



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

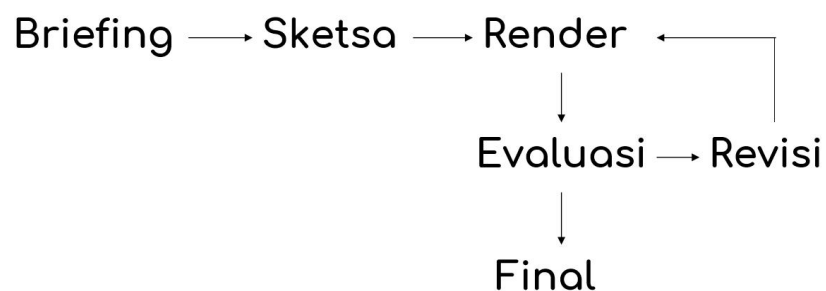
Berikut adalah kedudukan dan koordinasi penulis selama melakukan kegiatan kerja magang.

1. Kedudukan

Penulis ditempatkan pada kedudukan *2D Artist* dalam divisi *art* sebagai salah satu karyawan magang. Pembimbing lapangan penulis selama melaksanakan kerja magang di PT Gambir Studio adalah Bapak Rian Hanuraga selaku *Chief Operating Officer* sekaligus *2D Lead Artist*.

2. Koordinasi

Koordinasi pemberian tugas dimulai dari *briefing* mengenai proyek yang diberikan kepada penulis oleh Bapak Rian Hanuraga, kemudian penulis diberikan ketentuan pembuatan aset dan *list* aset yang perlu penulis buat untuk proyek-proyek yang diberikan. Setelah mengerjakan ketentuan yang dibutuhkan dalam proyek yang ditugaskan, Bapak Rian Hanuraga selaku Pembimbing Lapangan akan melakukan evaluasi dan memberikan masukan kepada penulis untuk melakukan revisi aset agar sesuai dengan hasil evaluasi.



Gambar 3.1. Koordinasi Kerja Magang

3.2. Tugas Yang Dilakukan

Selama melakukan kegiatan kerja magang, penulis mendapat empat buah proyek. Berikut adalah tugas yang penulis lakukan selama melaksanakan kegiatan kerja magang di PT. Gambir Studio.

Tabel 3.1. Tugas Yang Diberikan

No.	Proyek	Keterangan
1	<i>Memory Dungeon</i>	Membuat aset <i>background</i> , ilustrasi pada kartu, tombol, dan <i>UI</i> .
2	<i>Dinosaur Catch</i>	Membuat seluruh aset yang dibutuhkan.
3	Ilustrasi <i>Background</i>	Membuat <i>background</i> dengan <i>style anime</i> Jepang.
4	<i>Bus Simulator Indonesia</i>	Membuat <i>reference sheet NPC</i> .

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis diberikan 4 buah proyek secara berkala selama melakukan kegiatan kerja magang di PT. Gambir Studio. Proyek tersebut adalah *Memory Dungeon*, *Dinosaur Match*, *Background*, dan *Bus Simulator Indonesia*. Setiap proyek yang penulis lakukan diawali dengan pembekalan *briefing* dari Pembimbing lapangan. *Briefing* berupa ketentuan *game*, direksi *art style* yang diinginkan, daftar aset apa saja yang penulis harus kerjakan hingga detail ukuran *game* dan resolusi ukuran aset yang dibutuhkan. Setelah *briefing*, sebelum memasuki tahap sketsa, penulis

mencari referensi yang sesuai dengan proyek, dengan arahan Pembimbing lapangan. Alternatif sketsa yang penulis buat kemudian dipilih dan diberi evaluasi oleh Pembimbing lapangan sebelum akhirnya dilakukan tahap *rendering*. Setelah tahap *rendering*, pembuatan aset tidak selesai di situ saja, Pembimbing Lapangan terlebih dahulu melakukan evaluasi kembali dan memberikan arahan dan masukan jika hasil aset membutuhkan revisi sebelum akhirnya diterima sebagai aset final.

Dalam mengerjakan proyek-proyek tersebut, penulis menggunakan laptop ROG GL553VD dengan spesifikasi berupa kartu grafis NVIDIA GeForce GTX 1050 dan prosesor Intel Core i7. Untuk perangkat lunak menggambar, penulis menggunakan dua perangkat lunak yaitu *PaintTool SAI* dan *Photoshop CC 2019*.

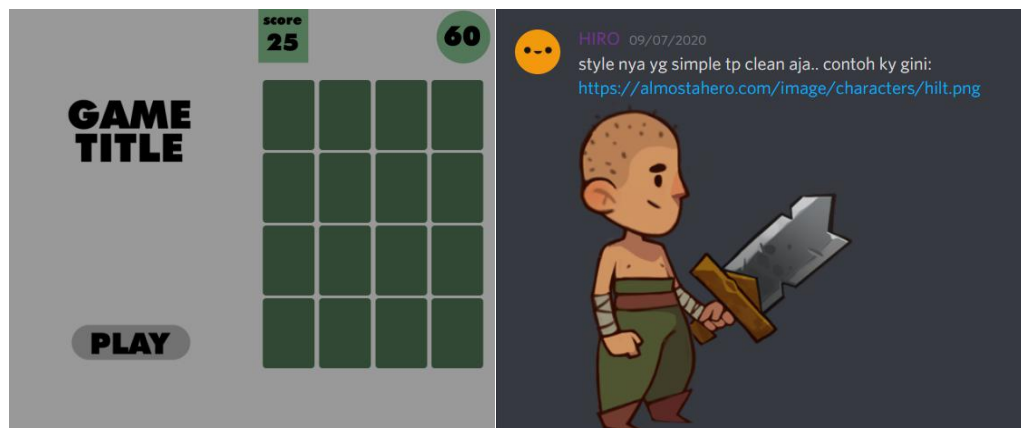
PaintTool SAI digunakan oleh penulis sebagai perangkat lunak utama dalam pembuatan seluruh aset, baik untuk tahap sketsa hingga tahap *rendering*. Sedangkan *Photoshop CC 2019* digunakan oleh penulis untuk melakukan tahap *editing*, *tweaking*, dan/atau *final touch*. Penulis tidak menggunakan *Photoshop* sebagai perangkat lunak utama dikarenakan *PaintTool SAI* lebih ringan digunakan pada spesifikasi laptop yang penulis gunakan dan tidak memakan banyak RAM (*Random-Access Memory*) jika dibandingkan dengan *Photoshop*.

Selain menggunakan kedua perangkat lunak tersebut, penulis juga menggunakan alat bantu perangkat keras yaitu sebuah tablet grafis yaitu *Wacom Intuos Pen & Touch Small* untuk memudahkan penulis dalam menggambar secara digital. Walaupun penulis menggunakan perangkat keras berupa tablet grafis, penulis tetap menggunakan perangkat keras tetikus untuk pembuatan aset yang tidak mendetail.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

1. Memory Dungeon

Pembimbing lapangan memberikan *briefing* mengenai *game* seperti apakah “Memory Dungeon”, *genre*, *gameplay*, dan *art style* apa yang ingin diraih untuk diterapkan dalam *game* ini. “Memory Dungeon” adalah *game matching picture*, di mana pemain akan menebak di mana letak gambar yang sama dalam waktu yang sudah ditentukan. Objektif *game* ini adalah untuk meraih nilai tertinggi dalam menebak letak gambar sebelum waktu habis. “Memory Dungeon” bertemakan era *medieval*, oleh karena itu aset yang diminta kepada penulis berupa benda-benda seperti pedang, peta, ramuan sihir, dan sejenisnya. *Art style* yang diminta oleh Pembimbing lapangan ialah sederhana. Yang dimaksud adalah tidak realistis dan tidak terlalu mendetail dengan tekstur berlebih.



