

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

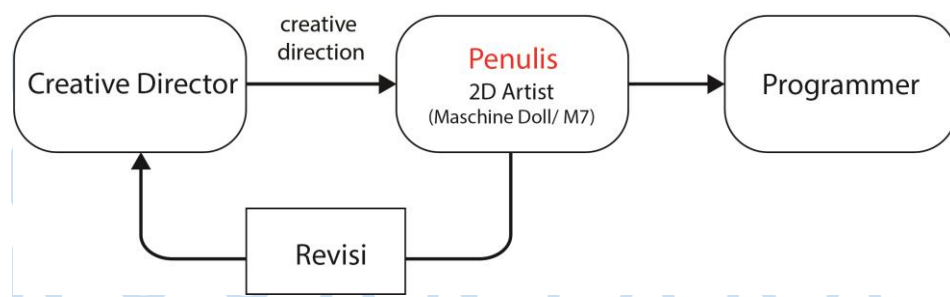
Pada proses magang di Lion Core studio, penulis mendapat peran dan koordinasi pekerjaan sebagai berikut.

3.1.1 Kedudukan

Pada saat magang di Lion Core Studio, Penulis berada dibawah naungan divisi kreatif *2D Artist* sebagai *2D Character Illustartor*. penulis disupervisi oleh Amri R selaku *Creative Director*. Sebagai *2D Artist* penulis membuat rancangan visual dan konsep pada *game* atau *project* yang sedang dikembangkan seperti membuat konsep *character* dan *environment*. Tugas *2D Artist* akan diberikan dan mendapatkan arahan dari *supervisor* atau *Creative Director*.

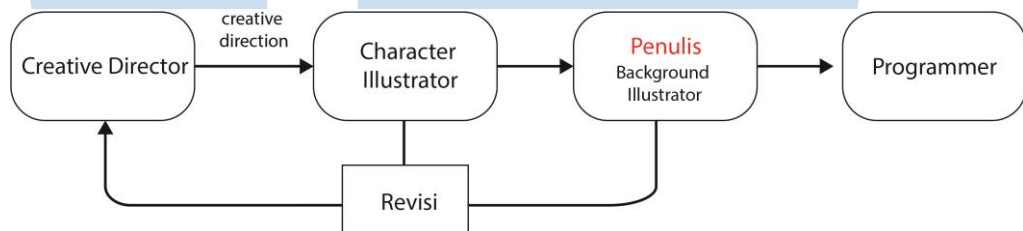
3.1.2 Koordinasi

Selama pelaksanaan magang di Lion Core Studio, penulis berada didivisi kreatif. proses *brief* diberikan melalui aplikasi *whatsapp*, dan *Discord*, setelah selesai dikerjakan hasil kerjaan akan diberikan kembali melalui *whatsapp*. Selama proses pengerjaan divisi juga melakukan meeting yang dilakukan tiap minggu, atau sesuai kebutuhan untuk koordinasi pekerjaan seperti progress pengerjaan saat ini, project game baru dan tugas baru yang akan diberikan secara *online* melalui aplikasi *discord*.



Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi 2D Artist

Pada Alur koordinasi pertama, *brief* diberikan oleh *Creative Director* atau supervisor kepada *2D Artist*, dari *brief* yang sudah diberikan *2D Artist* akan mengerjakan tugas hingga tahap sketsa atau *early design* yang akan diasistenkan kembali kepada *Creative Director* atau supervisor melalui Whatsapp. Setelah mendapat approval *2D Artist* dapat mengerjakan hingga tahap final design, dan meminta *Approval* lagi. Jika adanya revisi penulis akan menyelesaikan revisi tersebut sebelum membuat *Design Final*. Alur koordinasi ini digunakan pada saat penulis bertugas dalam mengerjakan *Concept Art Environment* dan *Character Illustration*.



Gambar 3. 2 Alur Koordinasi Visual Novel

Pada Alur koordinasi kedua penulis berkoordinasi dengan kolega yang bertugas dibidang yang sama untuk membagi tugas dari hasil ilustrasi karakter yang telah dibuat oleh divisi *character illustrator*. Pada tahap ini penulis bertugas dalam membuat *background* pada tiap *scene* visual novel project game *Maschine Doll*. Setelah background sudah dibuat penulis mengirim *file* karya ke *Creative Director* untuk dilakukan pengecekan dan memastikan karya yang dibuat sudah sesuai dengan yang diharapkan. Setelah mendapatkan *approval*, penulis akan mengirim dan menyimpan *file* melalui Google Drive studio agar dapat diakses oleh divisi programmer.

