

BAB III

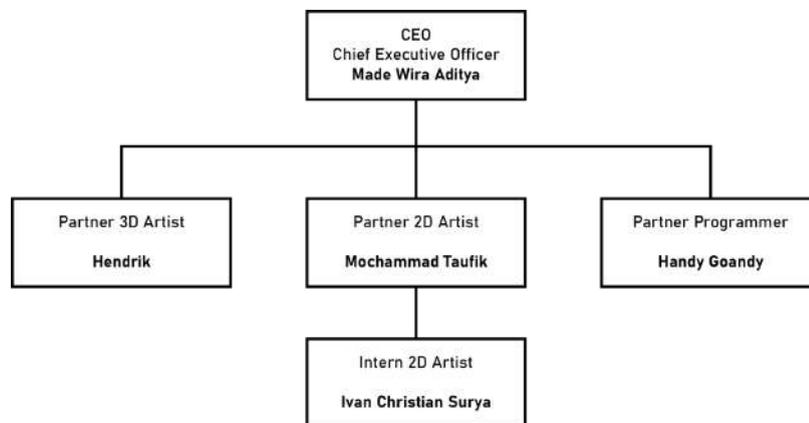
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Berikut adalah kedudukan dan koordinasi yang dimiliki oleh penulis dengan Anoman Studio saat melakukan proses kerja magang.

1. Kedudukan

Dalam pelaksanaan kerja magang di Anoman Studio, penulis berkedudukan utama sebagai *2D Artist*, *Concept Artist*, dan ilustrator. Tugas utama dari penulis adalah membuat konsep awal permainan, baik tema dan gaya yang akan digunakan, dan setelah itu juga membuat aset permainan dari konsep yang ditentukan sebelumnya, seperti dalam pembuatan proyek “Delivery Run”. Selain itu, penulis juga menangani proyek “All You Can Fix” dan “Math Warriors”.

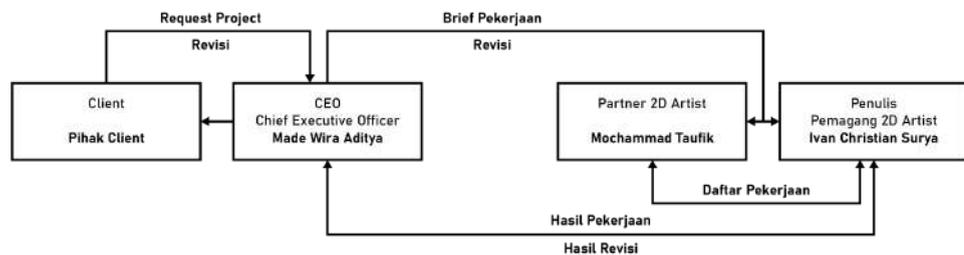


Gambar 3.1. Kedudukan Penulis dalam Perusahaan

2. Koordinasi

Koordinasi penulis dilakukan langsung dengan partner *2D Artist* dan CEO Anoman Studio. Awalnya, penulis dan beberapa anggota satu tim akan diberikan *brief* langsung oleh CEO dan partner *2D Artist*. Setelah CEO

memberikan *brief*, penulis langsung mengerjakan proyek dengan daftar pekerjaan yang diberikan oleh partner *2D Artist*. Sebelumnya, CEO juga menyediakan *folder* Google Drive untuk mengumpulkan hasil pekerjaan. Dalam proses pembuatan dan mendesain, partner *2D Artist* akan secara berkala melakukan pengecekan dan konfirmasi mengenai hasil perkembangan yang telah dikerjakan oleh penulis. Setelah pekerjaan yang dilakukan selesai, penulis melakukan konfirmasi kepada CEO melalui grup *chat* yang dibuat sesuai proyek. Setelah itu CEO akan memberikan konfirmasi selesai atau adanya revisi terhadap pekerjaan yang dilakukan. Apabila pekerjaan mendapatkan konfirmasi selesai dari CEO dan partner *2D Artist*, maka penulis akan langsung mengunggah hasil pekerjaan ke dalam *folder* Google Drive.



Gambar 3.2. Alur Koordinasi Anoman Studio

3.2. Tugas yang Dilakukan

Pada proses kerja magang, penulis banyak mengerjakan jenis tugas yang berbasis *game* dan animasi. Sebagai pemegang *2D artist*, dominan pekerjaan yang dilakukan penulis adalah membuat ilustrasi, seperti perancangan *concept art* dan pembuatan aset permainan berbentuk *sprite* pemain. Tugas tersebut terdapat di dalam 4 proyek yang dikerjakan penulis selama proses magang, yaitu *game* “Delivery Run”, “Math Warriors”, “All You Can Fix”, dan animasi *manhwa* “Tarzan Penakut”.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan dan Proyek Kerja Magang di Anoman Studio

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	Animasi <i>Manhwa</i> : Tarzan Penakut	Memotong ilustrasi yang tersedia menjadi beberapa bagian agar dapat diberikan animasi di tahap berikutnya.
2	2	Math Warriors, Delivery Run	Pembuatan <i>concept art</i> karakter Dr. Blaze dan Prof. Algebra. Perancangan <i>Prototype</i> awal “Math Warriors”. Pembuatan <i>concept art</i> awal <i>game</i> “Endless Courier” (Delivery Run).
3	3	Animasi <i>Manhwa</i> : Tarzan Penakut	Membuat animasi dari ilustrasi dan terjemahan yang sudah disediakan dari halaman 1-5.
4	4	Animasi <i>Manhwa</i> : Tarzan Penakut	Revisi pertama dari <i>client</i> mengenai animasi panel <i>manhwa</i> .
5	5	Delivery Run	Pembuatan aset <i>game</i> “Delivery Run” (Logo dan UI).
6	6	Math Warriors	Pengerjaan aset <i>game</i> “Math Warriors”. Aset berupa UI dan <i>concept sketch</i> musuh, yaitu Piko Mutant.
7	7	Delivery Run, Animasi <i>Manhwa</i> : Tarzan Penakut	Pengerjaan UI <i>game</i> . Revisi kedua dari <i>client</i> mengenai animasi panel <i>manhwa</i> .
8	8	All You Can Fix	Pengerjaan <i>concept sketch</i> “All You Can Fix”. Karakter, mobil, dan <i>promotional art</i> .
9	9	Delivery Run	Pembuatan aset <i>game</i> “Delivery Run”. <i>Sprites</i> karakter kurir dan motor.
10	10	Delivery Run	Pembuatan aset <i>game</i> “Delivery Run”. <i>Sprites</i> motor dan NPC Pelanggan.

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Dalam proses kerja magang, penulis menangani 4 proyek yang diberikan oleh CEO. Proyek tersebut terdiri dari pembuatan *game* “Delivery Run”, proyek Math Warriors, pembuatan *concept art game* “All Your Can Fix”, dan animasi *manhwa* berjudul “Tarzan Penakut” yang berasal dari Korea. Hampir seluruh pengerjaan dari proyek tersebut menggunakan *software* Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop untuk pembuatan aset permainan. Lalu, digunakan juga Adobe After Effects dan Handbrake untuk pembuatan animasi *manhwa*.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

A. Perancangan *Concept* dan *2D Asset Game* “Delivery Run”

Proyek utama yang penulis kerjakan adalah *game* berjudul “Delivery Run” dari perusahaan ekspedisi SiCepat Ekspres. “Delivery Run” adalah *game mobile* atau *smartphone* bertema kurir pengantar paket atau kurir ekspedisi. *Gameplay* dari “Delivery Run” adalah *endless running*, di mana pemain akan berfokus untuk terus berjalan dan menghindari berbagai rintangan dalam permainan yang tidak berujung, namun dibatasi dengan adanya ‘nyawa’ pemain seperti *game* “Subway Surfer” dan “Temple Run”. Pengerjaan *game* “Delivery Run” banyak menggunakan *drawing tablet* pada program/*software* Adobe Photoshop untuk keperluan gambar sketsa sampai konsep awal dan Adobe Illustrator untuk finalisasi aset *game* berbentuk *vector*.



Gambar 3.3. Gambaran Awal *game* “Endless Courier” oleh *client*

Awal proyek *game* dimulai dengan rapat yang diadakan oleh Made Wira Aditya selaku CEO Anoman Studio, Mochammad Taufik selaku partner *2D Artist*,

dan penulis. Rapat berisi *brief* singkat mengenai *game* yang akan dibuat oleh CEO dan partner kerja kepada penulis. Di dalam rapat CEO memberikan *Game Development Document* (GDD) singkat yang telah dibuat sebelumnya kepada penulis. GDD berisi berbagai macam informasi dan kebutuhan aset mengenai *game* yang akan dibuat, dan beberapa gambaran besar mengenai letak dan *layout* dari permainan menggunakan gambar stok *free royalty*. Nama awal dari *game* tersebut adalah “Endless Courier”, sebelum akhirnya diganti menjadi “Delivery Run”.



Gambar 3.4. Konsep Awal “Endless Courier” pada GDD

Setelah itu, penulis diminta untuk membuat *concept art* menggantikan gambaran awalnya untuk ditampilkan kepada *client*. Melihat gambaran awal yang diberikan dari *brief* “Endless Courier”, penulis menentukan gaya yang akan digunakan adalah *cartoony* dengan penggunaan grafis *vector*, sehingga menghasilkan gambar yang *clean*, namun tidak terasa kaku. Tahap pertama yang dilakukan oleh penulis adalah mencari referensi mengenai alat dan perlengkapan yang biasanya digunakan kurir dalam pekerjaannya, seperti helm, motor, dan tipikal seragam.



Gambar 3.5. Alat dan Perlengkapan Kurir

Dari beberapa referensi tersebut penulis membuat sketsa awal dari karakter utama permainan, yaitu kurir. Pada sketsa kurir digambarkan menggunakan helm retro dan menaiki motor jenis *scooter*. Di belakangnya terdapat kotak yang ditali, menggambarkan paket yang hendak diantarkan oleh sang kurir. Pengerjaannya menggunakan *drawing tablet* pada program Adobe Photoshop.



Gambar 3.6. Sketsa Awal Karakter Kurir

Selanjutnya, penulis langsung mewarnai sketsa yang telah dibuat. Warna yang digunakan adalah merah, biru, krem, coklat, abu-abu, dan hitam. Warna merah digunakan untuk seragam, helm, dan motor. Sedangkan biru digunakan untuk celana sang kurir, coklat untuk sepatu dan kotak paket, krem untuk kulit kurir, abu-abu dan hitam digunakan untuk bagian motor lainnya.



