

## **BAB 3**

### **PELAKSANAAN KERJA MAGANG**

#### **3.1 Kedudukan dan Koordinasi**

Dalam Mojiken, penulis melaksanakan kerja magang sebagai *2D artist intern*. Sebagai *2D artist intern*, penulis menjalankan program pelatihan Mojiken Camp dan kemudian dilanjutkan dengan membuat beberapa desain karakter dan musuh untuk sebuah proyek prototipe di Mojiken.

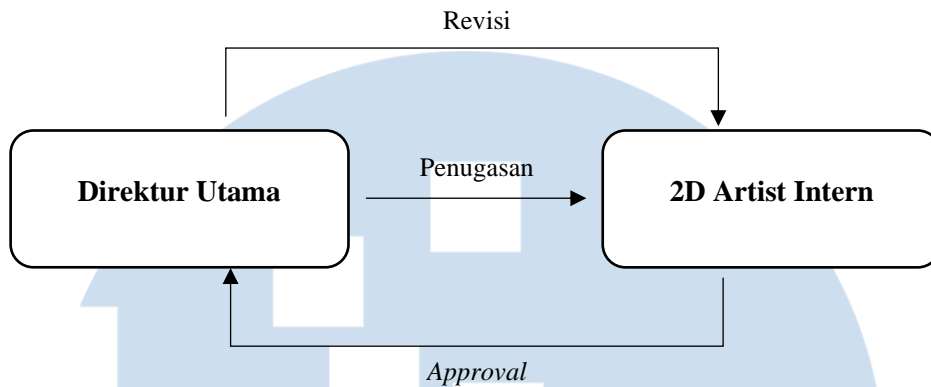
##### **3.1.1 Kedudukan**

Selama 45 hari pertama di Mojiken, penulis menjalankan program pelatihan Mojiken Camp. Pada masa ini, penulis sebagai *2D artist intern* ditugaskan untuk belajar membuat beberapa *game* sederhana, animasi, dan *mockup game*. Setelah menyelesaikan program Mojiken Camp, penulis ditugaskan untuk membuat konsep desain karakter pemain dan musuh dalam prototipe proyek Tawuran.

##### **3.1.2 Koordinasi**

*2D artist intern* bertanggung jawab di bawah supervisi Eka Pramudita Muharram selaku direktur utama dan pembimbing lapangan penulis selama kerja magang di Mojiken. Selama Mojiken Camp, direktur utama akan memberikan arahan kepada peserta magang mengenai materi dan tugas yang harus dikerjakan. Setelah selesai, tugas akan dikumpulkan kepada direktur utama dan peserta magang akan menerima *feedback* atau revisi. Setelah revisi dilakukan, peserta magang akan melaporkan kepada direktur utama.

Setelah Mojiken Camp selesai, penulis tetap bertanggung jawab kepada direktur utama sebagai *2D artist intern*. Direktur utama akan memberikan arahan mengenai karakter atau musuh yang harus dirancang. Setelah itu proses pengumpulan dan revisi akan berlangsung seperti yang sebelumnya telah diuraikan.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Pada sepuluh minggu pertama kerja magang di Mojiken, penulis menjalankan program pelatihan Mojiken Camp. Pada pelatihan ini penulis mempelajari pemrograman *game*, pembuatan aset piksel dan *raster*, animasi, pembuatan *mockup game*, serta pemasaran *game*. Selain itu, penulis juga diarahkan untuk menonton beberapa video dan film dokumenter yang berkaitan dengan pembuatan *game*. Setelah pelatihan selesai, penulis ditugaskan untuk membuat desain karakter untuk prototipe proyek Tawuran.

#### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah detail pekerjaan yang dilakukan penulis selama 450 jam magang:

Tabel 3.1 Tugas perminggu selama magang

| No. | Minggu | Proyek       | Keterangan  |
|-----|--------|--------------|---|
| 1.  | 1      | Mojiken Camp | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat esai singkat setelah menonton beberapa film dokumenter mengenai <i>game</i></li> <li>- Mempelajari dan membuat <i>game top-down shooter</i> sederhana</li> </ul> |