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

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan rangkuman proyek yang dikerjakan penulis selama magang di Lion Core Studio:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1-3 (03-23 Agustus 2023)	<i>Concept Environment Shopping Area - maschine doll/ M7</i>	Perancangan concept environment untuk game maschine doll/ M7
2	4 (25-28 Agustus 2023)	Sketsa <i>enviromtment Street & Park</i>	Mencari beberapa referensi dan membuat sketsa <i>enviromtment Street & Park</i>
3	5 (29 Agustus –5 September 2023)	<i>Concept Enviromtment Street – Maschine Doll/M7</i>	Perancangan concept environment <i>Street</i> dari sketsa hingga <i>final illustration</i> untuk aset visual game maschine doll/ M7
4	6 (6 – 8 September 2023)	Ilustrasi <i>Background artwork 17 - Maschine Doll</i>	Pembuatan <i>background environment</i> untuk <i>scene artwork 18</i> visual novel maschine doll
5	6 (11 september 2023)	Ilustrasi <i>Background Artwork 18 - Maschine Doll</i>	Pembuatan <i>background environment</i> untuk <i>scene artwork 17</i> visual novel maschine doll
6	7 (12 – 13 September 2023)	Ilustrasi <i>Background School 3- Maschine Doll</i>	Pembuatan <i>background environment</i> untuk <i>scene School 3</i> visual novel maschine doll
7	7 (14 - 15 September 2023)	Ilustrasi <i>Background Residential 2 - Maschine Doll</i>	Pembuatan <i>background environment</i> untuk <i>scene Residential 2</i> visual novel maschine doll
8	8 (18 – 19 September 2023)	Ilustrasi <i>Background Residential 3 - Maschine Doll</i>	Pembuatan <i>background environment</i> untuk <i>scene Residential 3</i> visual novel maschine doll
9	8 (20 – 22 September)	Ilustrasi <i>background Artwork 28 - Maschine Doll</i>	Pembuatan <i>background environment</i> untuk <i>scene Artwork 28</i> visual novel maschine doll

10	9 (2 – 9 Oktober 2023)	<i>Character Illustration Snow White - CMP</i>	Membuat ilustrasi fullbody karakter Snow White untuk <i>game concept CMP</i>
11	10-11 (10 – 23 Oktober 2023)	Sketsa ide karakter - CMP	Membuat beberapa sketsa karakter yang berbeda yang digunakan sebagai ide dasar.
12	12 (30 Oktober -3 November 2023)	Sketsa pakaian karakter snow white - CMP	Membuat desain pakaian baru untuk karakter snow white CMP
13	13 (30 - 31 Oktober 2023)	<i>Concept environment- mini market</i>	Perancangan concept environment untuk game machine doll/ M7
14	14 (6 –11 November 2023)	Character concept angel and Demon Marchen Soul	Merancang konsep karakter bertema <i>angel</i> dan <i>demon</i> untuk <i>project Marchen Soul</i>
15	16 (4 – 7 Desember 2023)	Membuat Character Sheet Angel	Membuat <i>Character Sheet</i> karakter <i>Angel</i> yang sudah mendapat <i>approval</i> dari supervisor. <i>Character sheet</i> yang dibuat berisikan fullbody bagian depan, samping dan belakang.
16	17 (8 -14 Desember 2023)	Membuat Character Sheet Devil	Membuat <i>Character Sheet</i> karakter <i>Devil</i> yang sudah mendapat <i>approval</i> dari supervisor. <i>Character sheet</i> yang dibuat berisikan fullbody bagian depan, samping dan belakang.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Bagian ini berupa penjelasan secara umum mengenai pekerjaan yang dilakukan penulis selama proses magang.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Selama proses pelaksanaan magang merdeka, penulis telah melakukan pekerjaan selama 6 bulan sebagai 2D Artist di Lion Core Studio.

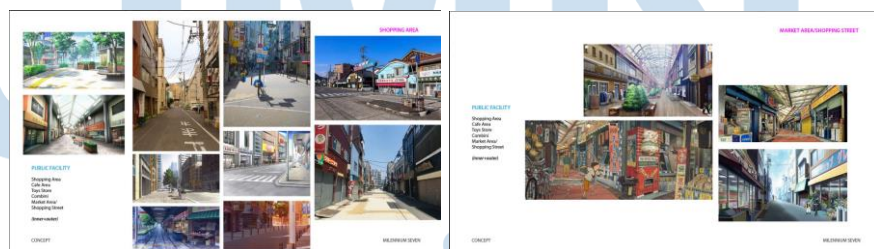
Berikut adalah rangkaian poin-poin mengenai proses pelaksanaan, kendala yang dialami, serta solusi dari masalah yang dihadapi selama menjalankan program magang.

