

Bab V

Visualisasi Desain

Perancangan aset *game* untuk Klasster tentunya melalui beberapa tahapan penting yang kemudian akan dilakukan penerapan *trial & error* di dalam Unity. Perancangan aset 3D dari *game* Klasster ini sendiri mencakup pembuatan icon, UI/UX, karakter, environment, objek bangunan, objek pendukung, serta animasi dari beberapa objek dan karakter. Setelah itu, perancang akan merangkum seluruh aset yang telah dirancang melalui concept art yang nantinya akan diperkenalkan melalui media sosial instagram.

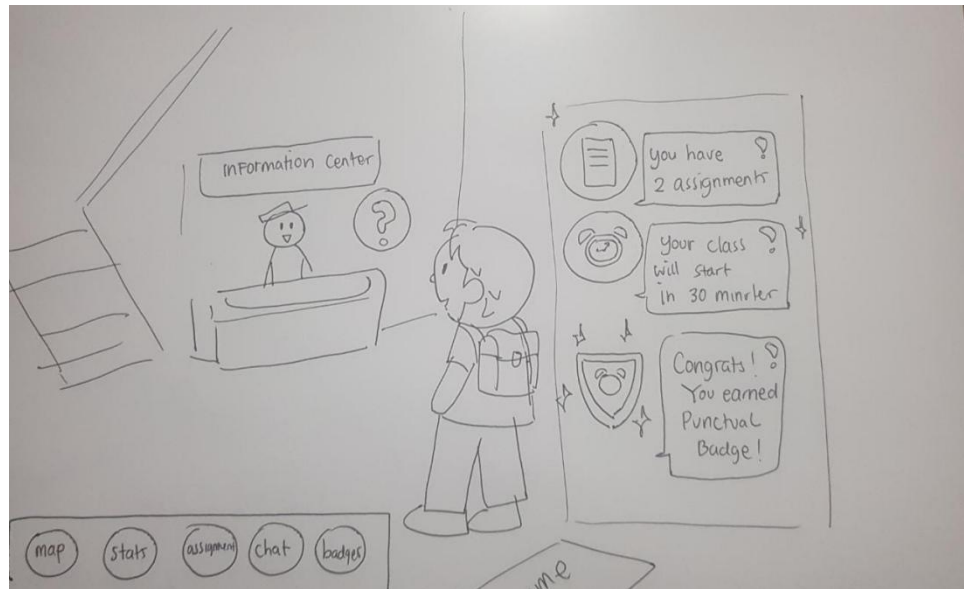
5.1 Tahapan Pra Produksi

Tahapan pra produksi merupakan tahapan awal dilakukannya penyusunan rancangan desain serta penentuan jenis atau gaya desain seperti apa yang sekiranya cocok untuk dijadikan aset *game* Klasster.

