merupakan gadis belia dengan wajah yang cukup cantik serta ekspresi yang ceria. Untuk kostum, Evica menggunakan baju mirip seragam , untuk kostum tempur pun tidak banyak berbeda, hanya dibuat lebih ketat .



gambar 3.4
Evica Seamus complete character sheet



Gambar 3.5

X.E.O.N dan Evica-X.E.O.N form complete character sheet

- Professor Kevin Rocknayte

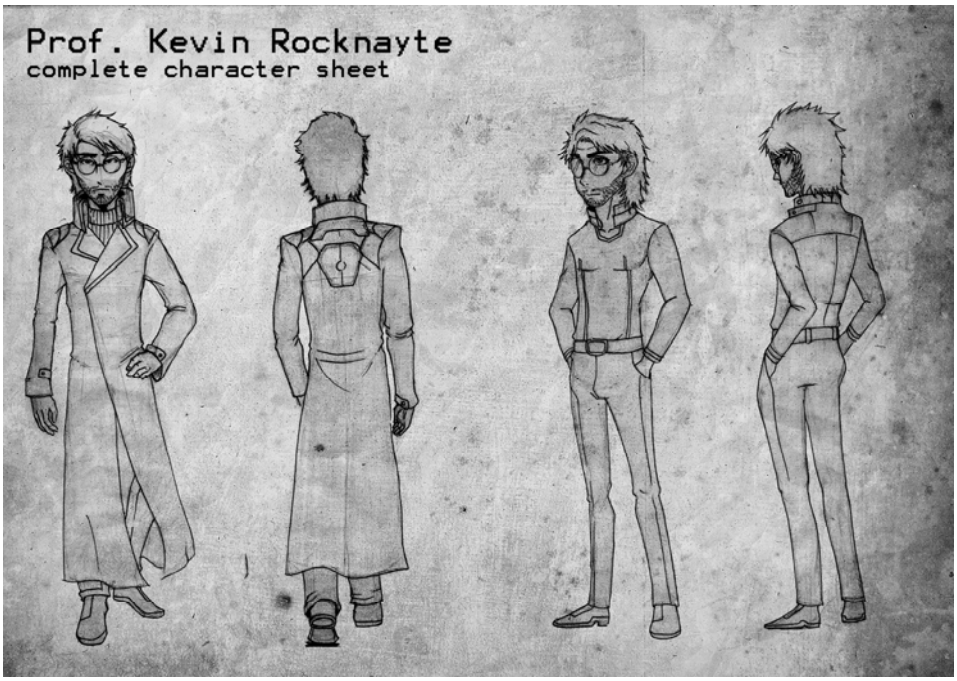
  Kelamin : Laki-laki

  Usia : 40

  Deskripsi : Professor Kevin adalah kepala instansi penelitian dan saintis terbesar, CORE-Tech, teman dekat komandan Montero, Prof.Kevin adalah ilmuwan yang sangat jenius, dijuluki sebagai “Einstein zaman baru”, ahli dalam bidang neurologi, fisika teoritis, astronomi, hingga *expert* di bidang teknologi bio-mekanika, dibalik kejeniusannya, sebagai seorang individu, Prof.Kevin adalah orang yang ramah, baik, humoris, dan cenderung *easy going.* Pada masa perang, ilmuwan adalah aset paling berharga, tak jarang para ilmuwan dimanfaatkan politisi dan pemerintah untuk membuat persenjataan dan teknologi perang, tak terkecuali Prof.Kevin. ia berambisi suatu saat ia bisa menemukan sumber energi lain untuk menghidupi manusia dan planet bumi yang telah kering oleh keserakahan manusia dan

sekaligus menghentikan perang berkepanjangan. Sangat peduli pada Bryan dan Evica.