3.3.1.1 *Environment Concept Shopping Area & Street Game Maschine Doll*

Projek pertama yang diberikan oleh penulis yaitu membuat *Environment Concept Shopping Area* dan *Street* yang digunakan sebagai *background* visual novel *game* Maschine Doll (MD) dan juga sebagai bahan *pitching* kepada *investor*. Berikut merupakan proses pengerjaan *Concept Environment Shopping Area* dan *Street*.

1) *Concept Environment Shopping Area*

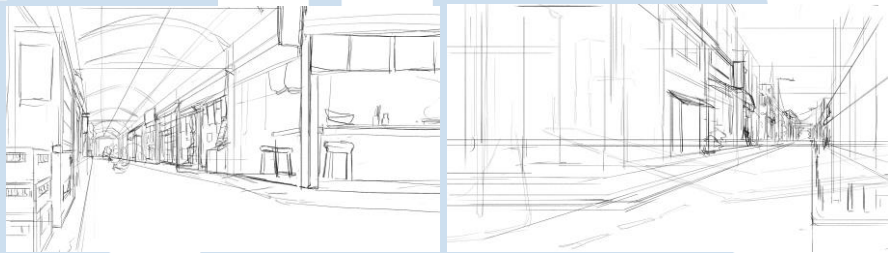
Pada awal menjalani magang, penulis diberikan *brief* oleh *supervisor* melalui *meeting* yang diadakan melalui aplikasi Discord untuk membuat *concept environment shopping area* yang akan digunakan sebagai konsep cerita dan aset *background* visual novel pada game Maschine Doll. Setelah diberikan tugas penulis melakukan beberapa riset terlebih dahulu dengan membuat moodboard pada gaya visual *game* yang akan dikembangkan dan mencari referensi-referensi gambar *shopping area* yang ada di Jepang.



Gambar 3. 3 Referensi Shopping Area

Dari hasil *moodboard* dan referensi yang didapatkan, penulis membuat 2 sketsa kasar alternatif dengan bentuk berbeda (*indoor & outdoor*) dengan 1 poin perspektif dan menggunakan komposisi

visual *Tunnel* untuk sketsa pertama. yang akan diasistensikan pada *supervisor*. Pada pembuatan sketsa kasar ini penulis menggunakan ukuran canvas 1920 x 1080 pixel dengan dpi 300 menggunakan aplikasi Clip Studio Paint (CSP). Setelah sketsa sudah dibuat, penulis mengirim sketsa kepada *supervisor* melalui Whatsapp untuk meminta pendapat dan memilih sketsa yang akan dilanjutkan sampai *final design*.



Gambar 3. 4 Sketsa Environment Shopping Area

Setelah sketsa kasar mendapatkan *approval* oleh *Creative Director* dan memilih sketsa yang akan digunakan, penulis kemudian lanjut membuat *outline* tipis pada sketsa yang sudah dirancang. Namun karena perancangan *environment* yang rumit dan beberapa objek yang belum terpikirkan, penulis membutuhkan waktu 5 hari untuk menyelesaikan *outline*. Setelah menyelesaikan *outline* penulis memberikan *progress* kepada *supervisor* melalui *meeting* di Discord.

U M I N
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. 5 *Outline Environment Shopping Area*

Dari *outline* yang sudah dibuat penulis, membuat *color block* pada area yang sudah diberikan *outline* dengan menggunakan fitur *subtool enclose&fill* pada *fill tool* untuk memudahkan penulis dalam mewarnai tiap objek. Setelah proses *color block*, penulis menambahkan *base color* pada tiap objek dengan menggunakan fitur *clipping mask*. Selain memberi warna penulis juga menambahkan beberapa objek pada *whitespace* yang tidak diwarnai seperti menambahkan pepohonan, bangunan, awan dan atap. Setelah setiap sudah diberi warna penulis mengatur kembali warna-warna tiap objek dengan menggunakan fitur *correction color layer* pada menu *layer* agar warna harmonis secara keseluruhan. Warna *Scheme* yang digunakan pada ilustrasi ini yaitu *Color Scheme Tertrads* yang terdiri dari, merah, hijau, oranye dan biru. Menurut Eisman (2012), *Tertrads* merupakan skema warna yang memiliki 4 *hue* yang digabung berdasarkan 2 set skema warna *complementary*.