5.1.1 Creative Brief

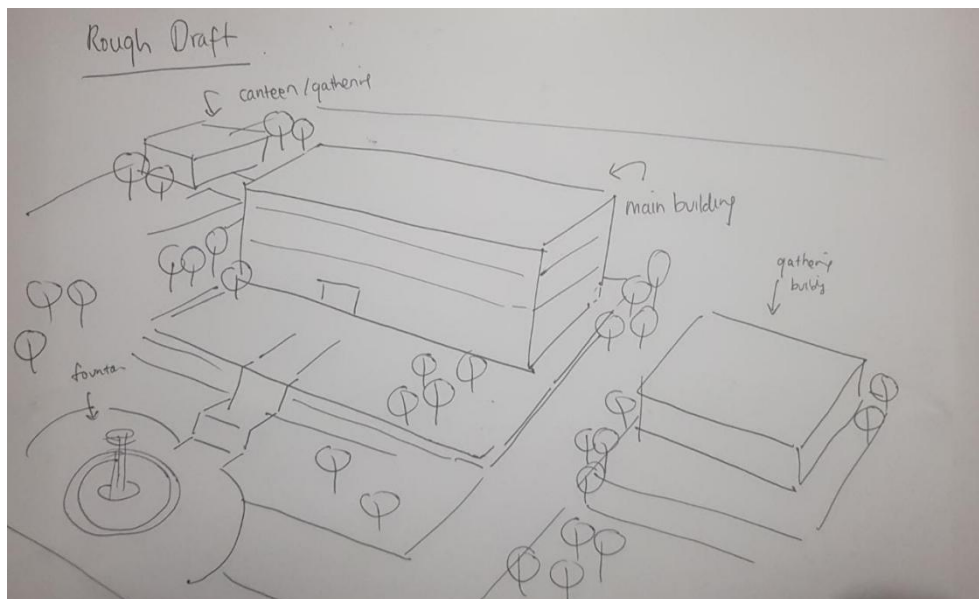
Creative brief merupakan sebuah catatan ringkasan dari yang bersangkutan sebagai panduan untuk melakukan perancangan serta pemvisualisasian desain dalam perancangan aset *game* Klasster ini. *Creative brief* ini sendiri diberikan oleh saudari Amy dan telah mencakup berbagai hal dari latar belakang Klasster, tujuan *Klasster*, desain seperti apa yang ingin diberikan, dan juga tema konsep desain *Klasster*.

Data dari *creative brief* yang diberikan oleh saudari Amy sendiri merupakan beberapa kumpulan dari gambar-gambar dari gambaran dari pemikiran saudari Amy sendiri terhadap visualisasi yang sekiranya akan diterapkan. Gambaran ini yang kemudian ditinjau ulang oleh perancang dan juga didiskusikan dengan saudari Amy sebelum memulai perancangan dan visualisasi desain.



Gambar 5.1: *Rough Draft 1*

(Sumber: Bebasari Amiroh Ronodihardjo)



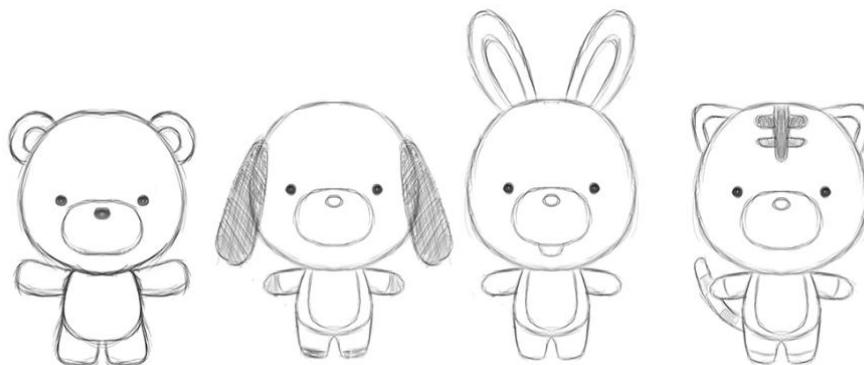
Gambar 5.2: *Rough Draft 2*

(Sumber: Bebasari Amiroh Ronodihardjo)

Dari creative brief yang berupa *rough draft* dari saudari Amy, dijelaskan bahwa *game* Klasster sendiri memiliki konsep atau kesan yang fun, dan karena juga termasuk sebagai *glms*, maka dibutuhkan juga beberapa icon yang dapat dijadikan tombol interaktif dari pengguna baik untuk berinteraksi dengan objek, pengajar, mau pun dengan teman. Selain itu konsep dari environment yang disuguhkan melalui Klasster memiliki konsep yang menyerupai Universitas Ma Chung sebagai almamater dari perancang.