Gambar 3.7. Konsep Awal Kurir

Hasil akhirnya adalah penggambaran kurir yang percaya diri saat mengendarai motornya untuk mengantarkan paket. Penggambaran kurir dibuat sangat tegap untuk memberikan kesan percaya diri yang kuat, hal ini dikarenakan ‘nyawa’ dari kurir dalam permainan adalah kepercayaan dirinya yang disebut *confident meter*. Warna yang dominan merah digunakan sebagai warna khas SiCepat Ekspres dan tipikal seragam petugas kurir di Indonesia. Selain itu, warna merah juga memperkuat kesan berani dan percaya diri pada *sprite* kurir, sesuai dengan mekanis *confident meter* pada *game*. Bentuk motor *scooter* kurir dibuat dengan sedikit distorsi dari referensi awal untuk memberikan gaya *stylized* kartun sesuai dengan tema besar permainan. Lalu, paket kurir berupa kotak kayu tinggi yang diikat dengan tali mendukung gaya *cartoony* dalam *game*, sehingga tidak terkesan terlalu realistis.

Gambaran kurir tersebut kemudian diajukan kepada CEO untuk mendapatkan konfirmasi gaya dan visual yang akan digunakan. Setelah dikonfirmasi, penulis langsung merancang visual dari *background* atau *environment* yang akan digunakan di dalam permainan. Pada tahap ini CEO menganjurkan penulis untuk memanfaatkan aset *free royalty* dari website Freepik.com yang berfungsi sebagai gambaran awal *concept art* permainan. Dari

hasil pencarian penulis, didapatkan beberapa gambar yang menjadi dasar atau *base* dari *concept art* permainan.



Gambar 3.8. Gambar Perumahan dan Jalanan dari Freepik.com

Setelah didapatkan gambar yang sesuai, penulis melakukan *edit* menggunakan teknik *photobashing* sederhana pada gambar tersebut. Perubahan yang dilakukan adalah dengan memperbesar ukuran gambar, lalu menambahkan 2 ruas jalanan dengan menggunakan salinan asli gambar, sehingga menghasilkan jalanan dengan 3 ruas yang sesuai dengan *gameplay* di GDD.



Gambar 3.9. *Concept Art Background* Rumah dan Jalanan Game “Endless Courier”

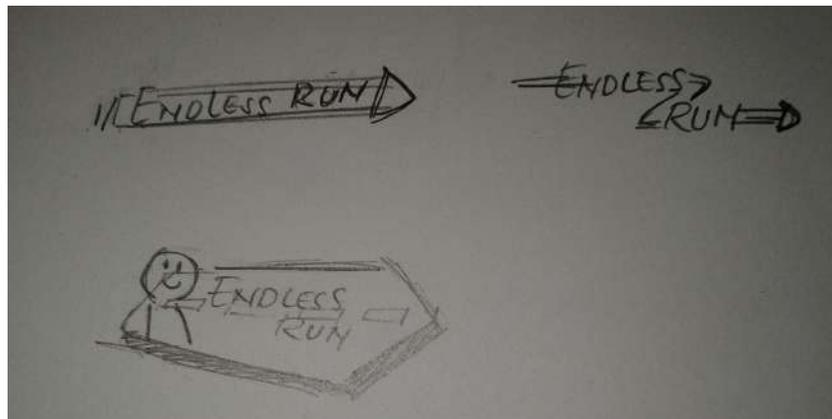
Kemudian, penulis melakukan perancangan *User Interface* (UI) dengan mencari referensi mengenai visual dari perusahaan ekspedisi di Indonesia. Referensi yang dikumpulkan oleh penulis bertujuan untuk mendapatkan *feel* yang biasanya digunakan *brand* ekspedisi. Setelah itu, penulis menyimpulkan bahwa

bentuk grafis yang biasanya digunakan pada *brand* ekspedisi di Indonesia adalah dinamis dengan penggunaan *typeface* yang *italic*. Lalu, penggunaan warna merah yang dominan sesuai dengan *brand* ekspedisi SiCepat Ekspres. Beberapa poin tersebut menjadi patokan penulis dalam merancang UI *game*.



Gambar 3.10. Referensi Grafis Perusahaan Ekspedisi

Dari hasil analisis referensi, penulis melakukan perancangan logo sederhana untuk melengkapi visual permainan. Pembuatan logo diawali dengan membuat beberapa sketsa alternatif dari bentuk logo *game* “Endless Courier”. Terdapat 3 alternatif sketsa logo yang dibuat oleh penulis dengan tema besar dari logo yang dirancang adalah cepat dan dinamis.



Gambar 3.11. 3 Alternatif Sketsa Logo

Dari ketiga alternatif logo tersebut, dipilih alternatif ketiga sebagai logo dari permainannya. Lalu, dilakukan digitalisasi terhadap logo tersebut menggunakan *software* Adobe Illustrator. Hasilnya adalah logo dengan tulisan “Endless Courier” Menggunakan *typeface* “Fugaz One” di atas grafis *shape*

berbentuk seperti panah mengarah ke kanan. *Typeface* tersebut dipilih karena bentuknya yang *italic* dan cukup tebal, sehingga memberikan kesan dinamis. Di sebelah kiri tulisan juga terdapat wajah kurir yang tersenyum seperti pada konsep awal *sprite* kurir pada permainan.



Gambar 3.12. Konsep Logo “Endless Courier”

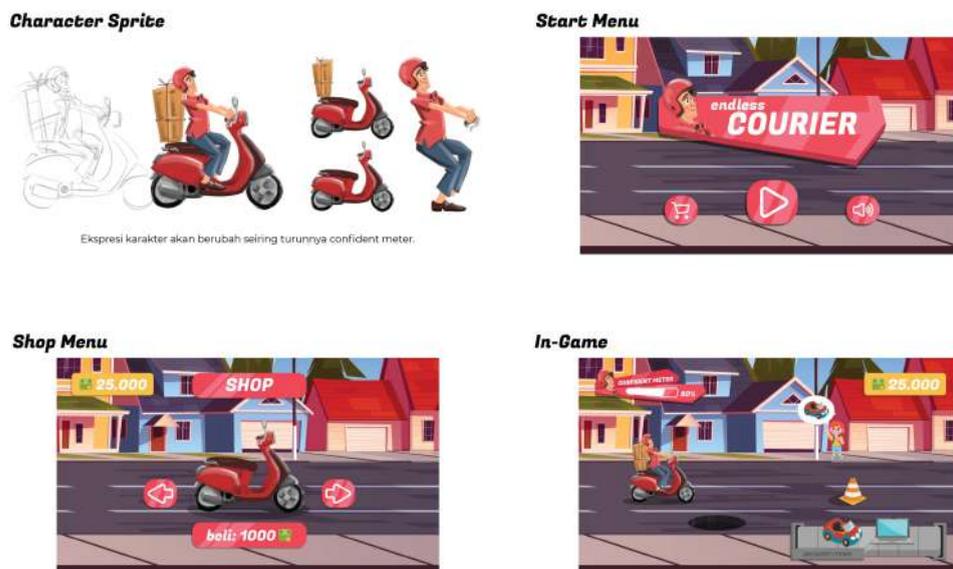
Setelah itu, penulis membuat beberapa UI dan tombol sederhana mengikuti bentuk dan warna dari logo konsepnya. Penulis juga menambahkan ikon dan aset *free royalty* tertentu untuk mendukung konsep UI permainan dari website Freepik.com. Ikon yang dibuat, seperti tombol *play*, *sound on/off*, *shop*, panah kanan/kiri, *confident bar*, *score bar*, dan tombol beli. Lalu, aset *free royalty* untuk mendukung konsep awal, yaitu gambar pelanggan, mobil mainan, laptop, dan *cone* jalanan.



Gambar 3.13. Konsep Ikon dan Aset *free royalty*

Tahap terakhir, dilakukan pembuatan *concept art* berupa gambaran awal purwarupa *game* “Endless Courier”. Penulis menyusun semua aset yang telah diranca ke dalam sebuah skenario apabila permainan sudah bisa dijalankan dan dimainkan. Gambaran konsep yang dibuat adalah menu awal, menu *shop*, dan

in-game permainan seperti saat pemain memainkannya. Setelah itu, penulis menyusun gambar tersebut dalam sebuah berkas PDF yang berisikan *concept art* “Endless Courier”. Lalu, berkas tersebut diunggah ke dalam *folder* Google Drive untuk mendapatkan konfirmasi dari CEO. Karena CEO merasa konsep sudah cukup, maka berkas *concept art* tersebut langsung dikonfirmasi dan diberikan kepada *client* sebagai gambaran awal permainan yang akan dirancang.



Gambar 3.14. Kumpulan *concept art* “Endless Courier”

Setelah 1 minggu, *client* memberikan konfirmasi mengenai konsep *game* tersebut dan memutuskan untuk melanjutkan proyek “Endless Courier” yang diganti namanya menjadi “Delivery Run” di Anoman Studio. Lalu, CEO melakukan rapat untuk memberikan *brief* pengerjaan aset permainan bersama partner *2D Artist*, penulis dan beberapa anggota kerja magang lainnya. Sebagai pembuat *concept art*, penulis ditunjuk oleh CEO untuk mengarahkan anggota lainnya dalam pembagian pengerjaan aset *game*. Penulis sendiri mendapatkan bagian pengerjaan karakter kurir, NPC (*non-playable character*) pelanggan, 2 motor yang nantinya akan digunakan oleh pemain dalam permainan (motor ‘scooter’ dan ‘butut’), dan logo beserta UI *game*.

Pembuatan *sprite* karakter kurir menggunakan konsep awal yang ada pada *concept art* sebelumnya. Di tahap ini, penulis melakukan teknik *tracing* pada program Adobe Illustrator untuk menghasilkan aset *game sprite* berbasis *vector* sesuai dengan gaya tema awalnya. Penulis juga menambahkan variasi ekspresi kurir, yaitu senang, biasa saja, sedih, dan takjub. Ekspresi senang, biasa saja, dan sedih menjadi indikator kadar *confident meter* bagi pemain, di mana ekspresi senang kurir menandakan 100% *confident meter*, sedangkan ekspresi biasa saja menandakan 50%, dan ekspresi sedih untuk 25% *confident meter*. Lalu, ada pula ekspresi takjub yang aktif apabila pemain menggunakan *boost* kecepatan yang diberikan dalam permainan.



Gambar 3.15. 4 *Sprite* Ekspresi Kurir dalam *Game*

Sprite tersebut kemudian diasistensikan kepada CEO untuk mendapatkan konfirmasi. Setelah dikonfirmasi, penulis melakukan perancangan 2 *sprite* motor yang akan digunakan oleh kurir dalam permainan. 2 motor tersebut adalah motor 'butut' dan motor 'scooter' atau vespa. Untuk pembuatan motor 'scooter' atau vespa digunakan gambar pada *concept art* sebelumnya. Sehingga penulis hanya membuat bentuk aset *vector* dari *concept art* pada *software* Adobe Illustrator.



Gambar 3.16. *Scooter Concept Art* (kiri) & *Sprite Vector* (kanan)

Lalu, pada pembuatan motor 'butut', dilakukan pencarian referensi di internet mengenai motor tua atau motor 'jadul'. Dari hasil pencarian, motor yang menjadi referensi adalah motor Honda Astrea keluaran tahun 1991.