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 *Shopping Area Base Color*

Hasil gambar yang sudah diberikan warna dasar, penulis menambahkan detail pada gambar seperti *lighting*, *shadow*, tekstur serta efek. Penulis juga mengubah ukuran ruangan pada restaurant ramen dan menambahkan beberapa detail tambahan, karena setelah diperhatikan, rasio toko ramen berbeda dengan yang lain.



Gambar 3. 7 *Final Design Concept Environment Shopping Area*

Setelah ilustrasi sudah selesai dibuat, penulis mengirim hasil akhir kepada *Supervisor* melalui chat pribadi Whatsapp dan Google Drive studio. Supervisor beberapa pesan kepada penulis setelah memberikan hasil akhir seperti mempercepat proses pengerjaan dan

karya yang dibuat tidak perlu dibuat mendetail agar dapat mengerjakan tugas yang lain.

2) *Concept Environment Shopping Area*

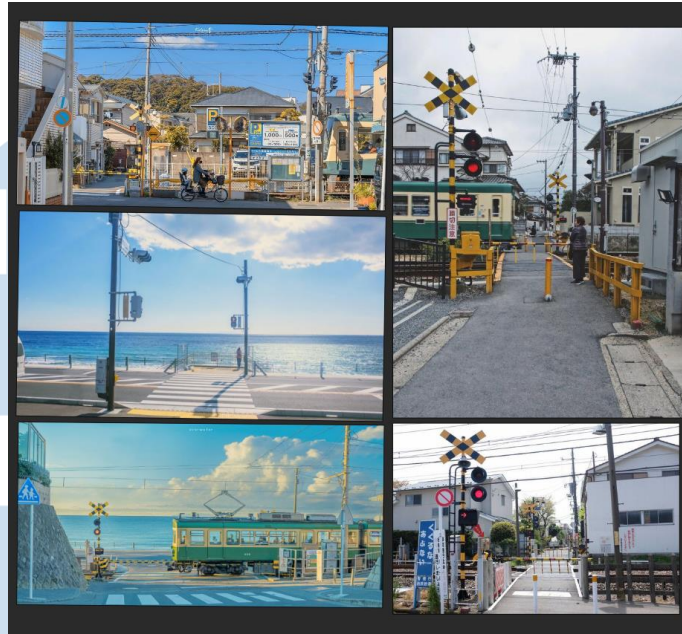
Pada tanggal 23 Agustus 2023, penulis diberi *brief* oleh *supervisor* untuk membuat sketsa *environment park* dan *street* yang memiliki jalur kereta api melalui chat pribadi Whatsapp. Dari *brief* yang diberikan, penulis berinisiatif mencari beberapa referensi untuk *environment park* dan *street*. Pada referensi park penulis dapatkan melalui powerpoint yang sudah disediakan oleh studio.



Gambar 3. 8 MoodBoard Park

penulis mencari referensi *environment street* secara mandiri di Pinterest. Disini penulis mencari beberapa referensi foto yang memiliki kriteria jalanan yang ada di jepang disertai penyebrangan jalan kereta. Pembuatan *moodboard street* dibuat menggunakan Pureref agar mudah disusun. Dari referensi yang sudah didapat penulis jadi mengetahui objek-objek penting yang harus ada pada konsep sketsa yang terdiri dari palang kereta, tiang listrik, pagar kuning dan rambu lalu lintas.

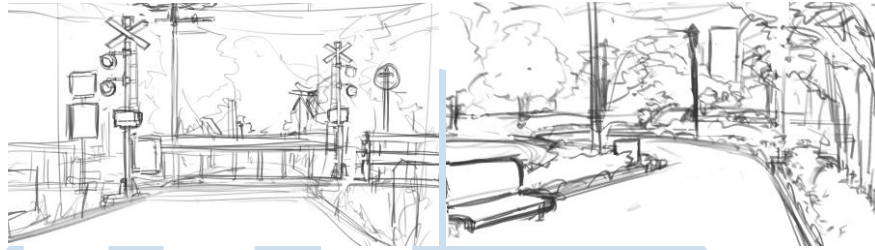
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3. 9 Referensi *Street*

Dari referensi, penulis mulai membuat sketsa dengan aplikasi Clip Studio Paint (CSP) dengan ukuran canvas 1920x 1080 pixel dan Dpi 300 agar karya yang dibuat terlihat tajam. Menurut Solarski (2017), Environment disekitar karakter merupakan faktor penting pada komposisi visual storytelling. Pada sketsa *Park* penulis menggambarkan taman yang dipenuhi dengan pepohonan dengan jalan taman yang meliuk serta jembatan diakhir jalan sebagai objek utama untuk memberikan kesan dinamis dan membawa mata pemain untuk melihat ilustrasi secara keseluruhan, dan untuk sketsa *Street* penulis memutuskan untuk membuat sketsa dengan 1 poin perspektif dan komposisi visual *radiating line* berdasarkan oleh Payne (2005) dari *Composition of Outdoor Painting*.