5.1.2 *Sketch* Perancangan Karakter

Pada awal mulanya sendiri karakter yang tertera dalam *creative brief* sendiri merupakan karakter berwujud orang. Namun setelah dilakukan beberapa *brainstorming* akhirnya perancang dan klien mendapatkan hasil untuk mengubah perwujudan karakter dari manusia menjadi hewan agar lebih mudah diterima oleh target audiens. Dari situ, perancang melakukan uji coba desain rancangan hingga menghasilkan desain karkater hewan dengan 4 jenis hewan yaitu Beruang, Kelinci, Anjing, dan Kucing. Karakter ini juga memiliki nama khas mereka sendiri yaitu *lizzy* (beruang), *Ribty* (kelinci), *domgo* (anjing), dan *Catbi* (kucing).

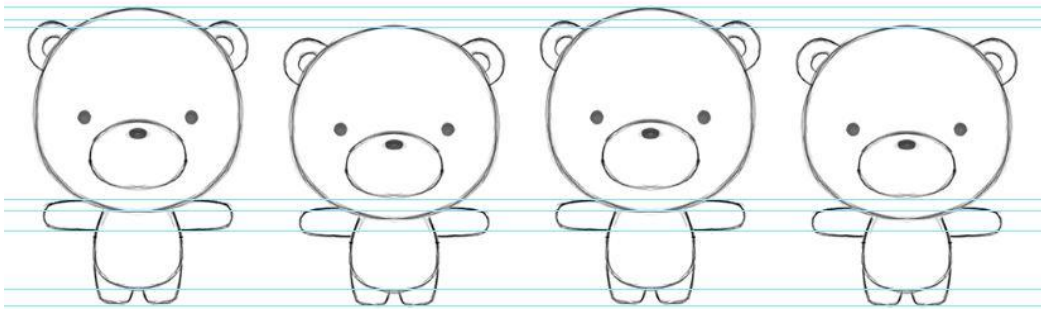


Gambar 5.3: raw sketch karakter Klasster

(Sumber: Perancang)

5.1.3 *Sketch* Perancangan Animasi Objek

Beberapa objek dalam *game* Klasster akan memiliki beberapa animasi agar *game* dapat memiliki kesan yang menarik dan hidup. Animasi objek meliputi animasi gerak monoton saja, namun dalam animasi untuk karakter, karakter akan memiliki animasi *idle*, *run*, dan *walk*. Berikut rancangan *sketch* dari beberapa animasi pergerakan yang diterapkan ke dalam karakter *game* Klasster.

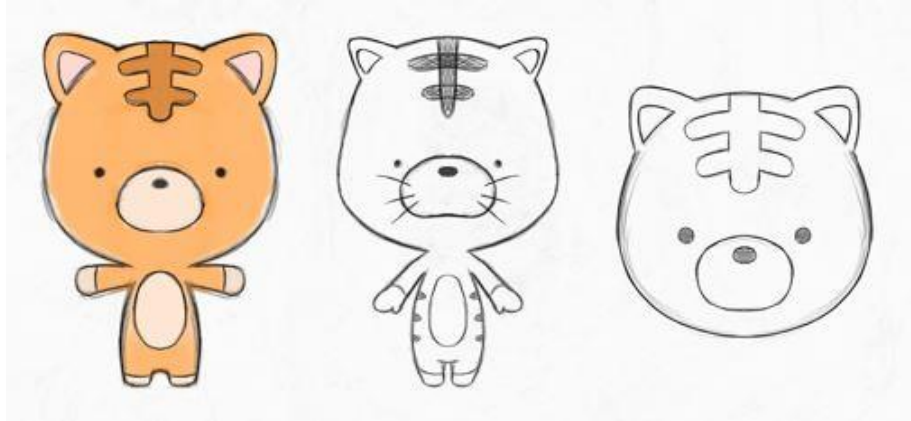


Gambar 5.4: Perancangan gerakan *idle* untk karakter *game* *Klasster*

(Sumber: Perancang)

5.2.2 Penerapan Rancangan Karakter

Setelah rancangan dari karakter yang akan didesain telah selesai, perancang melakukan tahap eksekusi yang berupa pemilihan warna-warna yang sekiranya cocok untuk mendukung karakter yang akan digunakan dalam *game* *Klasster* ini. Pemilihan warna juga harus dilakukan dengan teliti agar penggunaan warna karakter dari desain 2D ketika diterapkan ke 3D tidak akan mengalami perubahan yang ada.