Konsep karakter Profesor Kevin dibuat sesuai deskripsi karakteristiknya, keluar dari stereotip ilmuwan kebanyakan yang rapih dan kaku, rambut professor dibuat agak panjang dan tidak rapih dengan *facial hair* tipis. Untuk memberikan kesan ”jenius eksentrik” seperti layaknya Einstein.



Gambar 3.5
Professor Kevin Rocknayte complete character sheet

- Commander Montero Nephimus

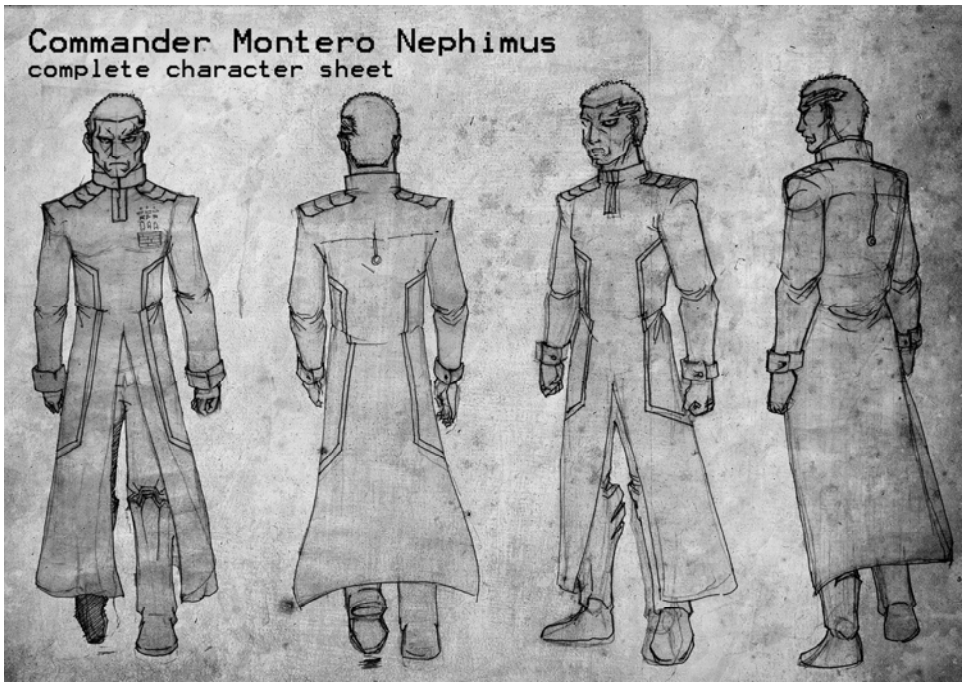
  Kelamin : Laki-laki

  Usia : 40

  Deskripsi : pemegang rantai komando tertinggi di angkatan bersenjata, walaupun usia nya masih terbilang sangat muda untuk ukuran seorang jendral tertinggi, ia juga teman baik Professor Kevin Rocknayte walau kepribadian mereka berbeda jauh. komandan Montero dikenal sebagai pribadi yang dingin, tenang, penuh perhitungan, ahli strategi dan jenius di medan

perang, ia juga seorang ultra-nasionalis sejati, tipikal orang yang tidak segan melakukan apapun untuk negaranya.

Konsep desain sang komandan, pria *muscular* berbadan besar dengan wajah dingin. Di bagian samping kepalanya terdapat bekas luka yang mengesankan pengalamannya di medan perang, wajahnya tidak terlalu banyak ekspresi, kostum komandan dibuat seperti baju militer dengan terusan panjang seperti jubah.