Dari sketsa yang sudah dibuat penulis mengasistensikan ke *Supervisor* melalui chat pribadi Whatsapp dan mendapatkan *Approval*. Setelah sketsa sudah diterima penulis membagi sketsa *environment park* untuk dilanjutkan oleh teman satu divisi, dan penulis melanjutkan *concept environment street*.



Gambar 3. 10 Sketsa *Environment Park & Street*

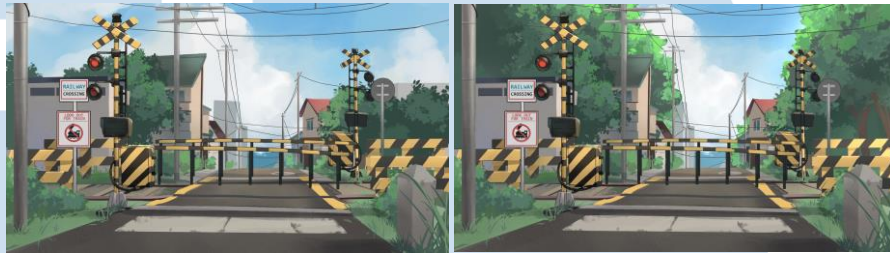
Untuk mengantisipasi kesalahan pengerjaan yang terjadi sebelumnya, penulis memutuskan untuk menggunakan cara lain agar gambar yang dihasilkan dapat diselesaikan lebih cepat tanpa mengurangi kualitas karya. Dari sketsa tersebut penulis membuat *outline* pada tiap objek penulis lalu hanya membuat *outline* pada objek yang dekat dan penting saja, dan sisanya menggunakan teknik *blocking* gradasi warna. Warna yang digunakan penulis pada *concept environment ini* dengan *color scheme split complementary* yang terdiri dari biru kehijauan sebagai warna primer dan warna merah-oranye dan kuning-oranye sebagai warna sekunder. *Split complementary* menurut Sutton (2020) terdiri dari satu hue dan dua hue dari kedua sisi komplementernya. Setelah selesai dibuat penulis asistensi ke *Supervisor* melalui grup Whatsapp.



Gambar 3. 11 Revisi *Concept Environment Street*

Penulis mendapat beberapa revisi dari *Supervisor* yang terdiri dari menipiskan *outline* yang sudah dibuat, dan penambahan *texture* pada tiang-tiang listrik. Setelah mendapatkan revisi penulis segera memperbaiki ilustrasi dengan mengecilkan ukuran *outline* pada objek

dan mewarnai *outline* dengan warna yang sedikit lebih gelap dari *base color* objek agar ilustrasi tidak terlihat mencolok. Penulis juga menambahkan beberapa objek tambahan. Setelah selesai diperbaiki penulis mengasistensikan kembali kepada *Supervisor* melalui group whatsapp.



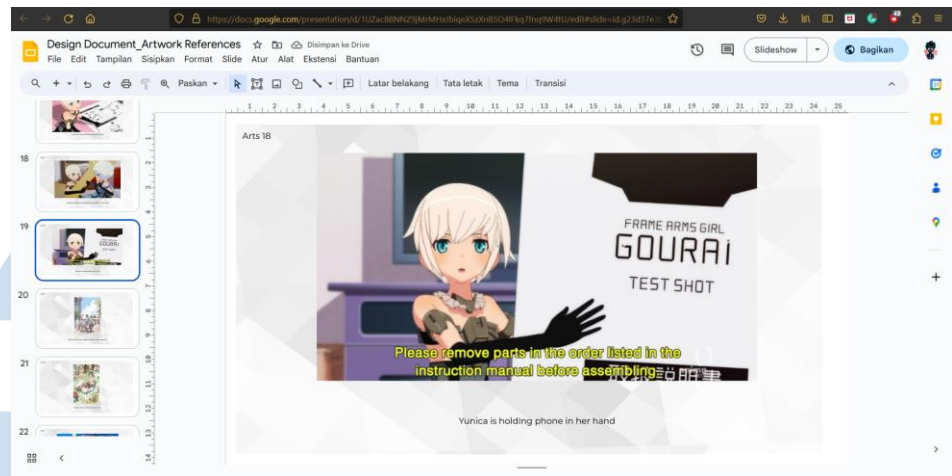
Gambar 3. 12 Final Design Environment Street versi 1 & 2