Gambar 3.2. Briefing Memory DUngeon

Kemudian, pembimbing lapangan memberikan daftar aset apa saja yang harus penulis buat untuk “Memory Dungeon” melalui *google docs* serta gambaran kasar dan tata letak aset sebagai *game* final. Setiap aset yang sudah

diselesaikan oleh penulis akan diberikan tanda centang agar mudah diikuti oleh pembimbing maupun penulis.

Tabel 3.2. List Aset Memory Dungeon

Scene	Assets	Progress	Note
General	Background	✓	720x1280px
Main Menu	Game Title	✓	dibuat oleh kak Hiro
	Button Play	✓	
Gameplay	UI Timer	✓	
	UI Score	✓	
	Card Back	✓	
	Card Front (Empty)	✓	
	Card Picture*	✓	
	Text 'CLEAR'	✓	
	Text 'READY'	✓	
	Text 'GO'	✓	
Result Screen	Text 'GAME OVER'	✓	
	UI Frame Result	✓	
	Button OK	✓	

Aset *game title* dilakukan oleh Bapak Rian Hanuraga sebagai tolak ukur *art style* yang akan penulis ikuti untuk aset-aset yang penulis akan buat.



Gambar 3.3. Logo Memory Dungeon Oleh Bapak Rian Hanuraga

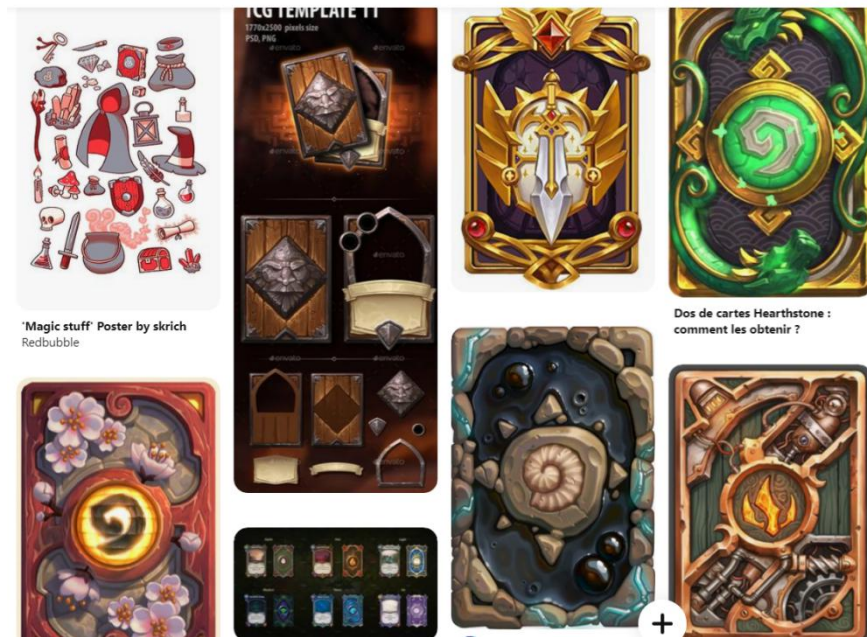
Untuk aset *card picture* sendiri, dibutuhkan enam belas buah ilustrasi yang harus penulis buat.

Tabel 3.3. Tabel Aset Ilustrasi Kartu Memory Dungeon

Card Picture	Sword	✓	
	Shield	✓	
	Potion	✓	
	Skull	✓	
	Coins		
	Treasure Chest	✓	
	Magic Wand	✓	
	Book	✓	
	Scroll	✓	
	Gem/Crystal	✓	
	Key	✓	
	Barrel	✓	
	Backpack	✓	
	Pouch	✓	
	Wizzard Hat	✓	
	Mushroom	✓	

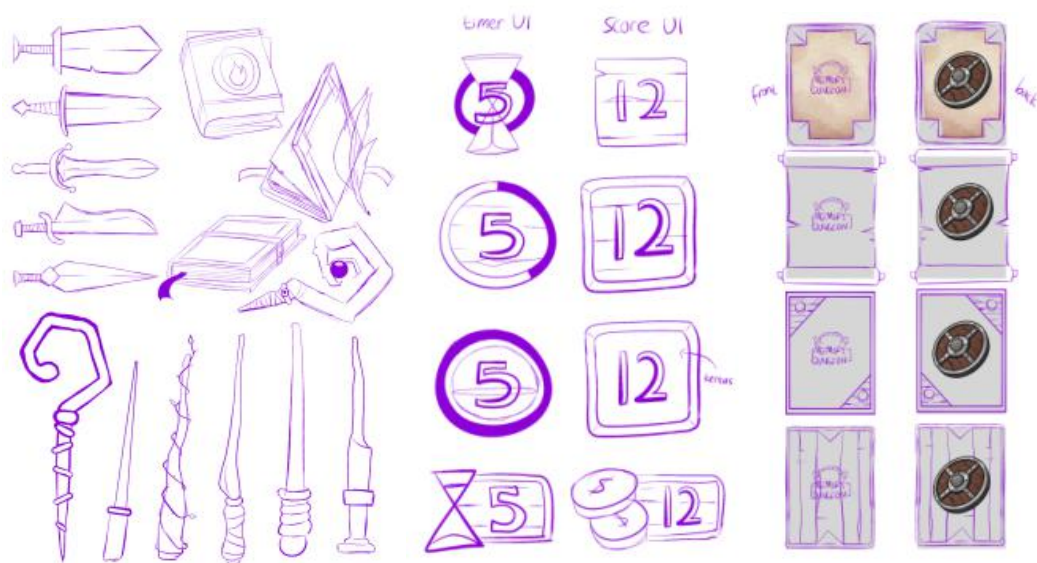
Setelah mendapatkan *briefing* yang diberikan oleh Bapak Rian Hanuraga, penulis memasuki tahap mencari referensi yang bertemakan *medieval* bersama dengan Pembimbing lapangan.

Referensi yang penulis cari berupa bentuk-bentuk benda *medieval* yang sudah ditentukan oleh Bapak Rian Hanuraga dalam tabel di atas, dan referensi tampilan *UI*.



Gambar 3.4. Referensi. https://www.pinterest.co.uk/nisa_pj98/card-game-design/

Setelah mendapatkan gambaran untuk membuat aset dari referensi-referensi yang didapat, penulis mulai membuat sketsa aset dengan beberapa alternatif, dimulai dari ilustrasi untuk *background*, kemudian ilustrasi *card picture*, dan yang terakhir adalah *UI*.



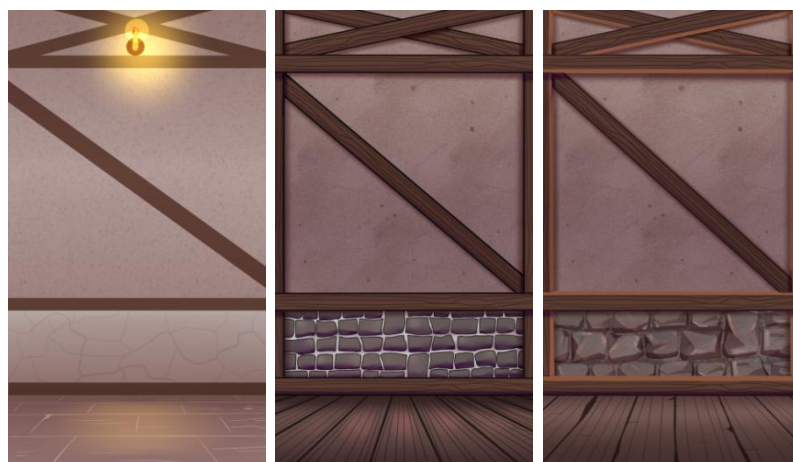
Gambar 3.5. Sketsa Aset

Setelah berdiskusi dan dievaluasi, pembimbing lapangan memilih sketsa yang sesuai dan memberikan arahan apa saja yang perlu penulis perhatikan ketika memasuki tahap *rendering*.