Gambar 3.17. Referensi Motor 'Butut'

(sumber:<https://s1.bukalapak.com/img/63128938422/large/data.jpeg>)

Dari gambar tersebut, kemudian penulis melakukan penggambaran sketsa untuk mendapatkan gambaran besar bagian-bagian motor dan mendistorsi bentuk aslinya agar terkesan lebih *cartoony* dan *stylized*. Pada sketsa, warna motor diubah menjadi hijau gelap dengan aksen putih gading pada badan motornya.



Gambar 3.18. Sketsa Motor 'Butut'

Setelah mendapatkan gambaran besar dari sketsa referensi motor, kemudian dilakukan pembuatan aset *sprite* bergaya *vector*. Pada tahap pembuatan *vector*, penulis menambahkan beberapa aksent untuk memperlengkap bagian motor dari sketsa sebelumnya. Ditambahkan juga *highlight* cahaya untuk membuat motor terlihat mengkilap dan beberapa sentuhan visual lainnya, seperti bayangan untuk memperlihatkan volume.



Gambar 3.19. *Sprite* Motor 'Butut'

Kedua *sprite* motor tersebut kemudian digabungkan dengan *sprite* karakter kurir. *Sprite* yang dihasilkan adalah kurir yang menaiki 2 jenis motor dengan paket kotak di belakangnya yang sesuai dengan *concept art* "Endless Courier". Setelah digabungkan, *sprite* diasistensikan kepada CEO dan anggota tim di grup *chat*

proyek “Delivery Run”. Setelah dikonfirmasi, CEO meminta penulis untuk menyusun *sprite sheet* menggunakan *sprite* yang sudah dibuat. *Sprite sheet* tersebut bertujuan agar karakter kurir dapat bergerak dalam permainan.



Gambar 3.20. Kurir *Sprite* Motor ‘Butut’ dan Motor ‘Scooter’

Saat menyusun *sprite* penulis diminta untuk membuat animasi asap dan api yang akan terlihat seperti keluar dari knalpot motor kurir. Pembuatan animasi ini dimulai dengan mencari referensi, seperti aliran asap, knalpot *afterburner*, atau knalpot dengan api yang keluar dari pembakaran mesin.



Gambar 3.21. Referensi Asap dan Api *Boost*

Dari referensi yang didapatkan, penulis kemudian membuat sketsa aliran asap dengan jumlah 5 *frame* dan api *boost* berjumlah 3 *frame*. Pembuatan sketsa langsung menggunakan Adobe Illustrator dengan membuat bentuk-bentuk

sederhana yang kemudian dimodifikasi agar terlihat mengalir secara bertahap dan dapat menjadi gerakan berulang atau *loop*. Setelah dirasa cukup baik, maka bentuk tersebut diberikan detail yang sesuai dengan gaya dari tema besar *game*.



Gambar 3.22. Bentuk Dasar dan Detail dari Animasi Asap dan Api

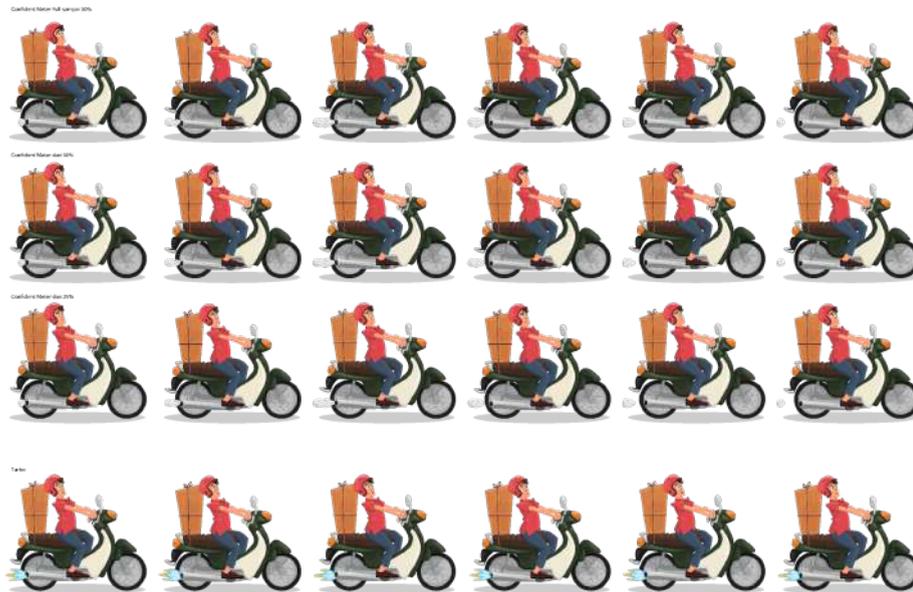
Kemudian, penulis melakukan percobaan animasi menggunakan 1 jenis *sprite*, yaitu kurir tersenyum yang mengendarai motor ‘butut’. *Sprite* yang dibuat berjumlah 6, dengan badan motor yang naik-turun sejumlah 5 klik tombol panah, dan roda motor yang berputar sebanyak -60° dari satu *sprite* ke *sprite* selanjutnya. Pada *sprite* juga diberikan animasi asap yang telah dibuat dari tahap sebelumnya. Lalu, *sprite* tersebut diekspor satu per satu dari *file* aslinya, kemudian digerakan menggunakan *project* Adobe After Effects selama 1 detik dengan kecepatan 24 *frame* per detik. Dari percobaan tersebut yang dihasilkan adalah gerakan motor yang berjalan dan berulang (*loop*).



Gambar 3.23. *Sprite Sheet* Percobaan Kurir Motor ‘Butut’

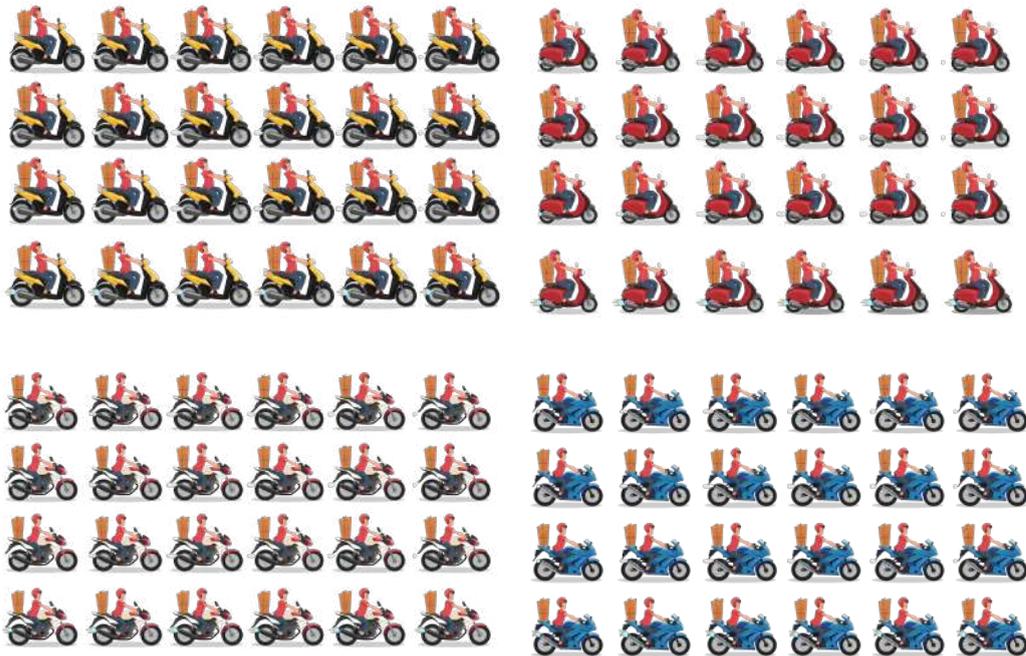
Hasil dari video animasi kemudian dijadikan ke dalam bentuk *gif*, sehingga dapat lebih mudah diunggah ke dalam grup *chat* “Delivery Run” untuk konfirmasi dari CEO. Karena dirasa sudah baik, CEO langsung mengkonfirmasi bentuk animasi yang diunggah oleh penulis. Setelah mendapat konfirmasi, penulis langsung menambahkan bentuk animasi tersebut kepada semua *sprite* kurir. *Sprite sheet* yang dilengkapi pertama kali adalah *sprite* kurir yang mengendarai motor ‘butut’. Dengan teknik yang sama, penulis menambahkan jumlah *sprite*

berdasarkan 4 ekspresi keadaan kurir yang telah dirancang. Dari situ dihasilkan 24 *sprite* berbeda dengan masing-masing 6 *sprite* kurir per ekspresi.



Gambar 3.24. Total *Sprite Sheet* Kurir Motor 'Butut'

Teknik yang sama juga dilakukan terhadap jenis motor yang lain, yaitu menggunakan animasi asap dan api yang sama, dan roda yang selalu berputar -60° untuk setiap *sprite*, namun dengan mengurangi 1 klik naik-turun motor, apabila motor yang digunakan semakin mahal pada *game*. Di mana untuk motor 'butut' memiliki jumlah naik-turun paling besar, sebanyak 5 klik, lalu motor 'bebek' dengan naik-turun 4 klik, motor 'scooter' 3 klik, motor 'gede' 2 klik, dan yang paling mahal adalah motor 'racing' dengan naik-turun hanya 1 klik. Hal ini dibuat untuk memberikan kesan kekasaran mesin motor dari yang paling murah sampai yang paling mahal.



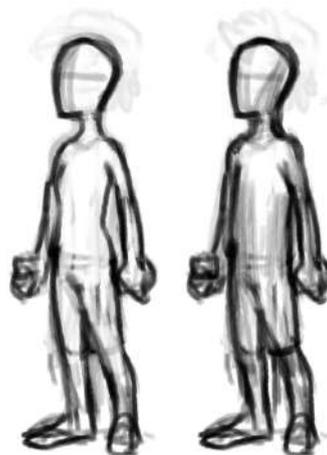
Gambar 3.25. Total Semua *Sprite Sheet* Kurir dengan Motor Berbeda

Pada proses pembuatan *sprite* motor ‘gede’ dan motor ‘racing’, penulis mengubah postur tubuh kurir sehingga dapat lebih cocok digunakan untuk badan motor yang berbeda. Tubuh kurir dibentuk lebih condong ke depan, namun tetap berada dengan posisi tegak sehingga tangan kurir dapat meraih stang motor dengan pas. Setelah semua *sprite* karakter kurir selesai, penulis mengunggah *sprite* kurir secara satu per satu ke dalam *folder* Google Drive proyek *game* “Delivery Run” sesuai dengan jenis *sprite* motor kurir.