|    |   |              |   |
|----|---|--------------|---|
|    |   |              | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempelajari dan membuat <i>game platformer</i> sederhana</li> </ul>  |
| 2. | 2 | Mojiken Camp | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempelajari pembuatan gambar piksel</li> <li>- Membuat <i>demake/mockup</i> dari <i>game 3D</i> yang populer</li> <li>- Mempelajari dan membuat <i>clone</i> dari <i>game Flappy Bird</i></li> </ul>                         |
| 3. | 3 | Mojiken Camp | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempelajari dan membuat <i>game endless runner</i></li> <li>- Membuat esai singkat setelah menonton beberapa video mengenai fundamental animasi dalam <i>game</i></li> <li>- Membuat animasi <i>bouncing ball</i></li> </ul> |
| 4. | 4 | Mojiken Camp | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menambahkan VFX dan <i>background</i> pada animasi <i>bouncing ball</i></li> <li>- Mempelajari dan membuat <i>game infinite jumping</i></li> </ul>   |
| 5. | 5 | Mojiken Camp | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Mempelajari materi <i>game feel</i></li> <li>- Menambahkan <i>game feel</i> pada <i>game top-down shooter</i> yang telah dibuat di minggu 1</li> </ul>   |
| 6. | 6 | Mojiken Camp | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat <i>mockup remake</i> dari <i>game Yie Ar Kung-Fu</i></li> </ul>  |
| 7. | 7 | Mojiken Camp | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat konsep, <i>mockup</i>, tes pemrograman, dan aset untuk <i>game Village Tanuki</i></li> </ul>   |
| 8. | 8 | Mojiken Camp | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Melanjutkan pembuatan aset untuk <i>game Village Tanuki</i></li> <li>- Memasukkan beberapa aset yang telah dibuat ke dalam <i>game</i></li> </ul>  |

|     |    |              |   |
|-----|----|--------------|---|
|     |    |              | - Melanjutkan pemrograman   |
| 9.  | 9  | Mojiken Camp | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Menambahkan aset</li> <li>- Melakukan beberapa revisi pada aset yang telah dibuat</li> <li>- Melengkapi SFX dan menambahkan musik</li> <li>- Menyelesaikan pemrograman untuk <i>game Village Tanuki</i></li> </ul> |
| 10. | 10 | Mojiken Camp | <ul style="list-style-type: none"> <li>- Memperbaiki <i>bug</i> pada <i>game Village Tanuki</i></li> <li>- Melakukan perilisian pada <i>game Village Tanuki</i> di situs <i>itch.io</i></li> </ul>  |
| 11. | 11 | Tawuran      | - Membuat <i>mockup</i> untuk prototipe proyek Tawuran  |
| 12. | 12 | Tawuran      | - Membuat desain, pose <i>idle</i> , dan <i>heavy attack</i> karakter utama dan musuh Pocong  |
| 13. | 13 | Tawuran      | - Membuat desain, pose <i>idle</i> , dan <i>heavy attack</i> musuh Tuyul dan Babi Ngepet  |
| 14. | 14 | Tawuran      | - Membuat desain, pose <i>idle</i> , dan <i>heavy attack</i> untuk musuh Banaspati, Kuyang, dan Jailangkung   |

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama bekerja magang di Mojiken, penulis menjalani pelatihan Mojiken Camp selama sepuluh minggu. Pada pelatihan tersebut, tugas utama penulis adalah membuat beberapa *game* sederhana menggunakan *Construct 3* untuk pemrogramannya. Selain pemrograman, penulis juga belajar mengenai cara membuat aset piksel maupun gambar raster untuk *game*. Penulis menggambar aset dengan menggunakan *Clip Studio Paint*. Pada empat minggu terakhir Mojiken

Camp, penulis membuat *game* berjudul *Village Tanuki* yang dirilis secara publik pada situs itch.io. Pembuatan *game* ini dikerjakan penulis dengan bimbingan direktur utama mulai dari konsep, cerita, aset, *sound*, hingga pemrogramannya.

Setelah program Mojiken Camp selesai, penulis ditugaskan untuk membuat *mockup* untuk prototipe proyek Tawuran. Dari hasil *mockup* yang telah dibuat, pembimbing lapangan menilai desain karakter dan gaya gambar penulis cocok untuk gaya visual yang ingin dituju dalam proyek ini. Sejak itu, penulis bertugas untuk membuat desain karakter dan musuh untuk prototipe proyek Tawuran.

### **3.2.2.1 Pembuatan *Village Tanuki* di Mojiken Camp**

Dari semua *game* sederhana yang telah dibuat penulis selama Mojiken Camp, *Village Tanuki* merupakan *game* yang paling lama dikembangkan. *Game* ini juga merupakan proyek akhir dari Mojiken Camp, sehingga penulis memilih *game* ini sebagai topik utama pembahasan laporan. Dengan segala keterbatasan ilmu pemrograman yang dimiliki penulis, *game* singkat ini berhasil diselesaikan dan dirilis secara publik pada situs itch.io.