Penulis melanjutkan ke tahap *rendering* aset sesuai dengan sketsa yang dipilih oleh Pembimbing Lapangan. Setelah penulis selesai melakukan *rendering*, hasil *rendering* tersebut dievaluasi oleh Pembimbing lapangan. Aset *background* mengalami beberapa kali revisi.

Dari evaluasi hasil *rendering* pertama, Pembimbing lapangan memberi evaluasi bahwa hasil *rendering* yang penulis buat masih terlihat hampa, tidak jelas menggambarkan *background* apa, dan tidak terlihat menarik. Pembimbing lapangan memberikan masukan berupa mengganti lantai menjadi lantai kayu dan untuk tembok ditampilkan perbedaan tekstur yang lebih mencolok.

Setelah melakukan revisi, Pembimbing lapangan kembali memberikan evaluasi berupa perubahan perspektif pada lantai agar tidak terlihat terlalu ekstrem dan mem-*polish* kembali tampilan tembok bagian bawah dikarenakan nampak seperti berbeda *style*. Setelah direvisi kembali, akhirnya aset *background* diterima.



Gambar 3.6. Tahap-tahap Revisi Background

Aset berikutnya adalah aset *card picture*. Melakukan tahap yang sama, penulis mendapati masukan mengenai penampilan aset yang terkesan lebih fantasi dan modern, sehingga penulis mendapati diri beberapa kali kembali kepada tahap sketsa untuk membuat tampilan benda yang lebih terlihat *medieval*.

Berdasarkan evaluasi dari Pembimbing lapangan, untuk menunjukkan kesan *medieval*, penulis diarahkan untuk mendesain tampilan yang terkesan sudah usang namun masih terlihat *usable*.

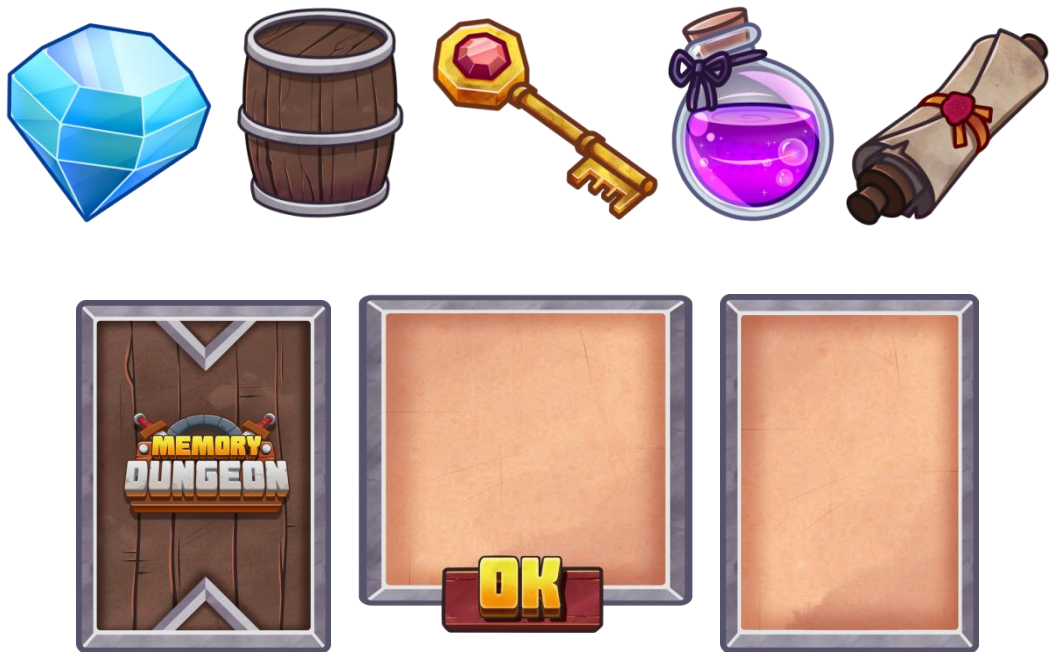


Gambar 3.7. Tahap-tahap Revisi Card Illustration

Memasuki pembuatan aset *UI*, penulis tidak mendapatkan terlalu banyak revisi. Masukan utama yang penulis dapati adalah penggunaan warna pada *UI*. Saat *UI* versi tampilan pertama di *compile* dengan aset lainnya, *UI* tidak dapat dibedakan dengan *background*, oleh karena itu Pembimbing lapangan memberi evaluasi untuk menaikkan *hue* dan saturasi *UI* agar tidak terlalu berbaur dengan aset lainnya, namun tetap senada (warna coklat yang kemerahan).



Gambar 3.8. Tahap-tahap Revisi UI



Gambar 3.9. Aset Jadi Memory Dungeon

Setelah seluruh aset dinyatakan final dan diterima oleh Pembimbing lapangan, seluruh aset yang telah jadi dimasukkan ke dalam folder *google drive* perusahaan agar dapat di akses oleh rekan kerja yang berkedudukan pada posisi *coding*. Game yang sudah jadi diunggah ke *itch.io*.



Gambar 3.10. Memory Dungeon. <https://gambirstudio.itch.io/memory-dungeon>

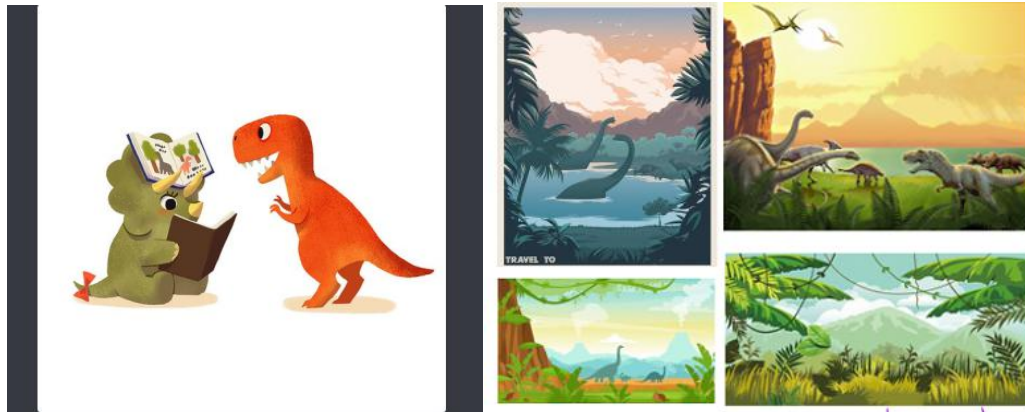
2. *Dinosaur Match*

Setelah menyelesaikan proyek “Memory Dungeon”, penulis diberikan proyek selanjutnya yaitu “Dinosaur Match”. *Game* ini sendiri merupakan proyek yang merupakan komisi dari klien, sehingga penulis diberikan tenggat waktu selama dua minggu untuk membuat seluruh aset yang dibutuhkan. “Dinosaur Match” adalah *game* menangkap telur dinosaurus sesuai dengan kode warnanya. Jika memilih warna dinosaurus yang salah ketika telur jatuh, maka pemain dinyatakan kalah. Target pengguna untuk *game* ini sendiri adalah untuk anak-anak. Direksi *art style* yang diminta berupa kartun dan penggunaan warna minimalis. Daftar aset yang penulis harus buat adalah karakter dinosaurus dan telur mereka, *background*, *UI*, dan logo *game*.