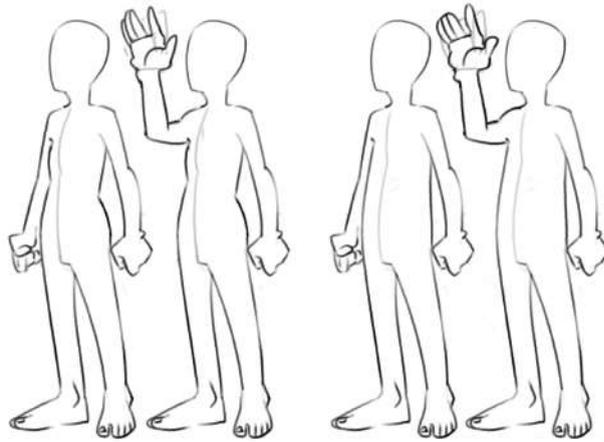
Gambar 3.26. Perubahan Postur Tubuh untuk Motor ‘Gede’ dan ‘Racing’

Penulis juga membuat perancangan untuk *non-playable character* (NPC) pada *game* “Delivery Run”. NPC dalam permainan adalah pelanggan yang paketnya diantarkan oleh kurir. NPC pelanggan akan berdiri di pinggir jalan permainan untuk menunggu kurir untuk melewati mereka. Penulis memulai perancangan dengan membuat sketsa postur tubuh dari *sprite* NPC menggunakan program Adobe Photoshop. Pada awal perancangan, terdapat 2 postur tubuh yang difokuskan penulis, yaitu laki-laki dan perempuan. Sketsa tubuh laki-laki dibuat lebih besar dan tebal pada bagian *torso*, sedangkan untuk sketsa tubuh perempuan dibuat lebih ramping dan berlekuk. Sketsa kasar ini menjadi dasar pembuatan NPC dalam permainan.



Gambar 3.27. Sketsa Awal Tubuh Perempuan (Kiri) & Laki-Laki (Kanan)

Sketsa kasar tersebut kemudian dirapikan dengan membuat *line art* untuk memberikan garis dan bentuk yang lebih jelas. Pada pembuatan *line art* ini, penulis menambahkan postur badan dengan tangan yang melambai. Postur tersebut dibuat untuk memberikan animasi pada *sprite* NPC saat akan menerima paket dari kurir.



Gambar 3.28. *Line Art* Postur Tubuh Perempuan (Kiri) & Laki-Laki (Kanan)

Selanjutnya, penulis melakukan pewarnaan terhadap *line art* yang sudah dibuat dengan pertama-tama memberikan blok warna krem untuk kulit *sprite* NPC. blok warna tersebut diberikan *shade* yang lebih gelap untuk memberikan kesan volume dan bentuk dari badan *sprite*. Setelah itu, penulis menambahkan aksesoris dan bagian tubuh lainnya, seperti rambut, mata, hidung, mulut, dan telinga. Blok warna hanya dilakukan terhadap *sprite* laki-laki, untuk mendapatkan gambaran awal warna dasar dan *shade* pada *sprite* NPC.



Gambar 3.29. Sketsa Konsep NPC *Full Color*

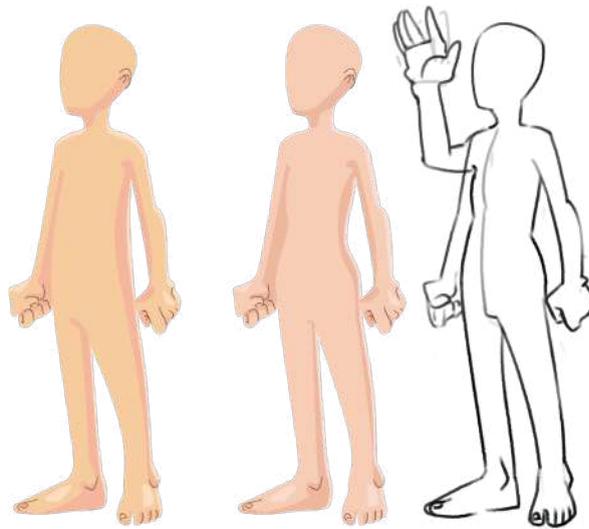
Sketsa tersebut kemudian diajukan kepada CEO untuk mendapatkan konfirmasi. Setelah konfirmasi diterima, penulis melakukan proses finalisasi

sprite NPC. Prosesnya dilakukan menggunakan *software* Adobe Illustrator, dengan melakukan *tracing* pada gambar yang telah dibuat sebelumnya. Finalisasi pertama dilakukan penulis terhadap postur badan NPC laki-laki yang berdiri secara *idle*. Kemudian, dengan mengubah bentuk baju yang digunakan *sprite idle*, penulis menambahkan *sprite* NPC yang melambaikan tangan. Pada pembuatan *sprite* NPC yang melambaikan tangan, penulis memisah tangan *sprite*, lalu membuat 3 variasi derajat kemiringan. Hal ini dilakukan untuk membuat animasi lambaian tangan di dalam permainan.



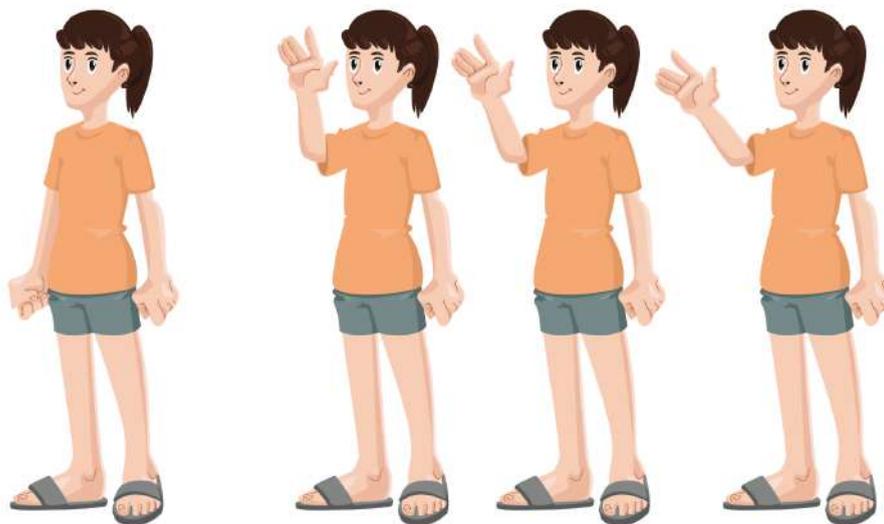
Gambar 3.30. *Sprite* NPC Laki-Laki *Idle* & 3 Variasi Lambaian Tangan

Pada proses pembuatan *sprite* NPC perempuan, penulis merubah bentuk *vector* dasar tubuh NPC laki-laki dengan memberikan lekukan pada bagian atas tubuh, sesuai dengan sketsa postur NPC perempuan yang telah dibuat sebelumnya. Penulis juga merubah warna kulitnya menjadi lebih kemerahan atau *peach* untuk kesan yang lebih lembut.



Gambar 3.31. Perubahan Bentuk Dasar Tubuh *Sprite* NPC Perempuan

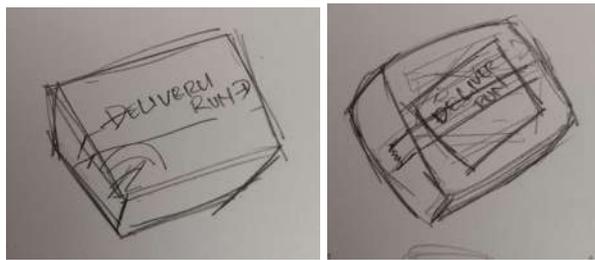
Dari bentuk dasar tubuh yang telah dibuat, penulis mendapatkan aksesoris dan bagian tubuh untuk melengkapi *sprite* NPC perempuan. Aksesoris yang ditambahkan adalah pakaian *casual* berupa kaos, celana pendek, dan sandal. Lalu, penulis juga menambahkan bagian tubuh seperti rambut *ponytail*, mata, hidung, telinga, dan mulut. Menggunakan cara kerja yang sama dengan pengerjaan *sprite* NPC laki-laki, penulis membuat *sprite* NPC perempuan dengan postur *idle* dan melambaikan tangan.



Gambar 3.32. *Sprite* NPC Perempuan *Idle* & 3 Variasi Lambaian Tangan

Setelah semua *sprite* NPC pelanggan telah dibuat, penulis melaporkan hasil kerja kepada CEO untuk mendapatkan konfirmasi. Kemudian, penulis mengunggah semua *sprite* NPC pelanggan ke *folder* Google Drive yang telah disiapkan untuk proyek *game* “Delivery Run”.

Penulis melakukan perancangan *user interface* (UI) *game* “Delivery Run” dengan memperdetail desain dari konsep awalnya. Awalnya, penulis mulai melakukan perancangan logo. Pada perancangan logo final, penulis ingin mengganti wajah karakter kurir, karena penggunaan wajah karakter kurir dirasa terlalu *redundant*. Penulis memutuskan untuk menggantinya dengan boks paket yang identik dengan barang kiriman ekspedisi. Lalu, penulis mulai membuat sketsa bentuk paket kardus kiriman.



Gambar 3.33. Sketsa Boks Paket Kiriman

Selanjutnya, penulis melakukan *tracing* dari sketsa yang telah dibuat menggunakan *pen tool* pada *software* Adobe Illustrator. Penulis menambahkan detail pada ilustrasi boks kardus dengan selotip, stiker alamat, dan lipatan yang biasanya terdapat pada boks kardus. Setelah itu, penulis menambahkan ilustrasi boks kardus tersebut ke dalam logo yang dirancang.



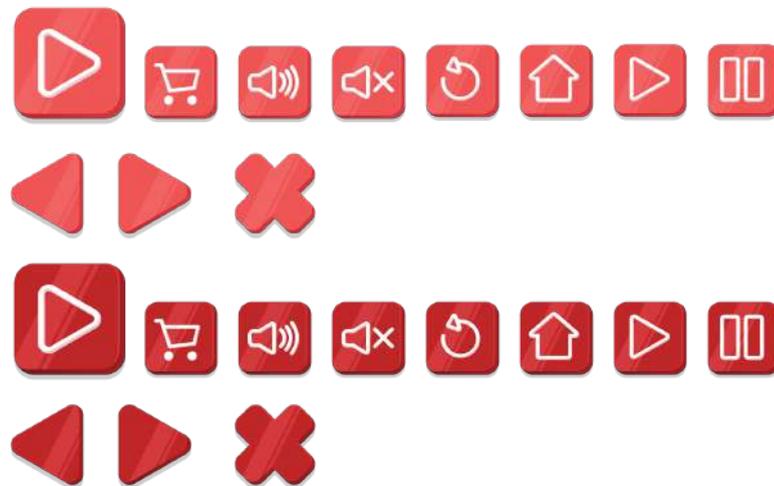
Gambar 3.34. *Vector* Ilustrasi Paket Boks Kardus

Perancangan logo mengikuti bentuk dari konsep yang sebelumnya telah dibuat. Proses finalisasinya, penulis menambahkan beberapa detail berupa panah yang berada di belakang tulisan “Delivery Run”. Pada beberapa bentuk grafis, penulis juga menambahkan warna blok yang lebih gelap untuk memberikan kesan volume secara visual. Lalu, ditambahkan pula logo SiCepat Ekspres di bawahnya sebagai permintaan dari *client*.