*Village Tanuki* merupakan sebuah *game role-playing* dan *maze chase*. Pemain akan bermain sebagai Jun, seekor tanuki (rakun Jepang) yang bekerja dalam sebuah grup tanuki di suatu hutan. Grup tanuki ini terkenal akan kehebatannya dalam mengumpulkan buah-buahan dan mendistribusikannya kepada tanuki-tanuki lain di hutan tersebut. Tugas pemain adalah mengumpulkan buah-buahan sementara harus menghindari kejaran anjing dan manusia yang berjalan hilir mudik.

#### **A. Tahap Praproduksi**

Awalnya penulis ditugaskan oleh pembimbing lapangan untuk membuat satu *game* yang akan digarap selama kurang lebih tiga minggu, dan *game* tersebut harus mengambil inspirasi dari *game* NES (Nintendo Entertainment System). Pada hari pertama, penulis melakukan riset terhadap *game* NES yang tersedia, kemudian memilih *Pac-Man* sebagai inspirasi utamanya. Inspirasi yang diambil penulis dari *Pac-Man* adalah pemain menjalankan satu karakter yang mengumpulkan poin sementara harus menghindari terkena musuh hantu. Kegemaran penulis terhadap

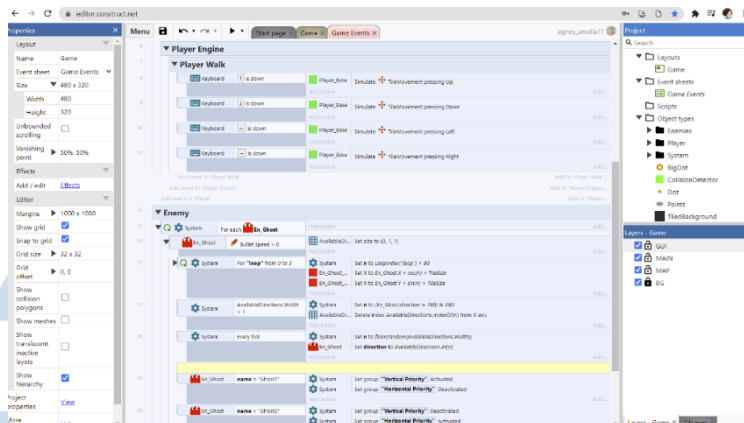
*game RPG, visual novel*, dan budaya Jepang juga menjadi inspirasi penulis, sehingga terciptalah *Village Tanuki* di mana pemain memainkan karakter seekor tanuki (rakun Jepang) yang harus mengumpulkan buah-buahan dari desa manusia sebagai pekerjaannya.

Pada hari kedua, penulis mulai membuat sketsa *mockup* untuk melihat bagaimana perkiraan tampilan *game* dan aset apa saja yang perlu dipersiapkan. Hasil dari *mockup* menunjukkan bahwa penulis perlu mendesain karakter tanuki, musuh anjing, buah yang akan dikumpulkan, serta membuat animasi berjalan empat arah untuk tanuki. Penulis juga perlu membuat beberapa model rumah tradisional Jepang, sungai, tanah, dan vegetasi yang disusun sebagai *tilemap*.



Gambar 3.2 Sketsa *mockup Village Tanuki*

Pada hari ketiga, penulis melakukan tes pemrograman di *Construct 3*. Tes ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui apakah *game* ini benar-benar bisa dikerjakan dan diselesaikan. Hasilnya, penulis dapat membuat karakter pemain berjalan empat arah, berbenturan dengan objek, dan mati ketika terkena musuh. Penulis tidak berhasil memprogram musuh agar dapat mengejar dan mengikuti karakter pemain seperti musuh hantu pada *Pac-Man*, sehingga penulis memutuskan untuk membatasi pergerakan musuh dengan membuat musuh berjalan bolak-balik secara horizontal dalam jarak tertentu.