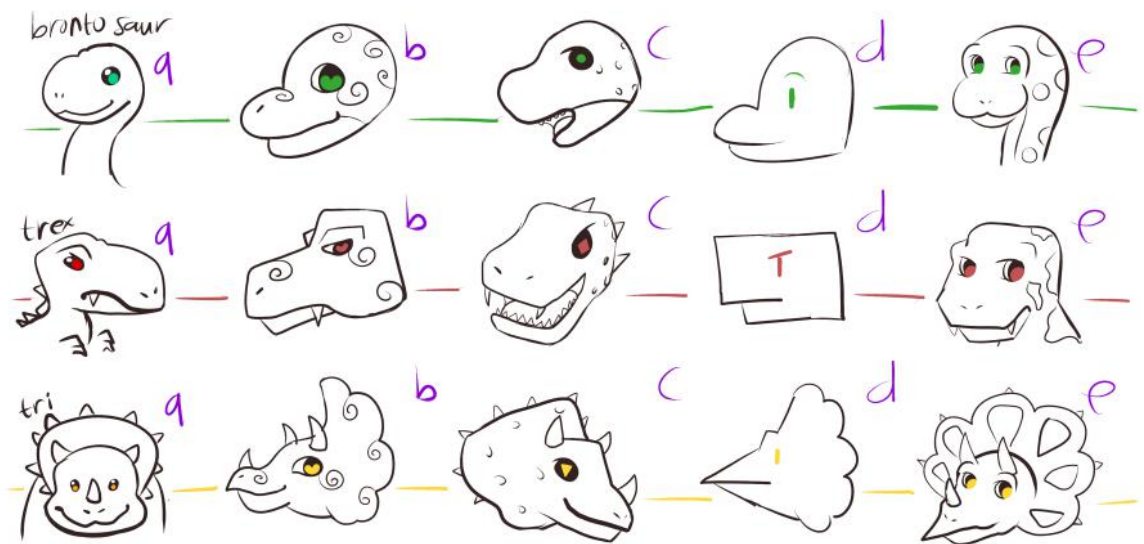
Gambar 3.11. Konsep Game Yang Diberikan Saat Briefing

Penulis sudah diberikan referensi karakter, *background*, dan lainnya. Sehingga penulis benar-benar mengikuti arahan. Namun, penulis tetap memasukkan kreativitas penulis melalui *style* tampilan karakter-karakter dinosaurus.



Gambar 3.12. Referensi Yang Diberikan Saat Briefing

Setelah diberikan *briefing* ketentuan yang harus dilakukan dalam membuat aset dan daftar aset apa saja yang penulis butuhkan, penulis memulai dari mengeksplorasi *style* pada tahap sketsa serta desain tampilan karakter dinosaurus. Pembimbing Lapangan memilih pilihan A sebagai patokan *art style* dan tampilan desain karakter dikarenakan penampilannya yang sederhana namun masih menarik, khas dan lucu.



Gambar 3.13. Art Style Dan Desain Karakter Dinosaur

Penulis kemudian mengembangkan tampilan A menjadi beberapa pilihan pada tahap *rendering*, yaitu tanpa menggunakan garis luar, menggunakan garis luar, dan menggunakan garis luar putus-putus. Pembimbing Lapangan memilih pilihan ketiga, dikarenakan *style*-nya yang unik namun tidak mendistraksi ketika dilihat. Jika menggunakan garis utuh, karakter terlihat terlalu menonjol dan tidak akan mudah berbaur dengan aset lainnya.



Gambar 3.14. Alternatif Tampilan Karakter

Setelah menetapkan *art style*, penulis memasuki tahap *rendering* aset karakter lainnya. Total karakter adalah tiga, yang terdiri dari *tyrannosaurus rex*, *brontosautur*, dan *triceratops*. Setiap karakter memiliki warna berbeda untuk memudahkan pemain dalam membedakan tiap karakter, yaitu *tyrannosaurus rex* dengan warna merah, *brontosautur* dengan warna kuning, dan *triceratops* dengan warna hijau.

Warna ini pun dapat mengindikasikan seberapa ganasnya dinosaurus itu tanpa harus membuat tampilan realis, merah menandakan bahwa karakter tersebut berbahaya, kuning menandakan untuk berhati-hati dikarenakan karakter tersebut dapat membahayakan jika merasa terancam, dan hijau menandakan bahwa karakter tersebut aman dan merupakan makhluk herbivora.



Gambar 3.15. Sebelum Evaluasi Karakter

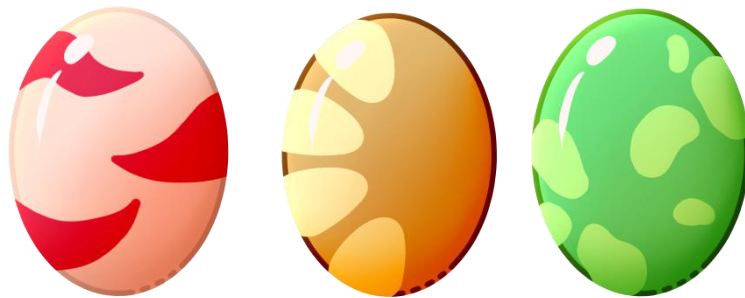
Setelah melakukan proses *rendering* aset ketiga karakter tersebut, Pembimbing Lapangan memberikan evaluasi sebagai berikut.

1. Wajah dan warna *Tyrannosaurus Rex* membuat karakter terlihat tidak bersahabat. Sehingga penulis diminta untuk menaikkan saturasi warna karakter dan mengubah ekspresi karakter agar terlihat lebih bersahabat
2. Wajah *Triceratops* telalu kompleks, sehingga penulis diminta untuk menyederhanakan garis wajah.
3. Pola *Brontosaurus* yang serupa dengan pola *Triceratops*. Pembimbing Lapangan memberi masukan untuk mengubah pola agar terlihat lebih geometris, seperti oktagon.



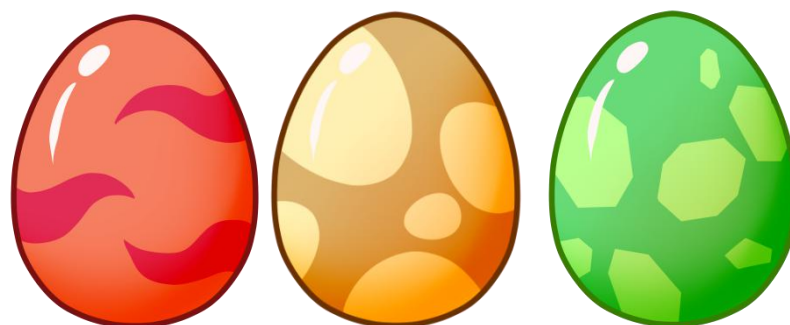
Gambar 3.16. Setelah Evaluasi Karakter

Setelah merevisi aset karakter dan dinyatakan final oleh Pembimbing lapangan, penulis melanjutkan pembuatan aset dengan memasuki tahap pembuatan aset telur yang merupakan benda objektif dalam *game* “Dinosaur Match”.



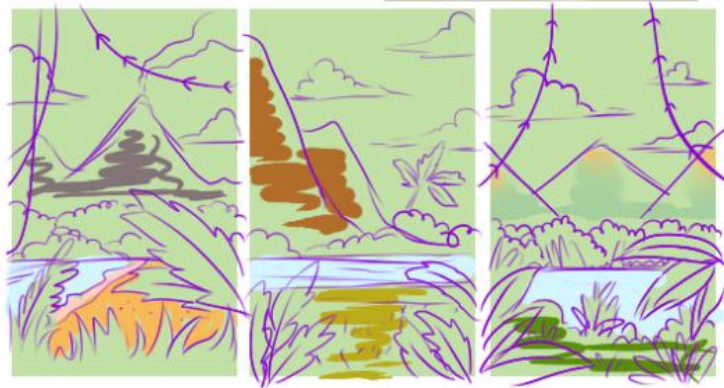
Gambar 3.17. Tampilan Awal Telur

Evaluasi yang Pembimbing Lapangan berikan untuk aset ini adalah bentuk telur yang terlalu oval dan kurang menunjukkan bentuk telur. Oleh karena itu, penulis merevisi bentuknya untuk lebih melebar pada bagian bawah, sehingga lebih mendekati bentuk telur. Pembimbing lapangan juga meminta agar pola telur mengikuti pola pada dinosaurus, agar terlihat lebih bervariasi dan tidak terjadi kerancuan jika tampilan pola disama-ratakan.