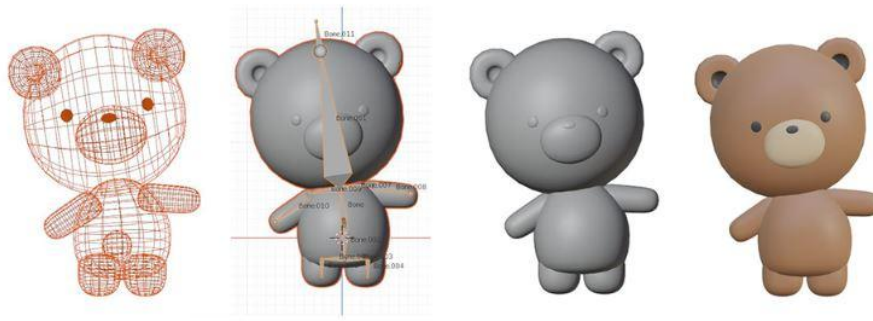
Gambar 5.5: Perancangan desain final dan warna karakter
(Sumber: Perancang)

5.2 Tahapan Produksi

Setelah data yang dibutuhkan untuk tahap produksi telah terpenuhi dalam tahapan praproduksi, selanjutnya dilakukan pengaplikasian atau penerapan hasil rancangan yang sudah ada ke dalam wujud aset-aset yang dibutuhkan. Hal yang dirampungkan dalam tahapan produksi ini ialah eksekusi desain rancangan ke dalam desain 3D dengan aplikasi Blender, eksekusi perancangan gedung dan lingkungan Klasster, serta animasi yang dibutuhkan sebagai elemen pendukung dalam *game* Klasster.

5.2.1 Eksekusi Desain Karakter ke Dalam Bentuk 3D

Setelah memiliki desain dan warna yang *fix*, rancangan karakter memasuki tahap eksekusi dalam bentuk 3D yang dilakukan melalui aplikasi Blender. Di Blender, perancang melakukan pembuatan karakter, *rigging* / pemberian tulang untuk memberikan efek animasi ke depannya, serta penerapan warna agar karakter ini menjadi karakter utuh yang siap untuk digunakan.



Gambar 5.6: Eksekusi rancangan karakter melalui Blender

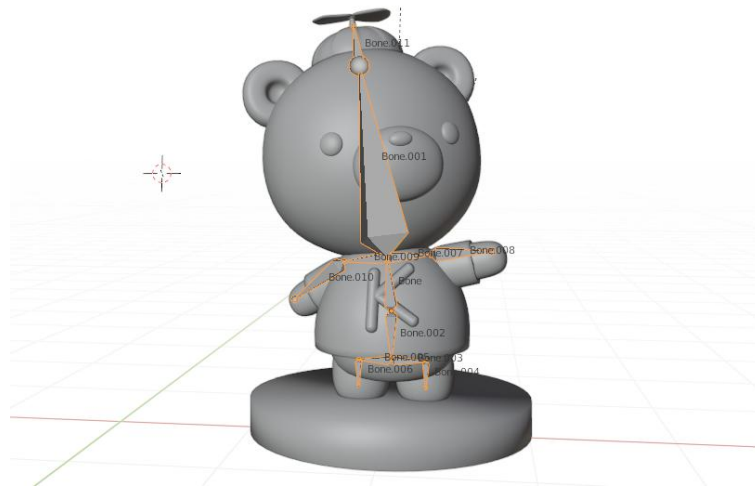
(Sumber: Perancang)