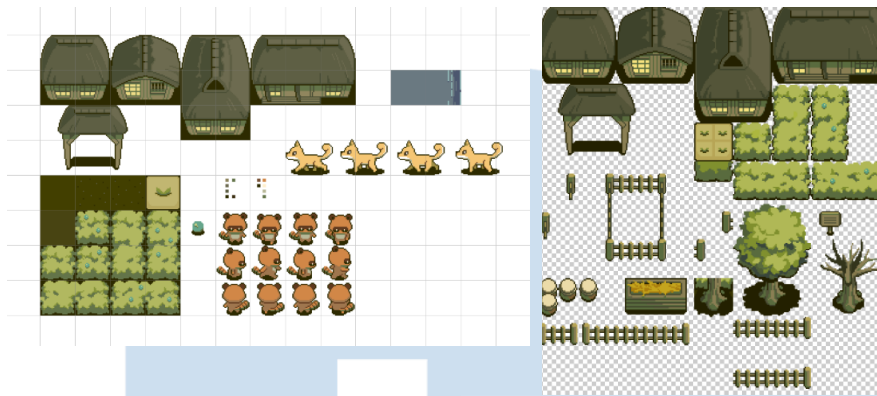
Gambar 3.3 Tampilan tes pemrograman *Village Tanuki* di *Construct 3*

## B. Tahap Produksi

Setelah melakukan tes pemrograman dan disetujui oleh pembimbing lapangan, penulis melanjutkan proyek ini dengan mulai menggambar aset sesuai dengan tampilan *mockup*. Aset *tilemap* yang dibuat penulis pada pengerjaan *Village Tanuki* di minggu pertama adalah berbagai jenis rumah tradisional Jepang, sungai, tanah, dan vegetasi. Penulis juga membuat desain *sprite* karakter tanuki dan musuh anjing serta membuat animasi berjalannya. Aset ini merupakan aset piksel sehingga penulis membuatnya dalam kanvas berukuran sekitar 300px dengan ukuran *grid* 32x32px.

Pada minggu kedua pengerjaan *Village Tanuki*, penulis mulai memasukkan aset yang telah dibuat ke dalam *Construct 3*. Pada tahap ini penulis menyadari bahwa tampilan desa manusia tampak terlalu sepi karena aset yang telah dibuat kurang banyak, sehingga pada minggu ini penulis melakukan pemrograman sambil terus menambahkan dan membenahi aset. Aset yang ditambahkan antara lain pohon lebat, pohon kering, pagar, beberapa guci, dan tempat pakan ternak. Pembimbing lapangan juga memberikan revisi terhadap *tilemap* tumbuhan sehingga penulis membenahi aset tersebut.





Gambar 3.4 (Kiri) Aset *tilemap* dan *sprite Village Tanuki* sebelum revisi,  
Gambar 3.5 (Kanan) Aset *tilemap* setelah revisi

Adanya unsur naratif dalam *game* merupakan hal yang penting di Mojiken. Maka dari itu, pada minggu kedua penulis juga menambahkan dan menyelesaikan alur cerita untuk *Village Tanuki*. Permainan akan diawali dengan Jun, si karakter utama tanuki, yang tampak sedang berkumpul di sebuah hutan dengan rekan-rekan tanukinya. Mereka sedang mengikuti rapat pagi dan mendengarkan arahan dari bos tanuki. Bos tanuki memberikan arahan tentang tugas yang harus mereka selesaikan hari itu, yaitu mengumpulkan buah-buahan dari desa manusia. Selanjutnya pemain dapat mulai bermain sebagai Jun, mengumpulkan buah dari satu desa ke desa lainnya dari pagi hingga malam. Di sepanjang perjalanan itu, pemain akan membaca beberapa dialog dan monolog yang berfungsi sebagai medium penyampaian cerita.

Dari cerita yang telah dibuat, pada minggu ketiga penulis memutuskan untuk menambahkan beberapa aset lagi. Aset yang ditambahkan adalah rekan-rekan tanuki, bos tanuki, serta aset *tilemap* dalam suasana sore dan malam. Aset-aset ini berfungsi sebagai elemen pendukung jalannya cerita

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A





Gambar 3.6 Tampilan pembuka *Village Tanuki*



Gambar 3.7 Perbandingan suasana desa saat pagi, sore, dan malam

Penulis juga memutuskan untuk menambahkan musuh manusia yang akan diletakkan pada jalan penghubung antara satu desa ke desa lainnya. Fungsi dari musuh manusia ini sama seperti musuh anjing, yaitu sebagai penghalang Jun. Jika terkena musuh, Jun akan kembali ke tempat semula dan pemain harus mengulang dari awal.