Gambar 3.18. Revisi Telur

Aset selanjutnya adalah *background*. Penulis diminta untuk menggambarkan pemandangan yang hijau dan penuh dengan tanaman yang dapat menunjukkan suasana purba kala. Penulis pun membuat tampilan *background* berupa hutan belantara dengan gunung purba untuk menunjukkan penampilan dan *setting* waktu pada zaman purba. Penulis pun membuat beberapa alternatif sketsa.

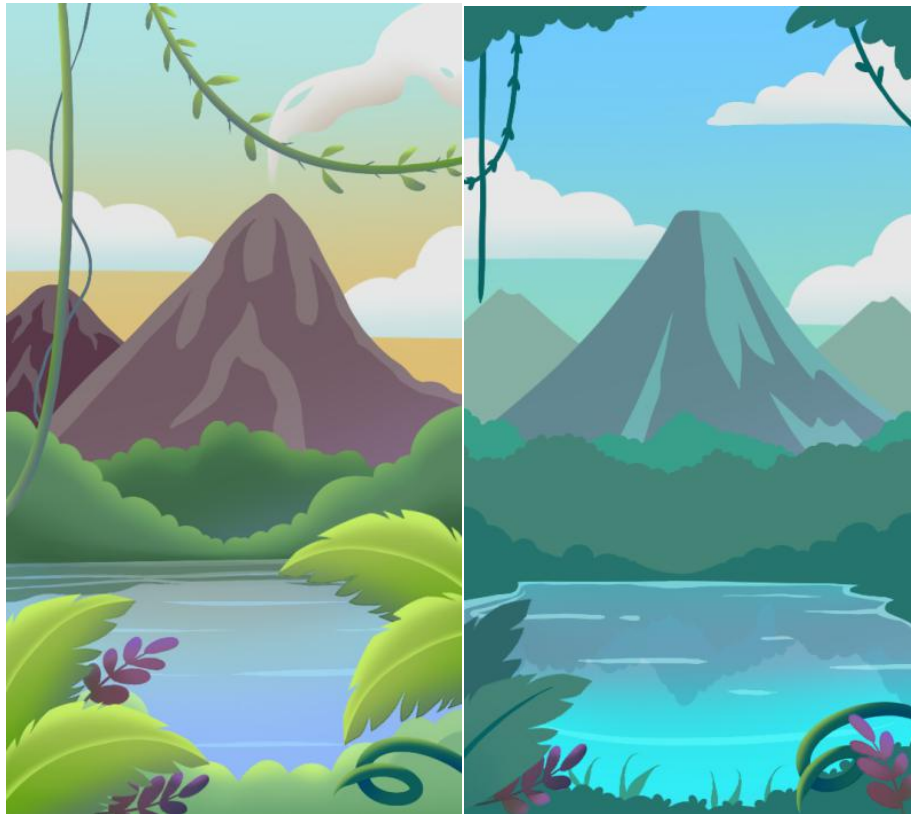


Gambar3.19. Referensi Dan Sketsa Background

Pembimbing lapangan memilih alternatif sketsa ketiga, dikarenakan penampilannya yang tidak terlalu penuh dan lebih rapi, sehingga tidak membuat pusing pemain ketika dilihat. Setelah terpilih sketsa *background* oleh Pembimbing lapangan, penulis memasuki tahap *rendering*. Penulis tidak menggunakan garis tepi (*lineart*) untuk aset *background* agar tampilan karakter dan *background* tidak bertabrakan, dan tidak mengganggu fokus pemain.

Untuk hasil *rendering* pertama *background*, evaluasi yang diterima oleh penulis adalah penggunaan *shading* yang berlebihan mengakibatkan tampilan *background* kusam dan menjadi distraksi, serta penggunaan skema warna kuning-hijau yang membuat karakter dan *background* susah di-diferensiasikan. Selain itu, sulur tanaman terlalu memakan tampilan layar. Oleh karena itu, penulis akhirnya menggunakan *flat color* dan mengubah skema warna biru, dikarenakan warna

tersebut belum digunakan dan juga tidak mencolok. Untuk sulur tanaman, penulis memperkecil ukurannya dan meletakkannya di pojok layar untuk memudahkan pemain dalam melihat layar *game*.



Gambar 3.20. Sebelum Dan Sesudah Revisi

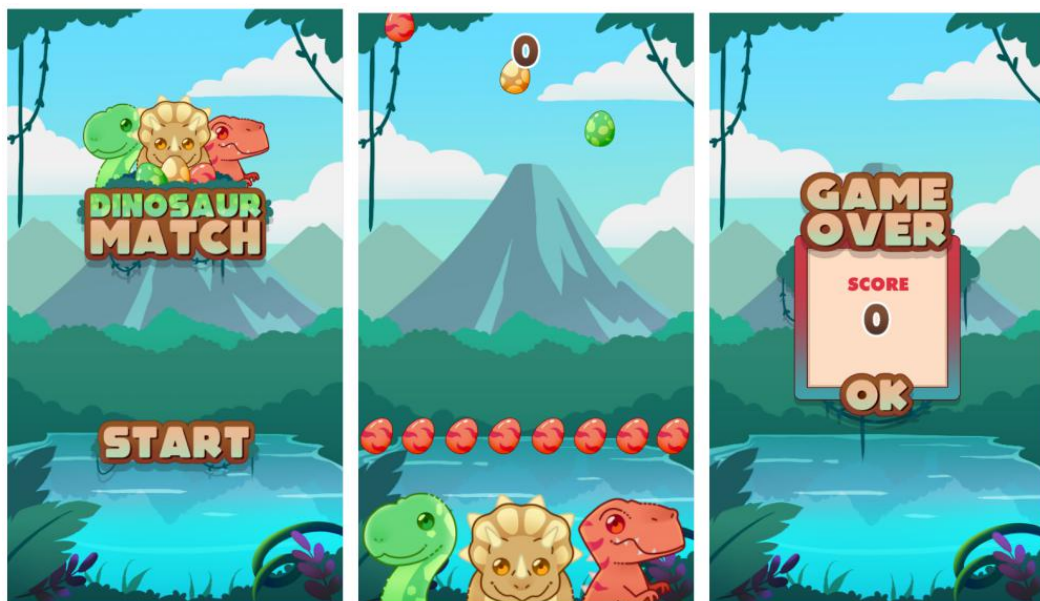
Tahap selanjutnya, penulis memasuki tahap pembuatan logo *game* dan tampilan *User Interface*. Pembimbing lapangan memilih sketsa yang telah penulis buat untuk dilanjutkan ke tahap *rendering*.

Dikarenakan logo dan tampilan *UI* akan menjadi fokus utama untuk pemain, maka penulis kembali menggunakan garis luar seperti tahap dalam membuat aset karakter. Penulis tidak mendapati keperluan untuk merevisi aset bagian ini, dan langsung dinyatakan final setelah tahap *rendering* pertama.



Gambar 3.21. UI Dan Logo Dinosaur Match

Seluruh aset final penulis masukkan ke dalam *google drive* seperti proyek sebelumnya untuk memudahkan rekan kerja divisi lain. *Game* yang telah jadi diunggah dan dapat dimainkan di *itch.io*.