Gambar 3.35. Logo Akhir *Game* “Delivery Run”

Berikutnya, penulis melakukan perancangan UI. UI dibuat mengikuti konsep sebelumnya, namun, dengan bentuk yang lebih detail dan rapi. Pada perancangan UI, penulis menggunakan kotak dengan sudut yang *rounded* untuk tombol seperti *play*, *pause*, *sound on/off*, *shop*, *restart*, dan *home*. Ikon yang dirancang menggunakan grafis garis. Penulis menambahkan detail blok warna yang lebih gelap untuk memberikan kesan volume secara visual, sama seperti yang dipakai pada logo *game*. Kemudian, penulis menambahkan desain UI yang lebih gelap untuk tombol agar saat pemain menyentuhnya, tombol akan terlihat seperti sedang tertekan.



Gambar 3.36. Set UI Final

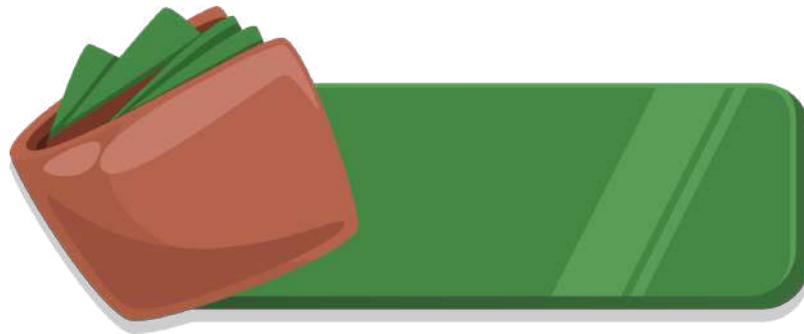
Penulis menambahkan UI berupa tempat untuk menampung jumlah uang yang pemain punya. Kotak yang dirancang berwarna hijau dengan efek visual yang sama dengan tombol UI. Kemudian penulis menambahkan gambar dompet kulit di samping kanannya. Proses pembuatannya dimulai dengan membuat sketsa dompet dari referensi yang ditemukan di internet menggunakan *drawing tablet* pada *software* Adobe Photoshop.



Gambar 3.37. Referensi Dompet Kulit (Kiri) & Sketsa Dompet Oleh Penulis (Kanan)

Sketsa dompet kemudian di-*tracing* oleh penulis pada *software* Adobe Illustrator. Ilustrasi dompet yang dihasilkan adalah dompet kulit berwarna coklat dengan lembaran uang berwarna hijau yang keluar dari dalamnya. Penulis juga menambahkan detail untuk memberikan volume pada visual ilustrasi dompet.

Setelah itu, ilustrasi dompet diletakkan pada bagian kanan grafis persegi panjang hijau sebagai ikon.



Gambar 3.38. UI Skor Uang Pemain

Terakhir, penulis membuat UI final untuk *confident meter*. Desain yang dibuat oleh penulis tidak jauh berbeda dengan konsep awalnya, penulis hanya mengganti warna bar menjadi merah dan menyesuaikan warna keseluruhan *confident meter* sesuai dengan logo. Penulis juga menambahkan 3 variasi ekspresi wajah karakter kurir sesuai dengan jumlah kepenuhan *confident meter*.



Gambar 3.39. UI *Confident Meter*

Setelah semua UI dirancang, penulis mengekspor semua aset satu per satu ke dalam *folder* masing-masing sesuai dengan tipe UI. Penulis mengunggah semua aset UI ke *folder* Google Drive dan melaporkannya ke grup *chat* proyek *game* “Delivery Run” untuk digunakan dalam *game*.

B. Perancangan *Concept Art* “All You Can Fix”

Selain pembuatan aset *game* “Delivery Run”, dalam proses kerja magang, penulis juga mengerjakan beberapa proyek tambahan. 3 proyek tambahan lainnya adalah pembuatan *concept art* “All You Can Fix”, *concept art* “Math Warriors”, dan pembuatan animasi *manhwa* berjudul “Tarzan Penakut”.

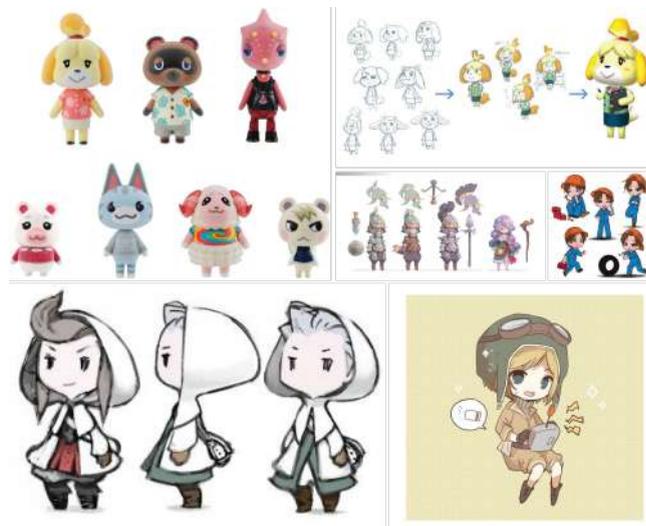
Proyek tambahan yang pertama yaitu pembuatan *concept art game* kooperatif berjudul “All You Can Fix”. *Game* “All You Can Fix” adalah permainan bertema bengkel otomotif. Di dalam *game*, maksimal 4 pemain dapat menggunakan salah 1 dari 4 karakter utama yang tersedia dan bekerja sama dengan 3 pemain lainnya. Para pemain akan berusaha untuk mengejar *order* yang diberikan oleh permainan dan berpacu melawan waktu untuk memenuhi kebutuhan *order* tersebut.

Awal proyek dilakukan dengan *brief* melalui rapat yang disampaikan oleh CEO Anoman Studio dengan beberapa anggota tim yang sudah ditetapkan oleh CEO beserta partner *programmer* dan *artist*. Setelah *brief* singkat dilakukan, CEO memberikan waktu kepada ketua tim untuk memberikan detail mengenai keperluan yang akan dikerjakan, berupa *concept art* dan *promotional art* untuk mengawali proyek. Pada awal proyek, nama *game* belum ditentukan sehingga dilakukan *brainstorming* bersama para anggota tim mengenai nama, gaya, dan tema yang akan diangkat. Setelah melakukan perundingan, terdapat 2 nama utama yang menjadi pilihan, yaitu “All You Can Fix” dan “Kawaii Fix”. Dari banyak suara anggota tim, terpilihlah nama “All You Can Fix” sebagai nama dari *game* yang akan di kembangkan.

Nama “All You Can Fix” dipilih karena, *game* akan memiliki beragam karakter dan aset. *Gameplay* -nya terinspirasi dari *game* “Overcooked 2” dan acara TV “Pimp My Ride”, di mana pemain akan bekerja sama untuk menyelesaikan permasalahan sebuah kendaraan. Makna namanya sendiri akan

terdapat pada jenis kendaraan yang akan diperbaiki, tidak hanya mobil dan motor, bahkan mobil futuristik, pesawat alien, dan kemungkinan kendaraan lainnya.

Setelah mendapatkan ide dan konsep tersebut, penulis mulai melakukan penggambaran karakter yang akan digunakan pemain dengan sketsa awal menggunakan *drawing tablet* pada *software* Adobe Photoshop. Untuk menemukan gaya yang cocok, penulis memfokuskan untuk menjadikan “Animal Crossing” dan *chibi* sebagai referensi *game* dalam perancangan gaya dari konsep karakternya.



Gambar 3.40. Referensi Karakter “All You Can Fix”

Kemudian, dari referensi tersebut, penulis melakukan sketsa kasar dengan membuat 3 wajah karakter utama *game*. 3 tema besar dari karakter tersebut adalah laki-laki remaja, perempuan remaja, dan lansia berpengalaman. Setelah sketsanya dibuat, penulis memberikan julukan bagi masing-masing karakter agar mudah diingat. Untuk laki-laki remaja dinamakan Tony, perempuan remaja dinamakan Daisy, dan lansia berpengalaman bernama Bambang.



Gambar 3.41. Sketsa Awal Karakter “All You Can Fix”

Setelah itu, penulis membuat sketsa tubuh dari para karakter yang dibagi menjadi 2 jenis tubuh, yaitu laki-laki dan perempuan. Tubuh lebih lebar dan ‘penuh’ dibanding badan perempuan. Badan perempuan dibuat memiliki lekukan pada bagian pinggul untuk membedakan struktur tubuh karakter laki-laki dan perempuan.



Gambar 3.42. Sketsa Bentuk Badan Karakter “All You Can Fix”

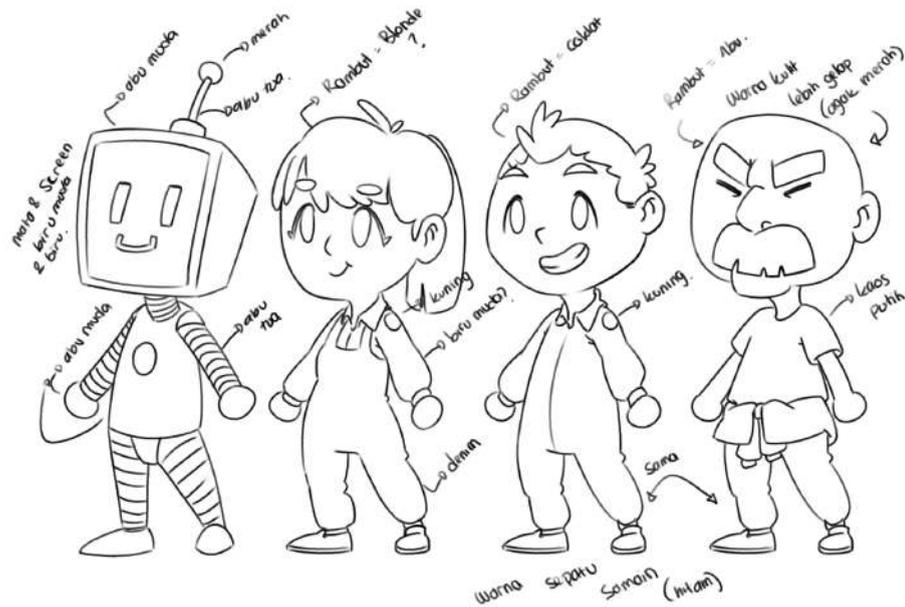
Sketsa tersebut kemudian diasistensi kepada ketua tim untuk mendapatkan konfirmasi mengenai gaya yang akan digunakan pada pembuatan aset *game* “All You Can Fix”. Sebelum melakukan tahap berikutnya, penulis membuat 1 karakter lagi untuk menggenapi total 4 karakter. Karakter tersebut bertemakan futuristik

dan berupa robot yang diberi nama Atek singkatan dari AI (*artificial intelligence*) Teknik.