*Sprite* musuh manusia yang dibuat penulis sempat direvisi oleh pembimbing lapangan dikarenakan penggambaran sudut pandang yang terlalu rata, sehingga penulis mengubahnya agar tampak seperti dilihat dari atas. Hal ini dilakukan agar aset musuh manusia tidak terlihat jomplang jika diletakkan bersamaan dengan aset lainnya yang terlihat *top-down*.



Gambar 3.8 (Kiri) *Sprite* animasi musuh manusia sebelum revisi  
 Gambar 3.9 (Kanan) *Sprite* animasi musuh manusia setelah revisi

*Sound* merupakan satu hal yang tidak kalah penting di dalam pembuatan *game*. Maka dari itu, selain penambahan aset, penulis juga mulai memasukkan efek suara dan membuat musik sederhana untuk *game* ini. Efek-efek suara yang ditambahkan seperti suara langkah kaki tanuki saat berjalan, suara saat pemain berhasil mengambil buah, dan suara saat menekan tombol *play* untuk memulai permainan. Musik yang dibuat penulis adalah musik sederhana bernuansa Jepang dengan alunan suara seruling dan gitar. Meski pembimbing lapangan tidak menugaskan untuk membuat musik, penulis berinisiatif untuk membuatnya sendiri karena penulis ingin membangun suasana tradisional Jepang sesuai keinginan penulis.

### C. Tahap Pascaproduksi

Pada minggu keempat, penulis melakukan pengecekan terakhir terhadap *Village Tanuki*. Adanya *bug* dan aset yang masih perlu diperbaiki akan dikerjakan terlebih dahulu sebelum rilis. Pengecekan ini juga dibantu oleh pembimbing lapangan dan juga teman-teman dari Mojiken.

Tahap selanjutnya adalah mempersiapkan gambar poster, atau yang disebut sebagai *key art* di Mojiken. *Key art* tersebut harus mewakili inti dari permainan yang telah dibuat karena akan digunakan untuk promosi. Maka dari itu, penulis membuat gambar Jun yang sedang membawa buah-buahan pada siang hari di

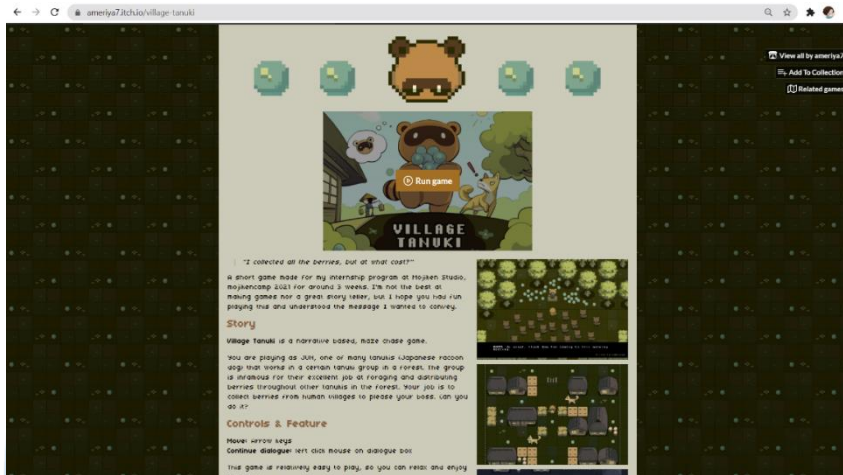
sebuah desa yang dikelilingi pepohonan. Ia berjalan sambil memikirkan bos tanuki, karena mengumpulkan buah merupakan tugas yang diberikan olehnya. Di belakang Jun, terdapat seekor anjing yang hendak mengejanya dan seorang manusia berpakaian seperti petani. Pada *key art* juga diselipkan tautan menuju [itch.io Village Tanuki](https://itch.io/village-tanuki).