5.2.2 Penerapan Dalam Blender

Setelah melakukan rancangan secara *sketch*, gambaran tersebut dijadikan patokan untuk merancang karakter 3D tersebut. Karakter diwujudkan dengan menggunakan gabungan beberapa *mesh* yang dibentuk menggunakan teknik *high poly*. Teknik *high poly* merupakan teknik perancangan di mana objek yang dibentuk dengan *face* atau sisi yang banyak agar dapat menghasilkan wujud objek yang lebih halus. Oleh karena itu teknik *high poly* dipilih oleh perancang dibanding teknik *low poly* (lawan teknik dari *high poly*). Namun teknik *high poly* yang digunakan oleh perancang bukan dengan cara dari awal *mesh* sudah diberikan *face* yang banyak, melainkan dengan cara *mesh* yang memiliki *face* sedikit namun diperhalus menggunakan *modifier* berupa *subdivision-surface* yang merupakan salah satu cara untuk menjadikan sebuah *low poly mesh* ke *high poly* secara otomatis.

5.2.3 Penerapan *Riging* dalam Karakter

Setelah karakter sudah berhasil terwujudkan, langkah selanjutnya ialah dengan mencoba menerapkan *armature* / tulang kepada karakter agar ke depannya karakter bisa digerakkan dan dianimasikan. Cara pemberian *armature* sendiri dengan cara menetapkan tulang utama di pusat tubuh karakter, lalu ditarik dan ditambahkan tulang-tulang lainnya dengan disesuaikan dengan anggota tubuh lainnya.



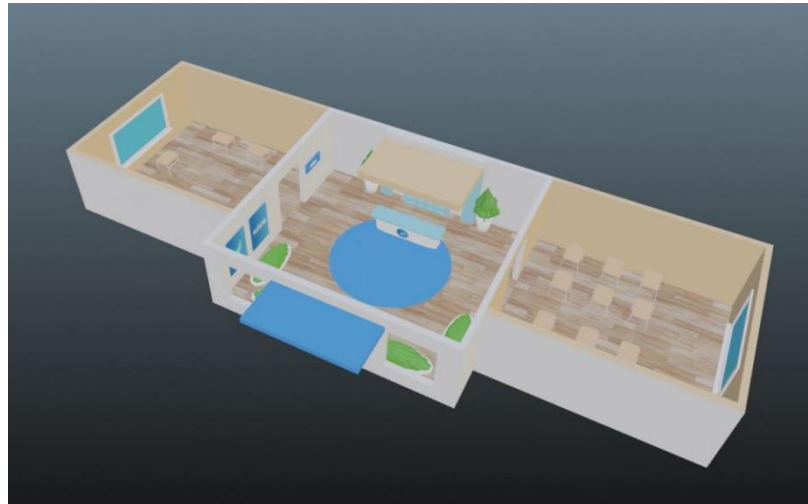
Gambar 5.7: Penerapan riging pada karakter 3D
(Sumber: Perancang)

Seperti gambar di atas, karakter yang sudah jadi, diberikanlah *armature* dengan nama *bone* yang jadi pusat dari *riging* dari karakter tersebut. Dari *bone* ditariklah *bone* lainnya yang disesuaikan juga dengan peletakkan sendi agar nantinya karakter tersebut akan mudah dipergeser. Jika penyusunan *armature* telah selesai, digabungkanlah karakter dengan *armature* yang ada menggunakan *parents* (ctrl+p) with *automatic weight*. Nantinya *bone-bone* ini bisa disesuaikan dengan bagian karakter mana saja yang akan diikuti dengan *bone* tertentu, hal ini sangatlah penting untuk diperhatikan agar ketika karakter digerakkan tidak ada bagian yang salah ikut gerak dengan anggota tubuh karakter lainnya.