Gambar 3.43. Sketsa Karakter Atek

Setelah mendapatkan konfirmasi, penulis langsung merapikan sketsa yang telah dibuat menjadi *line art* yang lebih bersih. Pada proses *line art*, ditambahkan juga aksesoris yang sesuai dengan kepribadian masing-masing karakter. Pada karakter Tony, mengenakan seragam lengkap bengkel sebagai anak muda baru. karakter Daisy mengenakan baju *overall* atau *jumpsuit* jeans sebagai *outerwear* dan mengenakan seragam lengkap bengkel di dalamnya yang memberikan sentuhan *fashion* ala perempuan dalam bekerja. karakter Bambang mengenakan seragam bengkel yang digunakan setengah badan, dengan kaos putih lusuh sebagai dalaman yang menggambarkan bahwa pengalaman seorang *expert* yang sudah merasa nyaman dengan pekerjaannya. Sedangkan Atek adalah robot dengan badan logam yang berasal dari masa depan. Setelah *line art* bersihnya jadi, penulis memberikan beberapa catatan pada *layer* terpisah dalam program Adobe Photoshop berisikan warna dan arahan untuk anggota berikutnya memberikan *render* warna dan finalisasi.



Gambar 3.44. *Line Art* Akhir Konsep Karakter “All You Can Fix”

Selanjutnya, penulis melakukan pembuatan konsep kendaraan yang akan digunakan dalam permainan. Gaya untuk kendaraan yang akan digunakan adalah *stylized cartoony*. Dalam pembuatan konsep, awalnya penulis mencari referensi kendaraan pada *website* Sketchfab.com, di mana terdapat aset 3D dari berbagai *3D artist*. Hasil pencarian didapatkan mobil tua, mobil modern, mobil *muscle*, dan mobil futuristik. Mobil tersebut dipilih untuk menyesuaikan temanya dengan para karakter yang dibuat sebelumnya.



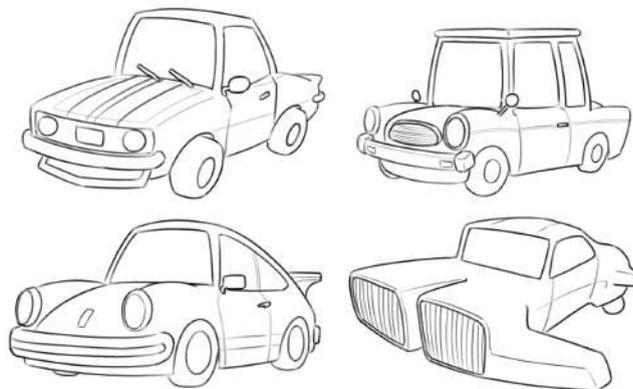
Gambar 3.45. Referensi Konsep Mobil “All You Can Fix”

Dari gambar mobil tersebut, penulis melakukan sketsa mengikuti bentuk mobil yang menjadi referensi, namun dengan memberikan sedikit distorsi agar tidak terlihat terlalu mirip dan untuk memberikan kesan gaya yang sama dengan konsep para karakter. Sketsa kemudian diunggah ke grup *chat* tim untuk menerima konfirmasi dari ketua tim.



Gambar 3.46. Sketsa Awal Konsep Mobil “All You Can Fix”

Setelah mendapatkan konfirmasi dari ketua tim, penulis melakukan pembuatan *line art* untuk membersihkan gambar konsep mobil. *Line art* dibuat dengan menambahkan detail-detail pada mobil, seperti spion, lampu, aksesoris mobil, dan lainnya, sehingga konsep dari mobil terlihat lebih detail. Saat *line art* sudah dirasa cukup, penulis meminta konfirmasi ketua dan anggota tim lainnya kembali. Lalu, penulis memberikan *file line art* kepada anggota *render* untuk dilakukan finalisasi konsepnya.



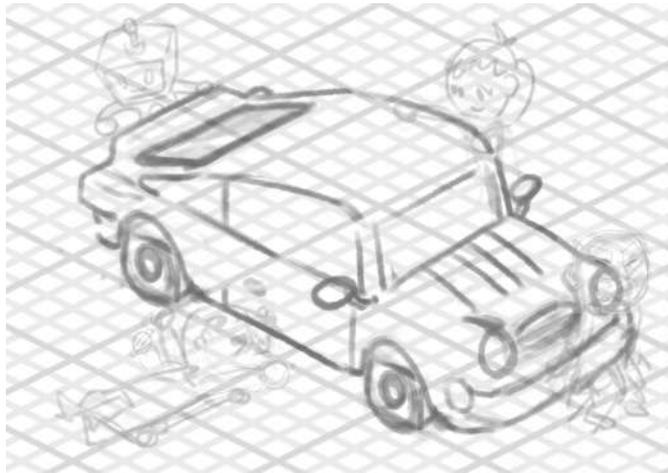
Gambar 3.47. *Line Art* Konsep Mobil “All You Can Fix”

Lalu, pada pembuatan *promotional art*, penulis memulainya dengan *brainstorming* menggunakan sketsa kasar mengenai ide yang akan menjadi gambaran *promotional art*. Ide awalnya adalah para karakter permainan, bekerja bersama-sama menyelesaikan sebuah mobil. Lalu, konsep dari keberagaman “All You Can Fix” diberikan pada perbedaan tema bagian mobil berdasarkan karakter yang menangannya. Sehingga, ide yang muncul pada *promotional art* adalah ‘Bekerjasama dalam keberagaman’ dan ‘Saling membantu menggunakan keahlian masing-masing’.



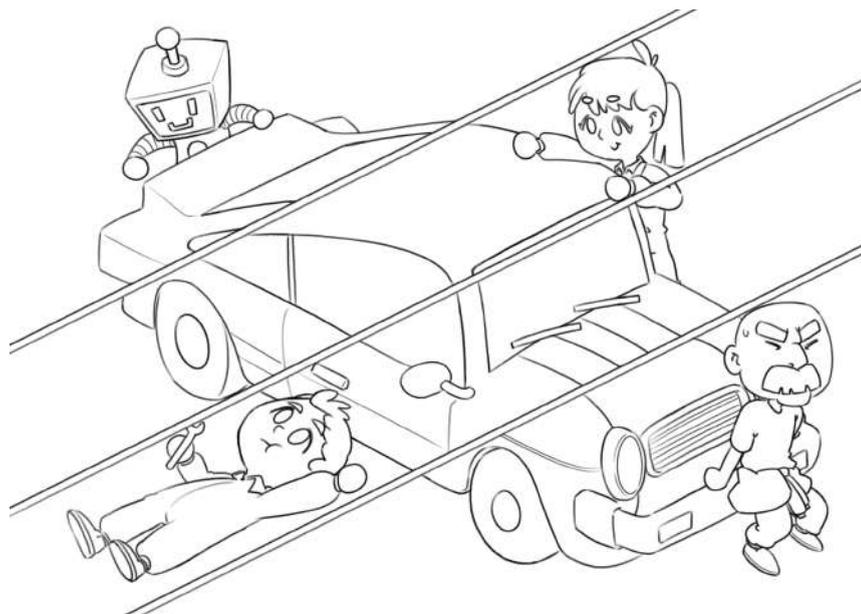
Gambar 3.48. Sketsa Kasar *Promotional Art* “All You Can Fix”

Sketsa kasar tersebut dirundingkan bersama anggota tim yang bertugas sebagai *render* dan finalisasi. Setelah melakukan perundingan, ide disetujui oleh penulis dan anggota tim tersebut. Namun, terdapat perubahan perspektif dari gambaran *promotional art* tersebut, yaitu dengan menggunakan *grid* isometri dengan pandangan mobil dan para karakter dari atas. Lalu, penulis langsung membuat sketsa menggunakan panduan *grid* isometri. Di dalam sketsa terdapat para karakter sedang menangani berbagai macam mobil sesuai dengan tema masing-masing. Paling depan terdapat karakter Bambang yang menangani mobil tua, sedangkan di belakangnya ada karakter Tony yang menangani mobil *muscle*. Kemudian, pada bagian ketiga karakter Daisy sedang menangani mobil modern, dan terakhir adalah karakter Atek yang memperbaiki mobil futuristik.



Gambar 3.49. Sketsa Revisi *Promotional Art* “All You Can Fix”

Selanjutnya, penulis mulai membuat *line art* untuk merapikan sketsa dasar konsep *promotional art*. Pada tahap ini diberikan detail untuk mobil dan para karakter dari konsep karakter yang dibuat sebelumnya. Bagian-bagian mobil juga mengikuti *concept art* mobil yang sebelumnya telah dibuat oleh penulis. Setelah *Line art* dari *promotional art* selesai, penulis langsung melakukan asistensi dengan ketua tim dan mendapatkan konfirmasi untuk kemudian dilakukan *render* warna dan finalisasi oleh anggota tim *render*. Hasilnya adalah *line art* konsep ukuran kertas A3 dengan margin 0,4 cm di setiap bagian sisinya.



Gambar 3.50. *Line Art Promotional Art* “All You Can Fix”

C. Perancangan Konsep Karakter dan UI *Game* “Math Warriors”

Game “Math Warriors” adalah *game* edukasi mengenai matematika yang berisi permainan *mini games* beragam seperti *puzzle*, *turned-based game*, dan bentuk lainnya dengan dasar hitung-hitungan. Pada proyek ini, penulis mendapatkan bagian untuk mengerjakan pembuatan konsep karakter Dr. Blaze sebagai antagonis utama permainan dan monster bernama Piko Mutant. Selain itu, pada pelaksanaan proyek, penulis mendapat bagian dalam perancangan *user interface* (UI) *game*.

Saat memulai proyek *game* “Math Warrior”, CEO dengan partner 2D mengumpulkan beberapa anggota kerja magang, termasuk penulis untuk melakukan rapat *brief*. Awal proyek, CEO memberikan *folder* Google Drive berisi *game design document* (GDD) yang menjelaskan berbagai keperluan desain dan konsep yang harus dibuat. Setelah *brief* selesai dilakukan, CEO menugaskan semua anggota tim untuk membuat konsep awal karakter Professor Algebra dan Dr. Blaze. Pada pengerjaan ini, penulis fokus untuk membuat perancangan konsep dari Dr. Blaze sebagai antagonis permainan.

Berdasarkan GDD, penggambaran Dr. Blaze dijelaskan dengan beberapa ciri-ciri. Dr. Blaze digambarkan sebagai seorang laki-laki berumur 30 tahun yang menggunakan jas motif api. Dari penggambaran tersebut, penulis menambahkan beberapa ciri-ciri dengan mengumpulkan beberapa referensi dari karakter *game* yang sudah ada. Penulis menggambarkan karakter Dr. Blaze adalah orang yang sangat jenius, cepat marah, keras kepala, dan sangat sombong.