Gambar 3.10 *Key art* untuk *Village Tanuki*

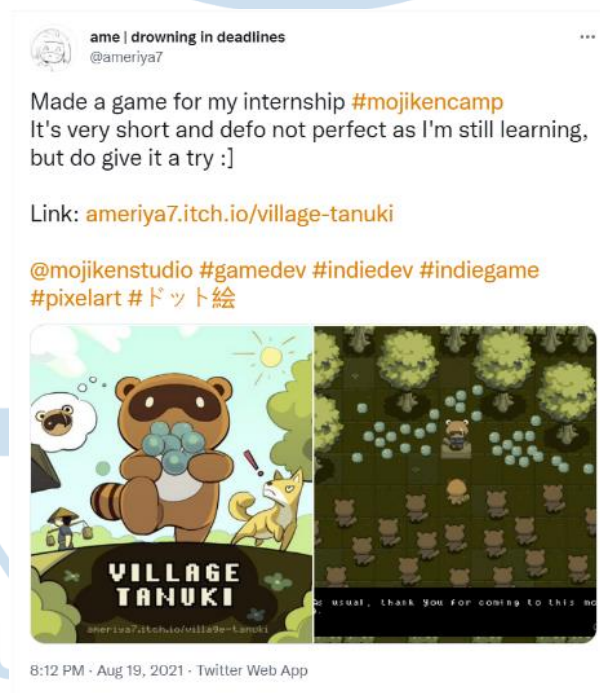
Perilisan secara publik dilakukan pada situs [itch.io](https://itch.io). Pada situs tersebut, penulis membuat satu halaman yang berisikan *game*, deskripsi, sinopsis, kontrol permainan, dan kredit. Penulis juga menambahkan beberapa tampilan dalam *game* pada halaman tersebut

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A



Gambar 3.11 Halaman itch.io *Village Tanuki*

Langkah terakhir untuk menyelesaikan Mojiken Camp adalah dengan membuat *post* pada akun media sosial untuk mempromosikan *game* yang telah dibuat. Promosi dilakukan pada akun *Twitter* penulis pada tanggal 19 Agustus 2021 dengan mencantumkan deskripsi dan beberapa tagar yang relevan.



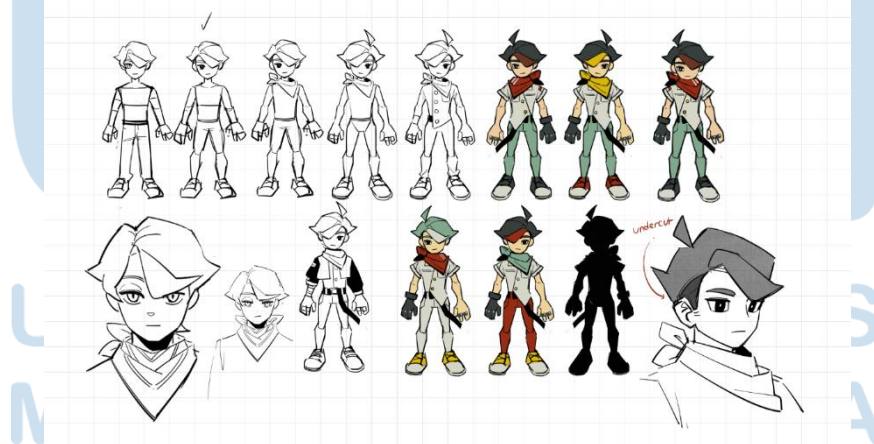
Gambar 3.12 Promosi *Village Tanuki* pada media sosial *Twitter*

### 3.2.2.2 Pembuatan *Mockup* dan Desain Karakter untuk Proyek Tawuran

Setelah menyelesaikan program Mojiken Camp yang merupakan kewajiban seluruh anggota Mojiken untuk dijalankan, penulis diarahkan untuk masuk ke dalam proyek prototipe Mojiken yang bernama Proyek Tawuran. Proyek ini adalah sebuah proyek *game* eksperimental Mojiken yang memiliki genre *brawler/action*. Permainan ini memiliki latar di Indonesia pada tahun 80-an yang menceritakan tentang sekumpulan anak SMA yang bertarung satu sama lain. Mereka juga dapat memanggil makhluk-makhluk supernatural untuk membantu dalam pertarungan.

Pada minggu pertama pengerjaan proyek ini, peserta magang diarahkan untuk membuat *mockup*. Pembuatan *mockup* ini dilakukan untuk melihat gaya visual seperti apa yang kira-kira cocok untuk proyek ini. Pembimbing lapangan juga ingin melihat kemampuan peserta magang dalam mengelola *briefing* yang diberikan menjadi bentuk visual.

Dalam tugas pembuatan *mockup* ini, penulis harus membuat desain karakter, latar tempat, dan makhluk supernatural. Untuk desain karakternya, pembimbing lapangan memberikan arahan untuk membuat karakter perempuan atau laki-laki dengan proporsi *stylized*. Baju yang dikenakan karakter harus mencerminkan anak sekolahan namun harus terkesan *high-end* atau tidak biasa. Perlu diingat juga bahwa karakter hidup di era 80an. Setelah mencari beberapa referensi, penulis melakukan eksplorasi terhadap desain karakter.