Setelah mendapatkan *Approval* dari *Supervisor* penulis mengirimkan *Concept Environment* kedalam file google studio. *Supervisor* memberikan komentar jika ingin membuat *concept environment* yang tidak terlihat memiliki *outline*, lebih baik semua objek tidak diberi *outline* atau diberi *outline* yang tipis sehingga objek yang diberikan *outline* tidak terlihat mencolok.

3.3.1.2 *Background Artist Visual Novel Maschine Doll*

Pada tanggal 6 agustus 2023, penulis mendapatkan *brief* tugas dari *Supervisor* untuk membuat *background* pada visual novel Maschine Doll melalui *Whatsapp*. Dari *brief* yang diberikan penulis diberikan link power point yang berisikan referensi visual dan deskripsi pada tiap *Scene*.

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. 13 Artwork Description & Reference

Dari link yang sudah diberikan, penulis bersama kolega lain berkoordinasi dalam bagian *Scene* visual novel yang dikerjakan sesuai arahan dan aset visual karakter yang sudah dibuat oleh divisi karakter. Selama proyek penulis bertugas untuk membuat ilustrasi pada 6 *scene artwork* yang ada pada game Maschine Doll (MD)



Gambar 3. 14 Aset Karakter Visual Novel

Dari *scene* yang sudah dipilih penulis berinisiatif mencari beberapa referensi dan mencocokkan dengan *concept art environment* yang sudah pernah dibuat. *Artwork* yang dikerjakan pertama penulis yaitu *Artwork 18* dan *17* yang berlokasi di kamar *player*, maka dari itu penulis menggunakan referensi *concept art environment bedroom* yang sudah pernah dibuat oleh kolega satu divisi untuk ilustrasi *background*.



Gambar 3. 15 Referensi *Bedroom Concept Art*

Pada artwork pertama penulis diberikan tugas untuk membuat background pada scene 18 yang berisikan nendroid yang sedang menunjukan *Smartphone* kepada *Player*. Penulis menggunakan ukuran canvas 4096 x 2304 pixel dengan 72 dpi sebagai medium pembuatan artwork di Clip Studio Paint. Karena lokasi yang berada dikamar penulis membuat background, player sedang di tempat tidur dan menghadap kearah meja dan jendela luar. Disini penulis menggunakan teknik bloking dengan selection area tool dan fill bucket karena objek background yang sebagian besar terdiri dari persegi. Sedangkan pada area belakang jendela penulis menggunakan *tree brush* untuk membuat daun.

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. 16 *Artwork 18* Visual Novel MD

Setelah selesai mengerjakan *Artwork 18* penulis lanjut membuat background pada scene 17 yang berisikan nendroid yang sedang menunjukkan *Smartphone* kepada *Player*. Pada *scene* ini karakter tetap berada dilokasi yang sama dengan *artwork* sebelumnya Sehingga penulis menggambarkan background *player* yang sedang ada dilantai kamar. Pada pengerjaan ini penulis juga menggunakan teknik bloking warna dengan *polyline area tool* dan *fill bucket*.



Gambar 3. 17 *Artwork 17* Visual Novel MD

Pada *scene* selanjutnya penulis bertugas dalam mengerjakan *background school 3* yang berisikan 2 tokoh Nendroid yang sedang

berbincang di atap sekolah. Pada scene penulis sudah mendapatkan asset *background* polos yang dibuat oleh divisi sebelumnya sehingga penulis tinggal menambahkan pencahayaan dan tekstur pada *background*.



Gambar 3. 18 *Artwork Background School 3* Visual Novel MD

Setelah selesai mengerjakan ilustrasi *Background School 3* penulis bertugas untuk membuat *Artwork Residential 2* dan *3*. Pada pengerjaannya penulis menggunakan referensi *concept environment residential* yang sudah pernah dibuat oleh teman satu divisi, sehingga penulis hanya perlu mencocokkan konsep yang sudah ada.