Gambar 3.6

Commander Montero Nephimus complete character sheet

- Agrea

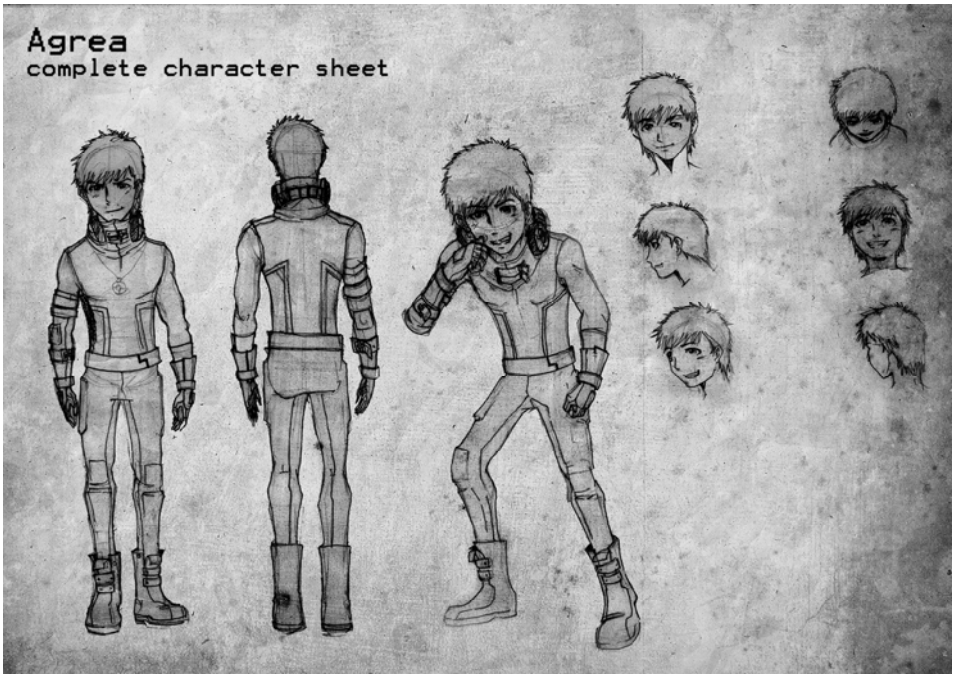
  Kelamin : Laki-laki

  Usia : 16

  Deskripsi : salah satu anak muda yang terpilih dalam project : Zodiac Neo Entity. Proyek rahasia militer untuk mencari anak-anak muda yang cocok sebagai pengendali Zo.NE, agrea adalah salah satu dari anak-anak muda yang terpilih itu, begitu juga dengan player/pemain. Agrea adalah remaja yang periang, baik, optimistis, ceroboh,dan sering bertindak tanpa pikir

panjang. ia tumbuh besar di panti asuhan yang sama dengan Bryan dan Evica, pada kenyataannya, Agrea adalah adik kandung mereka berdua, walaupun tidak ada satupun dari mereka yang menyadarinya, bahkan ketika mereka sama-sama tinggal di panti asuhan. ia dan kedua kakaknya terpisah saat kota mereka diserang, Agrea masih sangat kecil saat itu, sedangkan Bryan dan Evica kehilangan ingatan masa lalunya akibat efek samping akibat penggunaan Z.E.O.N- X.E.O.N berlebihan.

Agrea digambarkan sebagai pemuda yang optimistis, karena itu dibuat banyak raut wajah dan ekspresi riang, *style* nya dibuat seperti pemuda masa kini, dengan membawa *headset* yang selalu melingkari lehernya kemana-mana untuk member kesan *youthful* nya.



Gambar 3.7
Agrea complete character sheet

Selain karakter utama diatas, praktikan juga membuat konsep karakter untuk *supporting cas*t atau ekstra, walaupun peranannya tidak sepenting karakter utama, dalam sebuah game,

fungsi dari karakter ekstra ini bervariasi, mulai dari memberikan *advice* atau *tutorial* di awal permainan, menyediakan *item* dan *equipmen*t dalam yang bisa dibeli oleh pemain di vendor atau toko dalam game, menjual *skill*, *upgrade* kemampuan, memberikan tugas atau *quest*, berhubungan dengan progresi cerita dalam game, dan lain sebagainya.