5.2.4 Bangunan

Bangunan sendiri merupakan salah satu objek penting agar *game* Klasster dapat menjadi *game* pembelajaran interaktif. Dikarenakan bangunan sendiri merupakan salah satu tempat dimana para pemain dapat berkumpul dan berinteraksi antara satu dengan lainnya. Berdasarkan dengan yang telah dipaparkan dalam *creative brief*, bangunan-bangunan yang akan terdapat dalam *game* Klasster merupakan 4 bangunan yang terdapat juga di Universitas Ma Chung, yaitu gedung utama untuk belajar, lalu terdapat gedung untuk berkumpul acara besar, bangunan sebagai lokasi *respawn* dari para pemain,

dan juga gedung dimana para pemain dapat berkumpul dengan konsep seperti kantin. Namun dikarenakan adanya penyesuaian dengan tim IT, akhirnya tata letak gedung mengalami perubahan.



Gambar 5.8: desain gedung kelas
(Sumber: Perancang)

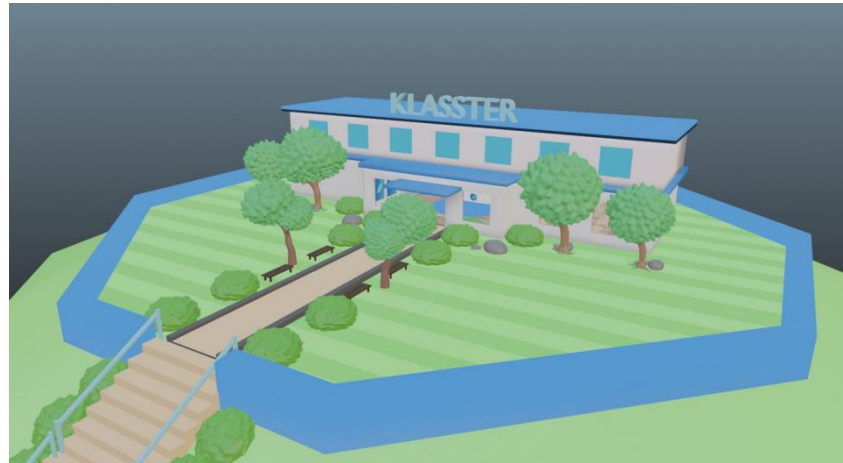


Gambar 5.9: Tampak dekat dari desain gedung kelas
(Sumber: Perancang)

5.2.5 Objek Pendukung

Dalam *game* Klasster nantinya para pemain akan memiliki fitur untuk berinteraksi dengan berbagai macam objek dan juga memiliki fitur untuk

berganti pakaian. Hal ini menjadi pendukung juga dalam terbentuknya sebuah *game* yang interaktif agar para pemain bisa memiliki tantangan tersendiri agar dapat tampil lebih dari pemain lain-lainnya. Selain itu objek pendukung juga berupa objek yang menjadi hiasan dan juga pengindah *game* seperti pohon, batu, bangku, air mancur, dll.



Gambar 5.10: Penataan dari objek tambahan dalam *game* Klasster

(Sumber: Perancang)

5.2.6 Penerapan Animasi Karakter

Nantinya, *sketch* ini akan diterapkan melalui *rigging* dalam Blender agar karakter-karakter yang telah didesain dapat mengikuti pergerakan yang telah dibuat dengan penggunaan metode merekam pergerakan *perpose*, *keying location*, *rotation*, *scale*. Karakter dalam perancangan animasi sendiri digerakkan dengan menggerakkan per bagian tubuh karakter yang nantinya akan di-*key* per *frame* agar ketika nantinya *diplay*, hasil dari *keying* yang ada akan menjadi sebuah animasi karakter. Lalu, hasil animasi dari karakter tersebut akan dirender berdasarkan rancangan pergerakan animasi.