Gambar 3. 19 Referensi *Environment Residential*

Pada pengerjaan *Artwork Residential 2*, penulis membuat ilustrasi *background* dengan ukuran 2304 x 4096 pixel (vertical) dan dpi 72. Pada *scene* ini terdapat 2 tokoh manusia dan 3 Nendroid yang sedang berjalan di perumahan. Dari asset visual yang sudah dibuatkan divisi lain dan posisinya yang terkesan dari atas penulis membuat *background* jalanan dan dinding sekaligus menambahkan *shadow effect* pada karakter dengan menggunakan layer *multiply* agar memiliki dimensi pada karakter dan *background*.



Gambar 3. 20 *Artwork Residential 2* Vertical

Setelah melalui proses asistensi, terdapat kesalahan komunikasi antar penulis dan *Supervisor*, penulis memperbaiki *artwork residential 2* kedalam bentuk ukuran yang berbeda dengan yaitu, 4096 x 2304 pixel (horizontal) dengan 72 dpi. Pada ilustrasi yang dibuat penulis memperlebar ukuran gambar dan menambahkan *background* jalan aspal dan trotoar. Setelah selesai dibuat penulis mengasistensikan kembali ke *Supervisor* melalui grup Whatsapp.



Gambar 3. 21 *Artwork Residential 2* Visual Novel MD

Setelah mendapatkan *Approval* penulis lanjut mengerjakan *Background Residential 3* yang berisikan 2 Nendroid yang sedang bermain dengan kucing diatas pagar. Pada ilustrasi ini penulis menggunakan ukuran kanvas yang sama. Disini penulis menggambarkan background rumah dan pepohonan.



Gambar 3. 22 *Artwork Residential 3* Visual Novel MD

Lalu pada karya penulis bertugas untuk membuat *Artwork 28* yang berisikan tokoh manusia dan *Nendroid* yang sedang sikat gigi

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

di kamar mandi. Pada ilustrasi ini penulis membuat ilustrasi *background* kamar mandi dengan Clip Studio Paint.



Gambar 3. 23 Artwork 28 Visual Novel MD

3.3.1.3 Ilustrasi karakter

Pada tanggal 2 Oktober 2023 penulis diberi tugas untuk membuat ilustrasi *fullbody* dari desain karakter yang sudah dibuat oleh studio untuk project game yang baru dibuat bernama CMP. *Project* ini diberikan oleh *Creative Director* melalui *meeting* yang dilakukan melalui Discord. Pada *brief* yang diberikan penulis bersama pemegang lain memilih karakter yang ingin diilustrasikan

UMMN

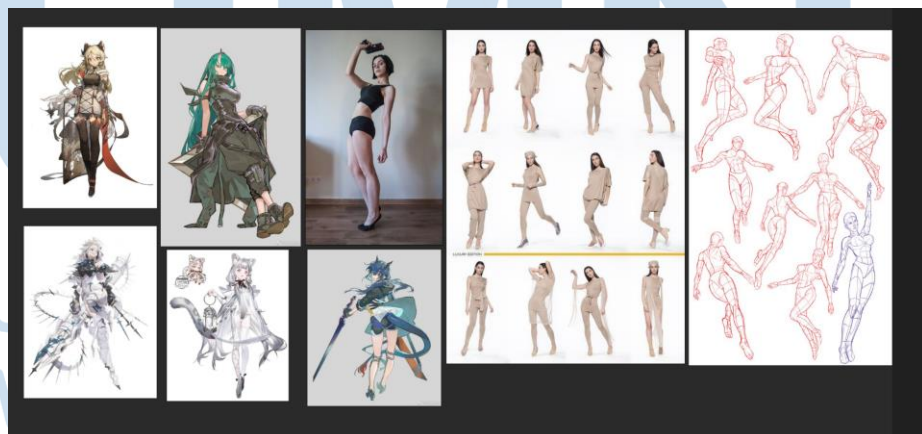
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

dari karakter yang sudah dibuat. Dari pilihan tersebut, penulis memilih untuk mengerjakan ilustrasi karakter Snow White.