Gambar 3.22. Dinosaur Match

3. Ilustrasi Background

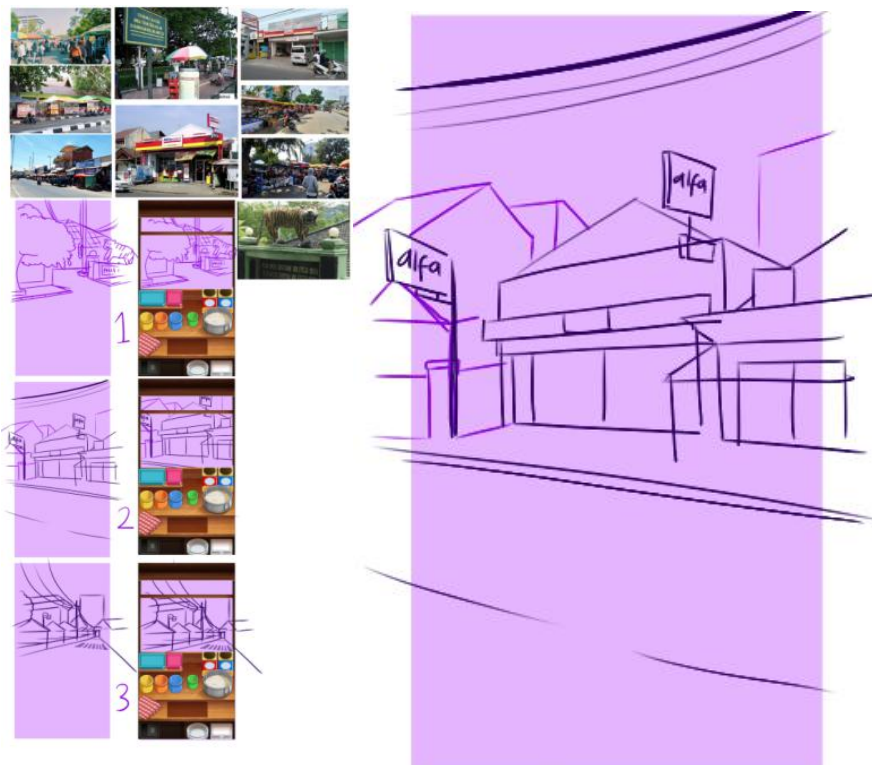
Setelah menyelesaikan proyek “Dinosaur Match”, penulis mendapatkan proyek selanjutnya yaitu membuat ilustrasi *background*. Dalam *briefing* yang diberikan oleh Pembimbing Lapangan, penulis diberikan arahan untuk membuat *background* bertemakan nuansa lokal dengan menggunakan *art style anime*. Ilustrasi *background* ini nantinya akan ipergunakan dalam beberapa game PT. Gambir Sstuio yang bertemakan memasak dan berjualan, seperti “Bubur Ayam Express”.

Penulis diperlihatkan contoh hasil yang sudah dikerjakan oleh rekan kerja *2D Artist* sebelumnya. Contoh-contoh yang diberikan sudah diaplikasikan pada *game-game* yang telah dibuat oleh PT. Gambir Studio sebelumnya, seperti “Bubur Ayam Express” dan “Selera Nusantara : Asian Restaurant Cooking Games”.



Gambar 3.23. Referensi Background

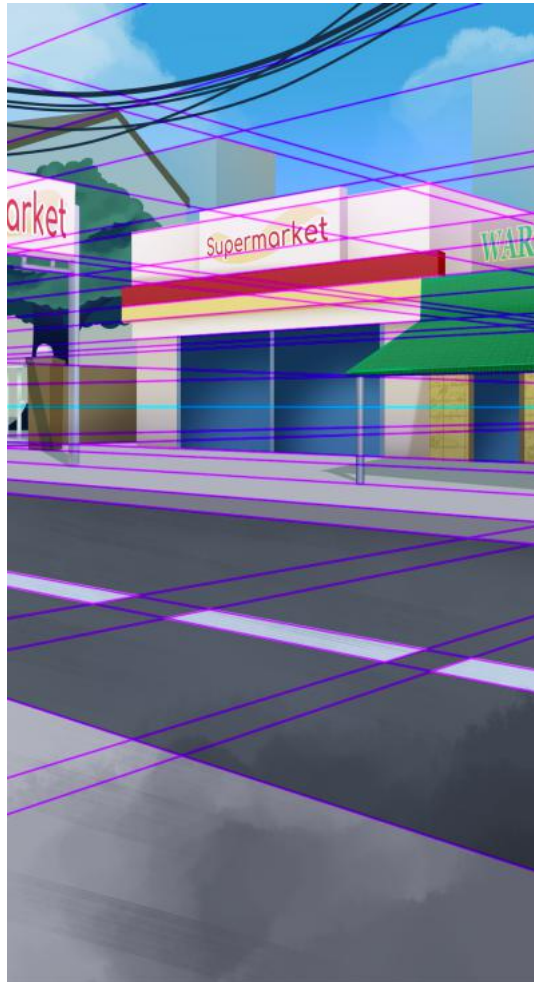
Dalam penjelasan *briefing* yang diberikan oleh Pembimbing lapangan, *background* akan dipergunakan untuk *game* yang menceritakan tentang penjual makanan di pinggir jalan. Oleh karena itu, penulis mengumpulkan referensi berupa pemandangan pedagang kaki lima yang biasa ada di pinggir jalan Indonesia. Pembimbing lapangan mengarahkan penulis untuk menerapkan *rule of third*, dikarenakan *background* akan tertutupi oleh *UI* gerobak makanan seperti pada contoh di bawah. Dari tiga sketsa yang penulis buat, Pembimbing lapangan memilih sketsa nomor dua sebagai latar.



Gambar 3.24. Sketsa Background

Setelah terpilih sketsa, penulis memasuki langkah *rendering*. Selama tahap *rendering*, Pembimbing lapangan memberikan arahan aspek-aspek apa saja yang perlu penulis perhatikan saat menggambar *background*, seperti teknik perspektif titik hilang, sumber arah cahaya, dan garis bantu untuk mempermudah proses

kerja. Mengikuti *background* sebelumnya yang sudah jadi agar seragam, penulis pun menggunakan teknik dua titik hilang.



Gambar 3.25. Tahap Rendering

Setelah menyelesaikan tahap *rendering*, Pembimbing lapangan memberikan evaluasi kepada penulis untuk beberapa hal yang harus penulis tambah dan tingkatkan, yaitu detail dan perspektif. Tampilan *rendering* pertama terlihat terlalu polos dan terkesan belum selesai. Bangunan pun hanya terkesan seperti balok tinggi, dikarenakan tidak ada jendela atau pun detail lainnya. Selain itu, perspektif keseluruhan juga masih rancu, sehingga masih perlu diperbaiki. Penulis kemudian melakukan revisi dan menambahkan detail seperti pendetailan bagian latar,

menambahkan selokan, tempat sampah, jemuran, dan penambahan tekstur jalan trotoar pada ilustrasi.

Pembimbing Lapangan memberikan evaluasi selanjutnya mengenai garis jalan yang terlalu tebal untuk ukuran jalan yang sebesar pada ilustrasi yang penulis buat, dan warna bangunan toko swalayan pada ilustrasi untuk diubah sehingga tidak terlalu mirip dengan toko swalayan ternama yang ada di Indonesia.

Pembimbing Lapangan juga memberi evaluasi terhadap bangunan bagian kanan toko swalayan yang merupakan sebuah warung tegal. Warna bangunan tersebut terlihat terlalu pudar sehingga membuat bangunan tersebut menjadi berbaur dengan warna langit dan warna bangunan pencakar langit yang berada di belakang bangunan tersebut, sehingga membuat bangunan tersebut terlihat kurang menonjol. Penulis kemudian melakukan revisi terakhir yang akhirnya diterima oleh Pembimbing Lapangan.