Gambar 3.13 Eksplorasi desain karakter untuk *mockup* Proyek Tawuran

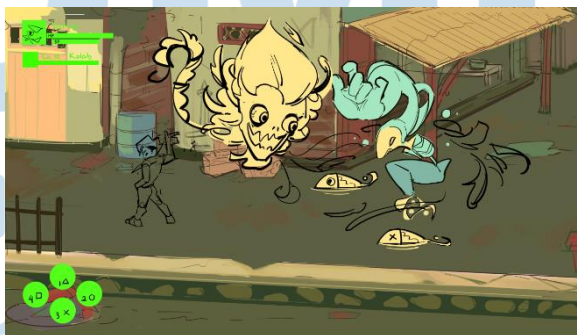


Untuk latar tempat, penulis dibebaskan untuk memilih lokasi tempat pertarungan untuk digambar. Lokasi yang dipilih penulis adalah di sebuah gang kecil dekat warung. Sebelum memulai, penulis mencari beberapa referensi foto yang dapat mendukung ide penulis. Latar dari permainan adalah tahun 80-an sehingga penulis memilih warna-warna hangat yang memiliki kesan *nostalgic* untuk mencerminkan latar waktu tersebut.



Gambar 3.14 *Mockup* pertama Proyek Tawuran

Setelah membuat *mockup* pertama selama dua hari, penulis menerima beberapa masukan dan revisi dari pembimbing lapangan, terutama mengenai *angle* kamera yang digunakan untuk gambar latar belakang. Sudut pandang yang ditampilkan dirasa kurang menunjukkan kesan tiga dimensi sehingga penulis membenahi hal tersebut. Pada *mockup* kedua, penulis menggambar ulang *background* sekaligus membuat desain untuk makhluk supernatural.



Gambar 3.15 *Mockup* kedua Proyek Tawuran

Penulis menerima beberapa revisi lagi terkait *mockup* kedua terutama untuk desain makhluk supernatural. Pembimbing lapangan mengatakan bahwa bentuk seperti itu akan sulit dan memakan waktu lama untuk dianimasikan. Setelah menerima beberapa masukan lagi, penulis merapikan gambar latar belakang, tampilan *UI*, dan membuat desain yang baru untuk para makhluk supernatural pada *mockup* ketiga.



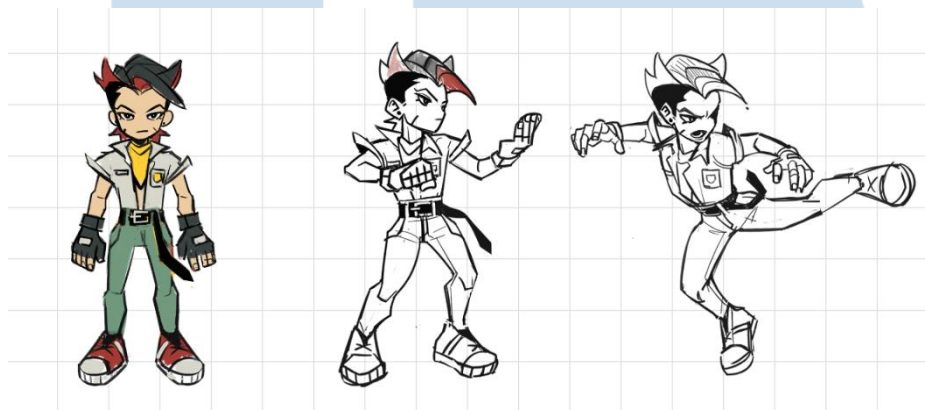
Gambar 3.16 *Mockup* ketiga Proyek Tawuran

Dari proses dan hasil pengerjaan *mockup* tersebut, pembimbing lapangan mempercayakan penulis untuk mengerjakan desain karakter dan makhluk supernatural pada Proyek Tawuran. Sebelumnya penulis dibebaskan untuk membuat karakter dan makhluk supernatural apapun, tetapi kali ini penulis diberikan *briefing* yang lebih terperinci mengenai karakter dan makhluk supernatural apa saja yang dibutuhkan untuk prototipe Proyek Tawuran.