Karakter ekstra yang dibuat praktikan dalam game Z.one ini terdiri atas :

Arena master : fungsinya adalah mengatur arena tempat pemain bisa bertarung melawan pemain lainnya. Untuk desain konsep arena master, praktikan membuat karakter yang bergaya, berpenampilan rapi dan sedikit sentuhan glamor dan dandy a la promoter tinju profesional

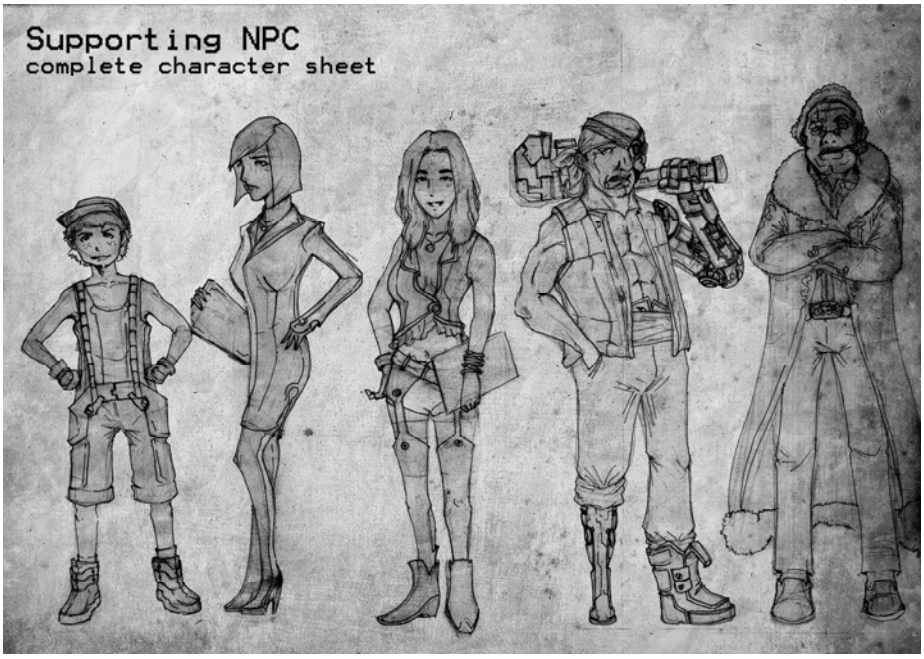
Shopkeeper : fungsi nya dalam game adalah menjual segala macam barang, senjata, perisai, baju tempur, aksesoris dan item penyembuhan di toko. Konsep desain dari *shopkeeper* adalah anak remaja belasan tahun yang bekerja paruh waktu di toko barang.

Blacksmith : berfungsi untuk menyediakan pemain dengan *upgrade* senjata dan baju tempur, memperkuat perlengkapan yang di inginkan pemain, konsep karakter nya adalah veteran perang yang telah pensiun dan berprofesi menjadi tukang besi dihari tuanya, dengan bagian tangan dan kaki yang hilang dan digantikan oleh organ mekanik buatan.

Bartenderess : fungsinya adalah memberikan *quest* (tugas) di bar yang bisa di selesaikan oleh pemain, desain untuk karakter bartenderess mengambil konsep *cowgirl,* wanita muda menggunakan kostum koboi dengan tetap tidak menghilangkan nuansa *science fiction* nya.

Head quarter secretary : fungsi NPC ini adalah memberikan *tutorial* kepada pemain di awal permainan, juga memberikan misi penting yang harus diselesaikan pemain untuk melanjutkan permainan lebih jauh, selain itu juga menyediakan *hint* atau

petunjuk apabila pemain menemukan kesulitan dalam menyelesaikan misi, konsep desain *secretary* seperti umumnya sekretaris, praktikan membuat karakter wanita karier dengan pakaian kerja futuristik.



Gambar 3.8

Supporting NPC complete character sheet