Gambar 3.26. Sebelum Dan Sesudah Revisi

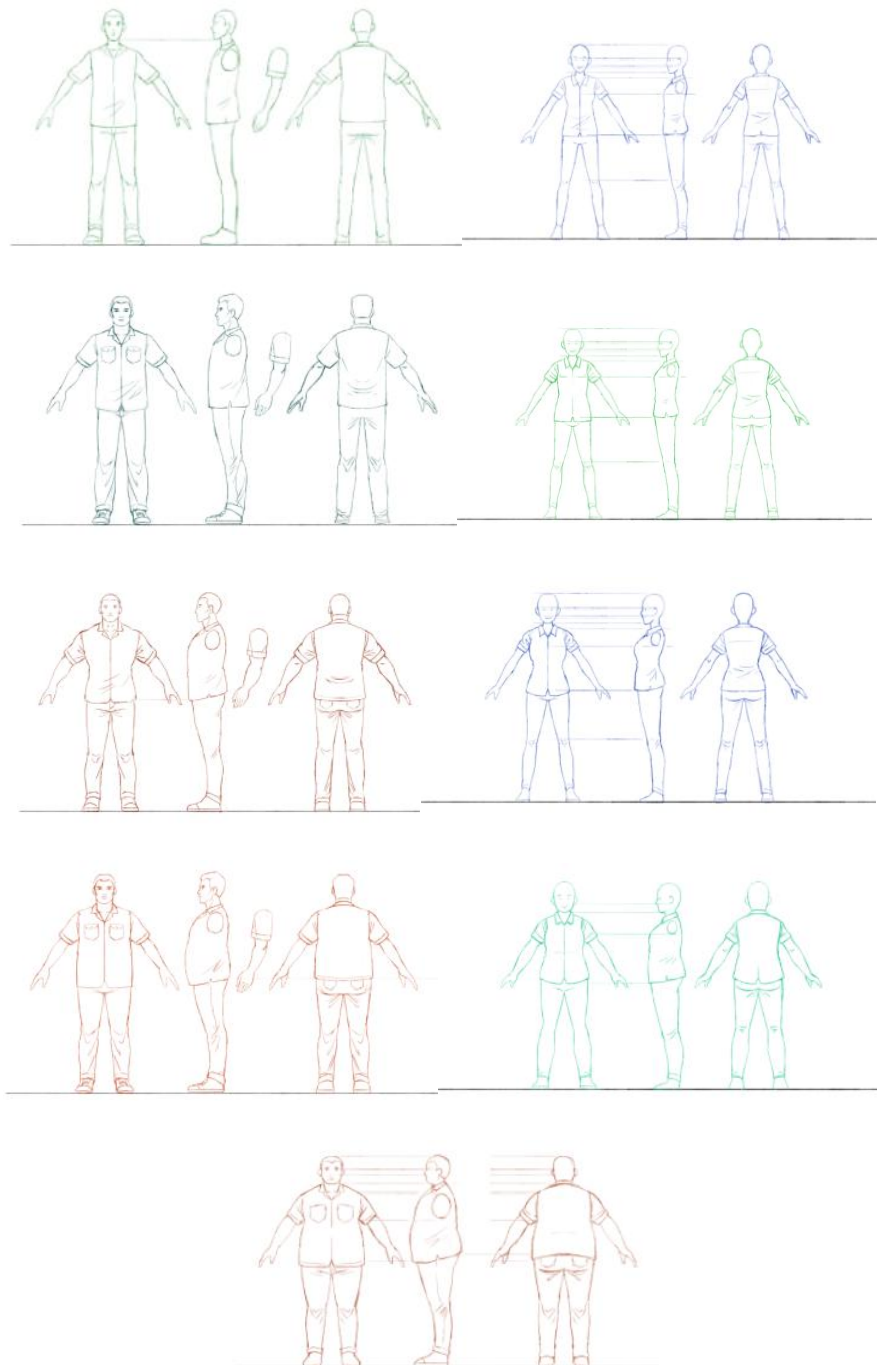
4. Bus Simulator Indonesia

Proyek terakhir yang penulis terima dalam kegiatan kerja magang yang penulis lakukan di PT. Gambir Studio adalah membuat lembar referensi *NPC (Non Playable Character)*.

Tabel 3.4. List Karakter Yang Diberikan Melalui Google Docs

GENDER	NPC	MODEL	TIER	TPOSE	TEXTURED	RIGGED	Rambut	Detail	
Male	Pelajar SMA	A	3					Baju di keluarin	
	Pelajar SMA	B	3					Baju di keluarin	Jaket
	Pelajar SMA	E	3					Baju di keluarin	Jam tangan
	Pelajar SMA	A	3					Topi	Tas
	Pelajar SMA	B	3					Topi	Tas
	Pelajar SMA	E	3					Topi	Tas
	Guru	B	3						
	Guru	D	3						
	Kepala Sekolah	B	4					Peci	
	PNS	B	3						
	PNS	D	3						
	Polantas	B	3						
	Polantas	D	3						
	Polisi	B	4						
	TNI	B	4		wip karina				
	Pegawai Kantor 1	B	3						
	Pegawai Kantor 2	B	3						Kaca mata
	Preman	A	3			x			
	Preman	B	3						
	Preman	D	3						
	Bouncer	C	3						Kaca mata hitam
	Bouncer	C	3						Kaca mata hitam
	Pegawai Minimarket	B	3						Jas
	Supir Bus	A	3						
	Supir Bus	B	3						
	Supir Bus	C	3						
	Supir Bus	D	3						
	Mechanic	B	3						
	Janitor	A	3		wip nisa				
	Janitor	B	3						
Perawat	B	4							
Dokter	B	4							
Rakyat Jelata	A	3							

Penulis diberikan daftar karakter apa saja yang harus penulis buat beserta detail karakter, seperti jenis kelamin, tipe model tubuh, tampilan rambut, perhiasan, pakaian, dan detail tambahan lainnya. Pembimbing Lapangan memberikan panduan model tubuh karakter. Model A merupakan tipe proporsi tubuh kurus, Model B merupakan tipe proporsi tubuh biasa, Model C merupakan tipe proporsi tubuh yang berisi namun ideal, Model D merupakan tipe proporsi tubuh berisi, dan terakhir adalah Model E yang merupakan tipe proporsi tubuh obesitas.

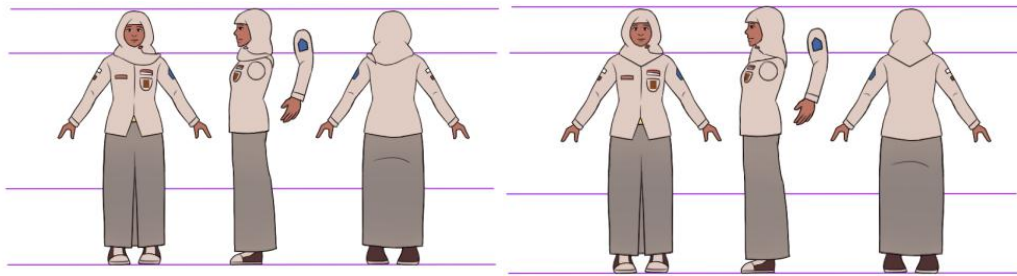


Gambar 3.27. Panduan Proporsi Tubuh Model A Hingga E

Penulis tidak melakukan tahap pembuatan sketsa untuk proyek ini dan langsung memasuki tahap *rendering*. Evaluasi yang Pembimbing Lapangan berikan selama penulis melaksanakan proyek ini adalah sebagai berikut.

1. Detail Karakter.

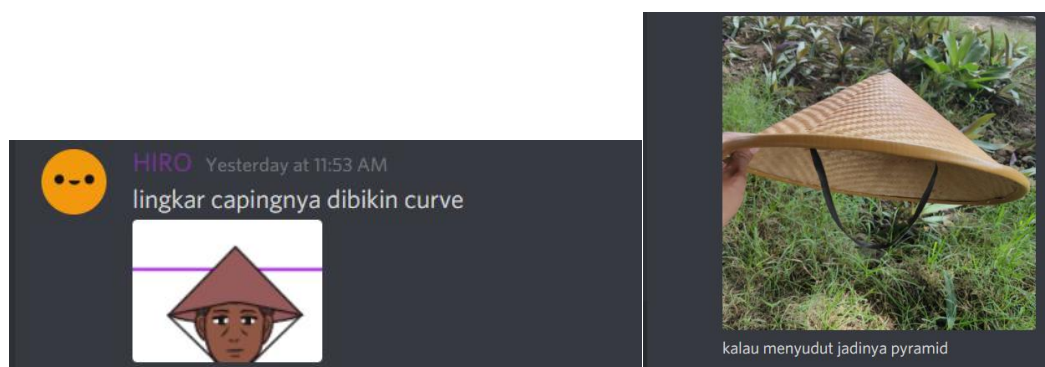
Dikarenakan model 3D yang akan dibuat menggunakan *low poly*, yaitu teknik 3D dengan penggunaan poligon minim untuk mempercepat waktu *rendering* aset ketika dimainkan oleh pemain (2015).