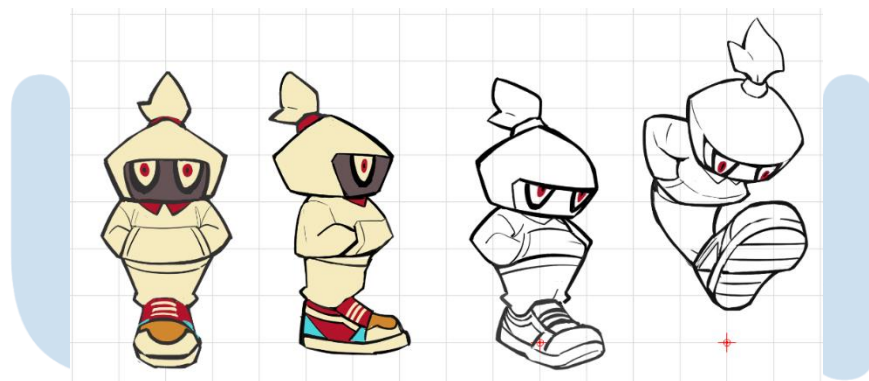
Selama tiga minggu sampai 450 jam kerja magang terpenuhi, penulis ditugaskan untuk membuat desain karakter utama laki-laki dan perempuan serta desain makhluk-makhluk supernatural seperti pocong, tuyul, babi ngepet, banaspati, kuyang, dan jailangkung. Yang ditekankan dalam membuat desain karakter-karakter ini adalah bentuk, kejelasan siluet, dan pemilihan warna. Selain itu, jenis serangan yang akan mereka lakukan juga harus tercerminkan dalam desain.



Selain desain penampilan karakter, penulis juga harus membuat desain *idle attack* dan *heavy attack*. *Idle attack* adalah pose karakter saat sedang tidak melakukan penyerangan, sedangkan *heavy attack* adalah pose karakter saat melakukan penyerangan yang paling berat. Kedua pose ini dibuat tidak hanya untuk karakter utama, melainkan juga untuk para makhluk supernatural. Berikut adalah contoh desain yang telah dikerjakan penulis:



Gambar 3.17 Desain, *idle attack*, dan *heavy attack* karakter utama laki-laki



Gambar 3.18 Desain, *idle attack*, dan *heavy attack* makhluk supernatural Pocong

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Kegiatan yang dilakukan di Mojiken Camp menjadi pengalaman pertama penulis dalam pembuatan *game*. Hal ini menyebabkan penulis sering panik ketika ada pemrograman yang tidak berjalan sesuai dengan apa yang dimaksudkan penulis.

Meski permainan hanya berdurasi kurang lebih lima menit, pengerjaan *Village Tanuki* cukup membuat penulis kewalahan. Hal ini disebabkan karena semua pengerjaan dari riset, pembuatan cerita, aset, pemrograman, musik, hingga kegiatan promosi dilakukan secara individu dan harus selesai dalam waktu yang relatif singkat.

Selama membuat desain karakter untuk Proyek Tawuran, terkadang penulis mengalami kebuntuan ide terutama untuk desain makhluk supernatural. Hal ini disebabkan karena penulis tidak sepenuhnya familiar dengan penampilan atau asal-usul yang beredar di masyarakat dari makhluk supernatural yang hendak dirancang.

### 3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Di Mojiken Camp, penulis lebih sering mencari tutorial di *Youtube* atau situs *Construct 3* itu sendiri ketika mengalami kesulitan. Terkadang penulis juga berdiskusi dengan sesama teman magang. Jika masih tidak menemukan solusinya, penulis akan bertanya langsung pada pembimbing lapangan untuk membantu dalam pemrograman.

Banyak hal yang harus diselesaikan dari berbagai aspek dalam *Village Tanuki*, sehingga penulis membuat target pengerjaan per hari. Misalnya, pada hari pertama penulis menargetkan untuk menetapkan jenis *game* yang ingin dibuat, dan pada hari kedua untuk selesai membuat *mockup* dari ide tersebut. Dengan membuat target, penulis dapat menyelesaikan satu hal per harinya dengan fokus.

Ketika tidak tahu harus membuat desain seperti apa, penulis memperbanyak mencari informasi yang berkaitan dengan makhluk supernatural yang hendak dirancang. Hal ini dilakukan dengan mencari artikel atau referensi foto dari berbagai situs di internet. Jika masih mengalami kesulitan, penulis akan berdiskusi dengan pembimbing lapangan dan rekan-rekan dari Mojiken lainnya untuk membuat desain yang sesuai.