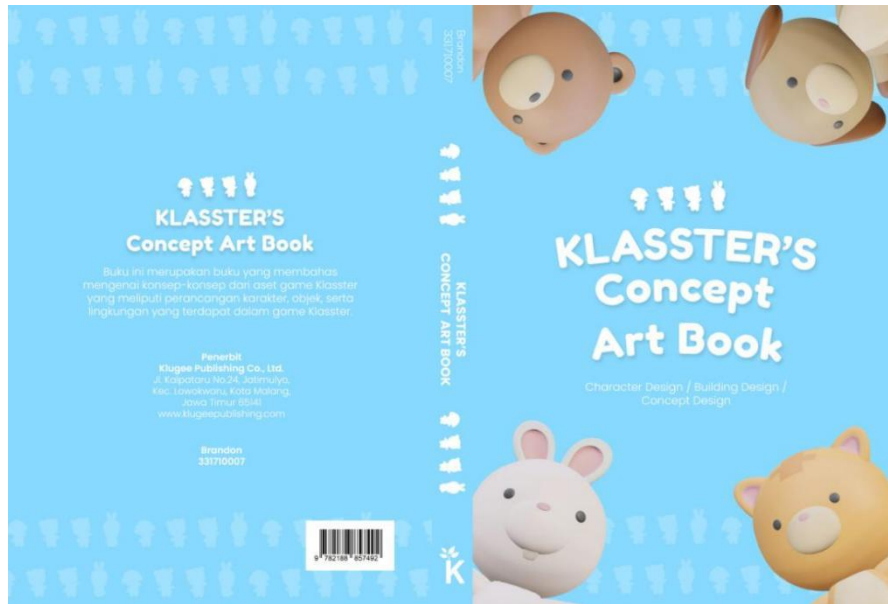
Gambar 5.11: Perancangan animasi gerakan jalan untuk karakter *game Klasster*
(Sumber: Perancang)

5.3 Tahapan Pascaproduksi

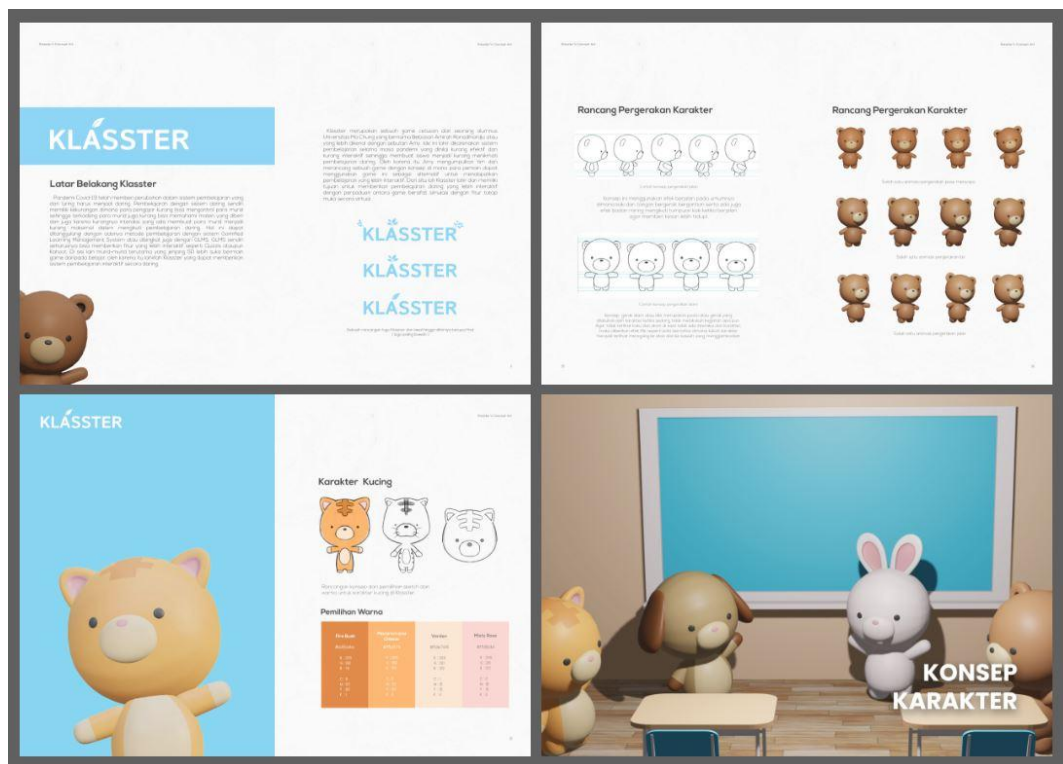
Tahapan pascaproduksi merupakan tahapan di mana aset yang sudah jadi akan dilakukan uji coba ke dalam *engine* Unity dan akan dipratinjau untuk menentukan apakah aset yang dibuat telah mencukupi standart atau membenarkan jika ada yang harus dibenarkan. Selain itu tahapan pascaproduksi juga merupakan tahap pengimplementasian hasil desain yang sudah ada ke dalam wujud nyata, salah satunya ialah *merchandise* yang terdiri dari buku konsep desain, brosur, poster, *tote bag*, masker, dan kaos yang memiliki peran dalam meningkatkan *brand awareness* dari *game Klasster*.