Gambar 3.28. Sebelum Dan Sesudah Revisi

2. Proporsi Tubuh.

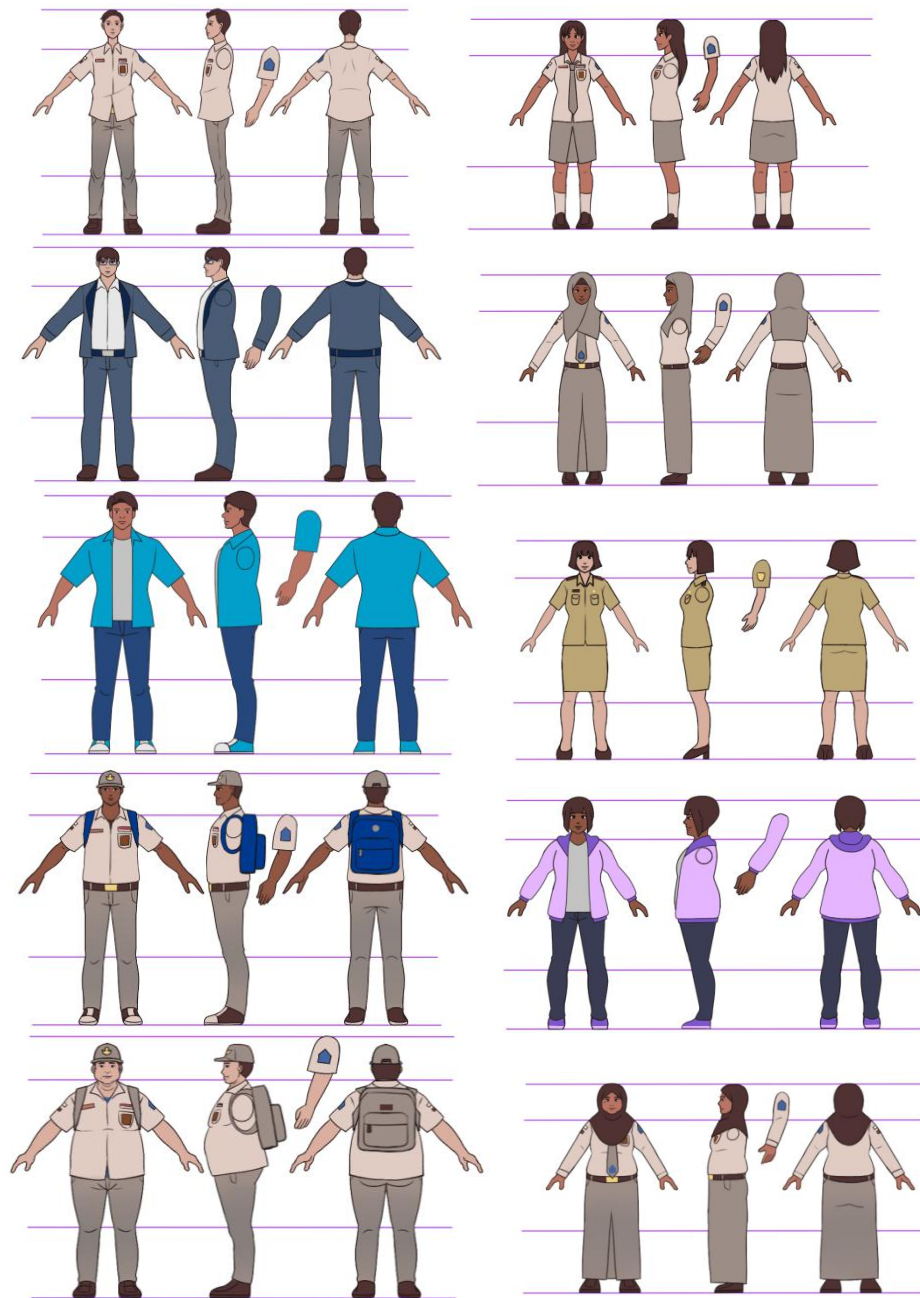
Penulis menemukan beberapa kendala ketika menggambar proporsi tubuh karakter, seperti tampilan rambut dari tampilan samping, bentuk kaki, dan bentuk tangan. Hal ini dikarenakan perbedaan material pakaian tiap karakter. Penulis dan Pembimbing Lapangan lalu mencari referensi foto yang dibutuhkan untuk membantu penulis membayangkan bentuk benda yang harus direvisi.



Gambar 3.29. Evaluasi Tampilan Karakter

Total karakter yang penulis buat sejumlah enam puluh karakter. Dalam satu lembar referensi karakter, penulis dibutuhkan untuk membuat tampilan depan,

belakang, dan samping. Hal ini dikarenakan lembar referensi karakter yang penulis buat akan dipergunakan sebagai alat bantu dalam pembuatan *3D model* karakter yang akan dilaksanakan oleh rekan kerja yang berada pada posisi sebagai *3D Artist*.



Gambar 3.30. Lembar Referensi Karakter Model A Hingga E

3.3.2. Kendala Yang Ditemukan

Selama melakukan kegiatan kerja magang, penulis dihadapkan dengan beberapa kendala, yaitu sebagai berikut.

1. COVID-19

COVID-19 merupakan penyakit menular yang disebabkan oleh virus korona, yang mudah menyebar melalui udara dalam bentuk air liur atau cairan hidung melalui orang yang batuk dan bersin (2020). Dikarenakan oleh pandemi yang terjadi secara global, penulis melakukan kegiatan kerja magang dari rumah dan dilakukan secara daring. Hal ini membuat kegiatan kerja magang menjadi lambat dan kurang kondusif.

2. Restriksi Kreativitas

Dikarenakan proyek yang diberikan kepada penulis mengikuti standar perusahaan tertentu, penulis benar-benar terpaku terhadap ketentuan yang diberikan kepada penulis saat *briefing*. Hal ini membuat penulis mengalami banyak revisi untuk menyesuaikan hasil kerja dengan standard perusahaan.

3.3.3. Solusi Atas Kendala Yang Ditemukan

Dikarenaka oleh kendala di atas, solusi yang penulis lakukan adalah sebagai berikut.

1. *Discord* Dan *Google Docs*

Penulis menggunakan aplikasi *Discord*, yang merupakan sebuah aplikasi daring untuk melakukan percakapan secara berkelompok. *Discord* merupakan aplikasi yang rapi dan cepat dibandingkan aplikasi daring lainnya dikarenakan sistem sortir dan pengelompokan, serta dapat menampilkan orang-orang yang

sedang *online* (2020). *File* yang dikirim melalui aplikasi ini pun tidak mengalami kompresi jika dibandingkan dengan aplikasi seperti *Whatsapp*. Sedangkan *Google Docs* digunakan untuk menulis daftar aset, dan pengumpulan aset yang sudah dibuat.

2. Berpikir Di Luar Zona Nyaman

Dikarenakan terbatasnya kreativitas yang penulis dapat tuangkan, penulis memulai untuk berpikir *out-of-the-box* untuk mencari jalan bagaimana penulis tetap masih bisa menuangkan sisi kekreativitasan penulis dalam melakukan proyek. Contohnya, mencoba menggabungkan *art style* penulis pada proyek “Bus Simulator Indonesia” dengan ketentuan *art style* yang diminta oleh perusahaan.

3. Komunikasi Terhadap Atasan

Penulis mencoba untuk lebih mengkomunikasikan ide dan bayangan penulis dalam proyek yang diserahkan kepada penulis tersebut kepada Pembimbing lapangan. Melalui komunikasi, kedua belah pihak akhirnya mendapat kesepakatan bersama dan membuat baik penulis maupun perusahaan meningkatkan kemampuan masing-masing yang pada akhirnya saling menguntungkan satu sama lain.