Concept Art DrBlaze

- Motif Api
- Usia 30 Tahunan



Gambar 3.51. Konsep Dr. Blaze dari *Client* & Referensi Tambahan Penulis

Setelah mendapatkan referensi dan karakter yang menggambarkan Dr. Blaze, penulis mulai membuat sketsa dasar dari postur tubuh dan aksesoris Dr. Blaze. Sketsa dibuat menggunakan *drawing tablet* pada *software* Adobe Photoshop.



Gambar 3.52. Sketsa Awal Konsep Dr. Blaze

Lalu, penulis merapikan sketsa awal konsep Dr. Blaze dengan membuat *line art*. *Line art* yang telah jadi diisi dengan warna-warna dasar sesuai dengan karakter dari Dr. Blaze. Penggambaran Dr. Blaze dibuat sebagai orang yang kurus, dengan wajah tirus. Rambut dibuat *spiky* dengan warna kuning, menggambarkan sifat yang kasar dan mudah marah. Kemudian, sesuai dengan penggambaran *client*, Dr. Blaze menggunakan jas dengan motif api.



Gambar 3.53. Konsep Dr. Blaze

Konsep yang dibuat oleh penulis kemudian dikumpulkan di dalam 1 *file* yang berisi kumpulan konsep anggota tim lainnya. Kumpulan konsep tersebut diberikan kepada CEO untuk dilaporkan langsung ke *client*, sebagai gambaran karakter yang nantinya ada dalam *game* “Math Warriors”.

Pada awal proses pengerjaan aset permainan, CEO bersama partner 2D melakukan *brief* sekali lagi untuk membagikan tugas untuk penulis dan anggota tim di dalam proyek. Penulis mendapat bagian dalam pengerjaan sketsa *concept* karakter musuh bernama Piko Mutant, dan set UI yang akan digunakan.

Pengerjaan sketsa konsep Piko Mutant dilakukan menggunakan *drawing tablet* pada *software* Adobe Photoshop. Gambaran Piko Mutant yang diberikan oleh *client* adalah makhluk mutasi yang memiliki fitur 3 binatang, yaitu ikan piranha, buaya, dan lebah. Lalu, penulis mulai mengumpulkan referensi mengenai bentuk tubuh dan anatomi dari 3 binatang tersebut. Penulis menyimpulkan beberapa fitur yang mencolok dari bagian tubuh ikan piranha, buaya, dan lebah. Ikan piranha memiliki gigi yang tajam dan kuat, buaya memiliki kulit tebal dan keras, dan lebah memiliki rambut pada bagian *thorax* (dada).



Gambar 3.54. Referensi Ikan Piranha, Buaya, dan Lebah

Dari fitur tubuh binatang tersebut, penulis mulai melakukan pembuatan sketsa dari Piko Mutant. Kepala Piko Mutant dibuat seperti kepala ikan piranha yang memiliki gigi tajam dengan mata bulat dan insang. Tubuhnya dapat berdiri tegak dilapisi sisik buaya yang tebal. Piko Mutant juga diberikan fitur rambut pada bagian bahunya dan sayap lebah di punggungnya, sehingga memungkinkan karakter untuk terbang.



Gambar 3.55. Sketsa Awal Konsep Piko Mutant

Sketsa tersebut penulis unggah ke grup *chat* untuk mendapatkan konfirmasi mengenai desain konsep Piko Mutant. Setelah konfirmasi didapatkan, penulis membuat Piko Mutant yang mengangkat jumlah dari 1 sampai 5 untuk keperluan di dalam *game*.



Gambar 3.56. Sketsa Piko Mutant Yang Mengangkat Jari 1-5

Setelah semua sketsa selesai dan dikonfirmasi, penulis merapikan gambar dengan membuat sketsa yang lebih rapi. Setelah itu, penulis juga menambahkan gambar Piko Mutant dari perspektif atas menggunakan bantuan *grid* isometri. Hasilnya adalah konsep Piko Mutant dengan 5 variasi jumlah jari yang diangkat dan sketsa Piko Mutant dari perspektif isometrik. Sketsa tersebut kemudian diberikan kepada anggota tim selanjutnya untuk diwarnai.



Gambar 3.57. Sketsa Final Piko Mutant

Pada proses pembuatan UI, penulis membuat perancangannya menggunakan *software* Adobe Illustrator untuk finalisasi bentuk UI *game*. Penulis merancang UI berdasarkan konsep yang telah dibuat sebelumnya oleh anggota tim

lainnya dalam proyek. Konsep awal dari UI berupa tombol yang berbentuk persegi panjang *rounded* dengan kesan *cartoony*. Desain visual dari tombol seperti menggunakan lapisan plastik/kaca transparan dengan tulisan dibawahnya, lalu, di pinggiran tombol terdapat bingkai berwarna putih.



Gambar 3.58. Beberapa Variasi Konsep Bentuk UI Tombol

Dari bentuk konsep tombol tersebut, penulis melakukan perubahan bentuknya agar terkesan lebih rapi, namun tetap tidak kaku. Pada tombol yang menggunakan tulisan, *typeface* diubah menggunakan *typeface* “Geometr706 BlkCn BT Black” yang diusulkan oleh pembuat konsep sebelumnya. Tombol dengan bentuk persegi panjang *rounded* diubah menjadi bentuk kapsul. Lalu, tombol dengan bentuk persegi diubah menjadi lingkaran. Setelah itu, tulisan dan ikon yang terdapat di dalam tombol, diberikan blok warna lebih gelap di bagian bawahnya agar memberikan kesan *3D*. Tombol yang dibuat oleh penulis adalah, tombol *setting*, *play*, *back*, serta beberapa tombol opsi dan menu dalam *game*.



Gambar 3.59. Beberapa Variasi Desain UI Tombol Yang Dirancang Penulis

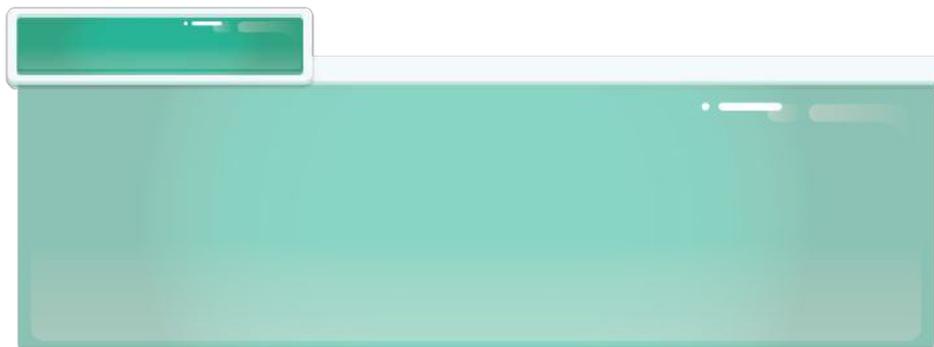
Penulis juga merancang UI untuk tempat dialog para karakter. Pada perancangan boks dialog, penulis juga melakukan prosesnya dengan merapikan

bentuk dari konsep yang telah disediakan oleh anggota tim sebelumnya. Konsep boks dialog berbentuk kotak dengan sisi *rounded*. Tekstur visual dari boks dialog terkesan seperti layar berbahan kaca berwarna biru dan sedikit transparan. Lalu, di atas boks dialog terdapat nama karakter yang sedang melakukan percakapan.



Gambar 3.60. Konsep Boks Dialog

Penulis mengubah bentuk dan warna dari konsep boks dialog, namun tidak menghilangkan kesan layar berbahan kaca. Bentuknya diubah menjadi persegi panjang dengan sudut *rounded* yang lebih rapi dan tegas, lalu di atasnya diberikan persegi panjang berukuran lebih kecil dengan visual yang sama dengan UI tombol pada perancangan sebelumnya. Warna dari boks dialog dibuat menjadi kehijauan seperti tombol *setting*, *play*, dan *back*. Hal ini dilakukan untuk memberikan keseragaman warna dan kesan bahwa pemain sedang menggunakan *gadget* yang sama untuk memilih opsi di dalam dunia *game*.



Gambar 3.61. Boks Dialog Yang Dirancang Penulis

Setelah semua perancangan UI dilakukan, penulis mengunggahnya ke *folder* Google Drive proyek *game* “Math Warriors”. Proyek *game* “Math Warriors” masih dalam masa pengembangan di saat penulis menulis laporan ini. UI yang telah dibuat oleh penulis adalah kebutuhan sementara dari rancangan *game*, sehingga perancangannya masih dalam proses pembuatan sampai proyek terlaksana sepenuhnya.

D. Perancangan Animasi untuk *Manhwa* “Tarzan Penakut”

Saat proses kerja magang, penulis mengerjakan sebuah proyek untuk membuat animasi *manhwa* yang merupakan buku cerita anak dari Korea Selatan berjudul “겁쟁이 타잔” atau “Tarzan Penakut” dalam Bahasa Indonesia. Pada proyek ini *client* menyediakan halaman buku dengan ilustrasi yang disertai teks tulisan Bahasa Korea atau *hangul*, halaman buku ilustrasi dengan teks terjemahan Bahasa Indonesia, dan audio narator Bahasa Korea yang menceritakan teks Bahasa Korea per halaman. Tugas yang harus dilakukan oleh penulis adalah membuat sebuah video animasi dari ilustrasi *manhwa* berdasarkan teks dan audio yang telah disediakan di dalam buku cerita oleh *client*.

Di awal proyek berlangsung, penulis dan 2 anggota tim lainnya diberikan *brief* singkat mengenai pekerjaan yang harus dilakukan oleh CEO saat proyek akan dimulai. CEO memberikan sebuah *folder* Google Drive berisi halaman *manhwa* Bahasa Korea, halaman *manhwa* terjemahan Bahasa Indonesia, audio narator, dan hasil akhir animasi *manhwa* yang sudah dikerjakan untuk menjadi contoh. Kemudian, penulis mendapatkan bagian untuk mengerjakan *manhwa* halaman 1 sampai 5 berdasarkan kesepakatan antar anggota kerja magang satu tim. Setelah *brief* selesai dilakukan, setiap anggota tim langsung mengerjakan bagian masing-masing. Pada proyek ini, penulis menggunakan *software* Adobe Photoshop untuk memisahkan bagian ilustrasi, Adobe After Effects untuk menggerakkan bagian ilustrasi dan menggabungkan audio, lalu program Handbrake untuk membuat ukuran video animasi lebih optimal.