5.3.1 Penerapan Hasil Akhir

Dengan dilakukannya *trial & error* dan juga berbagai penyempurnaan, aset-aset 2D dan 3D yang akan diterapkan ke dalam *game Klasster* terwujudkan sebagai berikut, dan nantinya perancang akan merancangkan semuanya menjadi satu kesatuan dalam bentuk *concept art* dengan media buku.



Gambar 5.12: Cover hasil akhir dalam wujud buku Klasster's Concept Art Book
(Sumber: Perancang)



Gambar 5.13: *Thumbnail* dari isi buku Klasster's Concept Art Book
(Sumber: Perancang)

Selain dengan adanya media utama, dibutuhkan juga media pendukung yang sekiranya bisa meningkatkan *brand awareness* dari *Klasster* ini sendiri. Oleh karena itu, perancang memilih *merchandise* sebagai media pendukung yang berupa *tote bag*, *baju*, *masker*, poster, brosur, dan juga beberapa *action figure*. Perancang memilih beberapa objek ini dikarenakan objek-objek ini merupakan benda yang masih digunakan dan dekat dengan para audiens yang nantinya akan memiliki *merhandise* ini. Selain itu.



Gambar 5.14: Mockup dari desain baju yang akan dijadikan *merchandise*
(Sumber: Perancang)



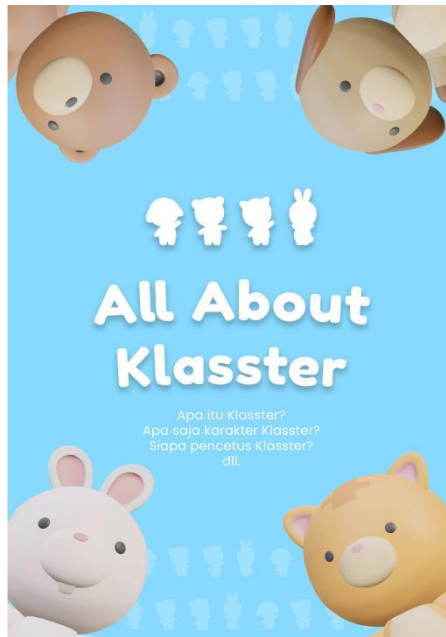
Gambar 5.15: Mockup dari desain masker yang akan dijadikan *merchandise*
(Sumber: Perancang)



Gambar 5.16: Mockup dari desain *tote bag* yang akan dijadikan *merchandise*
(Sumber: Perancang)



Gambar 5.17: Mockup dari desain *action figure* yang akan dijadikan *merchandise*
(Sumber: Perancang)



Gambar 5.17: Desain poster yang digunakan untuk pameran Klasster
(Sumber: Perancang)



Gambar 5.19: Perancangan dari brosur untuk pameran Klasster
(Sumber: Perancang)