Hal yang pertama dilakukan penulis adalah mulai memisahkan bagian ilustrasi yang akan digerakkan saat membuat animasi. Sebelum mulai memisahkan bagian, penulis membuat sebuah *storyboard* dengan membuat coretan berwarna merah pada halaman *manhwa*. *Storyboard* dibuat untuk mendapatkan gambaran bagian ilustrasi mana yang akan digerakkan sesuai dengan alur cerita dari teks terjemahan dan audio. Pembuatan *storyboard* dilakukan pada semua halaman *manhwa* yang dikerjakan oleh penulis. Setelah *storyboard* dibuat, penulis melakukan asistensi kepada CEO dengan mengunggahnya ke *folder* Google Drive proyek untuk mendapatkan konfirmasi ke tahap berikutnya.



Gambar 3.62. Kumpulan *Storyboard* Halaman *Manhwa* 1-5

Tahap berikutnya yang dilakukan oleh penulis adalah memotong bagian ilustrasi untuk dipisahkan dari *background*, sehingga bagian yang terpisah bisa digerakkan tanpa mendistorsi bagian lainnya. Pemotongan menggunakan *software* Adobe Photoshop menggunakan *pen tool* dengan melakukan *tracing* bagian yang akan dipotong. Kemudian, bentuk dari hasil *tracing* diubah menjadi *area selection* dengan opsi yang disediakan *software*. Penulis menduplikasi hasil *selection* menjadi *layer* yang berbeda agar ilustrasi aslinya tidak rusak. Setelah bagian dari ilustrasi sudah terpotong, penulis melakukan penambalan untuk menutup bagian ilustrasi yang sudah dipisahkan. Penambalan dilakukan menggunakan *clone stamp tool* dengan menduplikasi area yang memiliki kemiripan dari gambaran bagian belakang (*seamless*) ilustrasi yang akan dipisahkan (misalnya, ‘dinding’ di

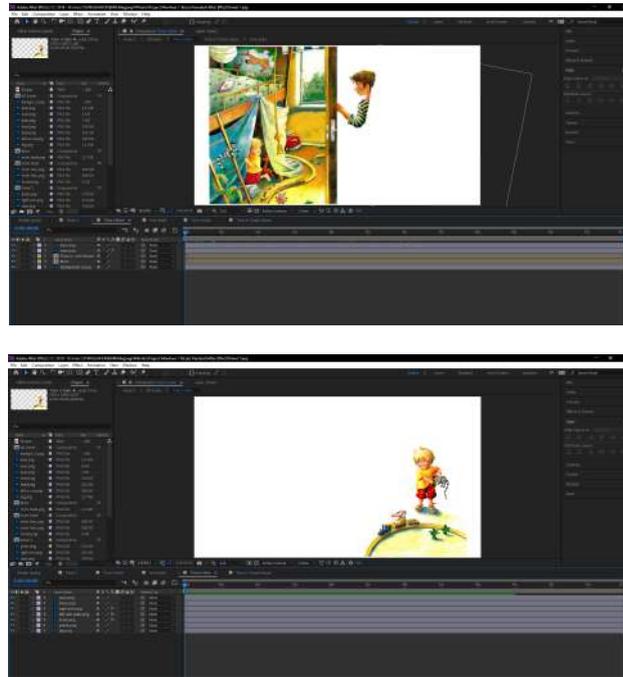
belakang ilustrasi karakter). Dengan begitu, ilustrasi tersebut akan menjadi *background* animasi yang tidak akan terdistorsi saat bagian lainnya digerakkan.



Gambar 3.63. Hasil Pemotongan dan Penambalan *Manhwa* Halaman 1

Setelah itu, penulis melakukan proses yang sama pada halaman *manhwa* 2 sampai 5 sesuai dengan *storyboard* yang telah dibuat. Hasil potongan kemudian diekspor satu per satu menjadi tipe *file* PNG (*Portable Network Graphic*) ke dalam *folder* masing-masing halaman *manhwa*. Proses yang selanjutnya yang penulis lakukan adalah dengan melakukan pembuatan animasi menggunakan *software* Adobe After Effects.

Proses pembuatan animasi dimulai dengan membuat *project* Adobe After Effects dengan nama halaman yang dikerjakan. Ukuran *composition* pada *project* yang ditentukan oleh penulis adalah resolusi 1920 x 1080 px dengan kecepatan 30 *fps*, sedangkan durasi video ditentukan oleh durasi audio narator yang diberikan oleh *client*. Kemudian, penulis mengimpor bagian-bagian ilustrasi ke dalam sebuah *project* Adobe After Effects. Bagian ilustrasi diukur ulang dengan skala yang sama, sehingga bentuk dan ukurannya menjadi sesuai. Lalu, penulis menyusun ulang semua ilustrasi sehingga penempatannya sama dengan ilustrasi aslinya.



Gambar 3.64. Proses Penempatan Bagian Ilustrasi *Manhwa* Halaman 1

Setelah penempatan semua bagian ilustrasi sudah sesuai dengan ilustrasi aslinya, penulis mulai membuat animasi berdasarkan *storyboard*. Animasi umumnya menggunakan *puppet tool* untuk menggerakkan bagian ilustrasi dengan membengkokkan titik tertentu, lalu, digunakan juga perubahan skala dan posisi yang ditentukan dengan *keyframe* tertentu. Kemudian penulis membuat dan menggabungkan bagian ilustrasi dalam sebuah kesatuan komposisi, setelah semua animasi selesai dibuat. Komposisi tersebut digeser dan diubah skalanya untuk memberikan kesan gerakan sinematografi kamera pada animasi ilustrasi.



Gambar 3.65. Penempatan *Keyframe* untuk Transisi Kamera

Proses berikutnya adalah penulis melakukan *render* untuk menghasilkan video dengan format AVI dari hasil komposisi yang sudah dibuat. Setelah *render* dilakukan menggunakan Adobe After Effects, hasil video dengan format AVI melalui proses *render* sekali lagi menggunakan program Handbrake. *Render* ini dilakukan penulis untuk menghasilkan video dengan format MP4 yang memiliki ukuran *file* lebih kecil, dibandingkan format AVI dengan ukuran *file* jauh lebih besar. Setelah selesai dengan halaman 1 *manhwa* “Tarzan Penakut”, penulis melakukan proses yang sama terhadap 4 halaman lainnya sesuai dengan *storyboard* masing-masing. Lalu, penulis mengunggah semua hasil video ke *folder* proyek *manhwa* “Tarzan Penakut” untuk diberikan kepada CEO yang kemudian dikirim ke *client* untuk laporan hasil animasi *manhwa*.

Seminggu setelah laporan hasil video animasi *manhwa*, CEO memberikan hasil revisi dari *client*. Revisi yang diterima penulis adalah beberapa perbaikan mengenai bentuk animasi pada halaman 1 sampai 5. Umumnya, revisi animasi halaman *manhwa* 1 sampai 5 berupa perubahan transisi kamera dan penambahan beberapa animasi pada karakter agar ilustrasi terasa lebih hidup. Proses revisi dilakukan dengan mengubah komposisi dari *file project* Adobe After Effects setiap halaman, lalu melakukan *render* pada *software* Adobe After Effects, dan Handbrake.



Gambar 3.66. Revisi 1 dari *Client*

Hasil revisi pertama kemudian diunggah ke *folder manhwa* “Tarzan Penakut”. Pada revisi kedua, penulis mendapatkan revisi pada halaman 2 sampai 5. Revisi yang diberikan cukup sederhana, yaitu mengenai beberapa transisi kamera yang perlu disederhanakan agar video animasi tidak terasa terlalu cepat dan memusingkan penonton. Setelah revisi dilakukan, penulis melakukan proses yang sama untuk menyelesaikan proyek animasi *manhwa* “Tarzan Penakut”, khususnya untuk halaman 1 sampai 5.



Gambar 3.67. Revisi 2 dari *Client*

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Penulis menemukan beberapa kendala yang dihadapi saat melakukan kerja magang di Anoman Studio. Umumnya, kendala berasal dari penjadwalan, komunikasi, dan proses kinerja, baik dari para anggota tim proyek, maupun supervisi dan atasan. Menurut penulis, hal ini dikarenakan jam kerja Anoman Studio yang berbeda untuk setiap anggotanya dan proses kerja magang yang dilakukan *work from home* (WFH) secara daring melalui media Discord.

Pada proyek *game* “Delivery Run” awalnya penulis tidak mendapati kendala saat pembuatan *concept art*, namun, saat proyek sebenarnya mulai berjalan didapatkan kendala berupa kinerja anggota yang tidak sinkron. Berdasarkan kesepakatan penulis dan 3 anggota lainnya, penulis seharusnya hanya mendapatkan bagian perancangan *user interface* dan menjadi supervisi untuk hasil

rancangan/desain yang dibuat anggota lain berdasarkan *concept art* yang penulis buat sebelumnya. Namun, dikarenakan kinerja 2 anggota yang kurang tanggap, pekerjaan anggota tersebut menjadi tanggung jawab penulis dan 1 anggota baru yang ditugaskan oleh CEO untuk memegang proyek.

Kendala lain yang sering dialami penulis adalah jadwal para anggota yang tidak sama. Jadwal dari para anggota Anoman Studio berbeda-beda dikarenakan studio mengizinkan anggotanya untuk mempunyai jam kerja sendiri, sehingga tidak terikat dengan jam kerja perusahaan. Akibatnya, beberapa anggota terlambat atau tidak hadir sama sekali dalam rapat sebuah proyek. Kendala ini juga membuat komunikasi antar tim dan atasan menjadi terhambat dan akhirnya bermasalah.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Walau ada beberapa kendala yang ditemukan saat proses kerja magang, penulis juga mendapatkan solusi dalam mengatasinya. Solusi yang dilakukan penulis adalah menyesuaikan jam kerja antar anggota dan lebih banyak berkomunikasi kepada anggota proyek dan atasan, sehingga kerjasama bisa dilakukan lebih baik.

Untuk kendala di pengerjaan *game* “Delivery Run”, solusi yang dilakukan penulis adalah berkoordinasi lebih baik dengan anggota lainnya mengenai pembagian tugas. Pembagian tugas baru yang dilakukan adalah penulis mendapatkan bagian untuk mengerjakan *sprite* kurir, NPC pelanggan, motor ‘scooter’, dan motor ‘butut’, sedangkan 1 anggota lainnya membuat bagian *background*, rintangan permainan, dan 3 *sprite* motor lainnya. Pembagian ini dilakukan agar kerja dapat berlangsung lebih cepat, dikarenakan penulis sudah mengerti gaya dan teknis yang digunakan untuk merancang *sprite* permainan, sehingga dapat memberikan teknis pengerjaan dan referensi langsung kepada anggota tim lainnya untuk mengerjakan aset yang lain. Penulis juga menyesuaikan jam kerja dengan anggota tim proyek agar dapat berkomunikasi dengan cepat dan jelas saat bekerja.

Lalu, kendala berupa perbedaan jam kerja dengan anggota tim proyek lainnya diselesaikan dengan menetapkan jam rapat beberapa hari sebelumnya berdasarkan kesepakatan setiap anggota tim. Dengan begitu, setiap anggota tim dapat menyiapkan pengingat untuk melakukan rapat mengenai proyek pada hari yang ditentukan.