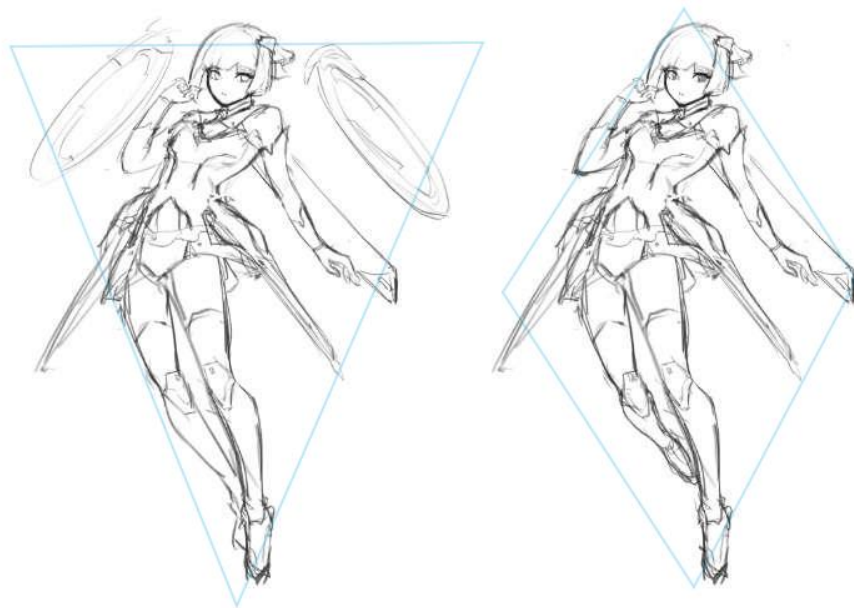
Gambar 3. 24 Referensi Karakter Chibi Snow White

Menurut Alan Male (2017), style atau gaya gambar merupakan suatu bahasa visual yang memiliki ciri khas atau ‘identitas’ pada si pembuat. Setelah menentukan karakter yang ingin diilustrasikan, penulis berinisiatif membuat *moodboard* dan mencari beberapa referensi *Style* visual yang ingin diikuti (*Arknights*) namun lebih sederhana. Pembuatan moodboard menggunakan aplikasi PureRef dan pinterest untuk mencari referensi.



Gambar 3. 25 Moodboard & Referensi Pose
Sumber : <https://www.pinterest.com/>

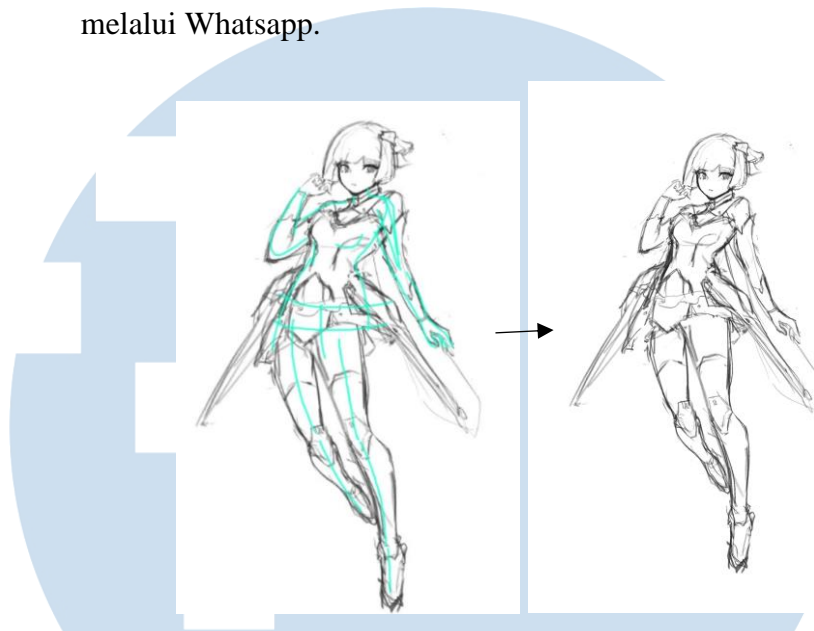
Dari *Moodboard* dan referensi yang sudah dibuat, penulis membuat beberapa sketsa pose alternatif yang akan digunakan pada ilustrasi dengan aplikasi Clip Studio Paint (CSP). Menurut Solarski (2017) terlepas dari nilai simbolis sebuah objek, segala bentuk organik/non organik dapat dipecah menjadi 3 bentuk yaitu lingkaran, persegi, atau segitiga. Dari penulis memutuskan menggunakan komposisi bentuk segitiga terbalik dan berlian sebagai komposisi utama, yang disusul dengan komposisi yang lebih rinci dari 3 bentuk dasar kedalam sketsa yang dibuat. Setelah menemukan pose yang tepat penulis membuat sketsa halus yang sudah memiliki aksesoris pakaian dan rambut. kemudian penulis asistensikan kepada supervisi pada saat Meeting Divisi 2D Visual di Discord dan Whatsapp.



Gambar 3. 26 Sketsa Ilustrasi Karakter Snow White

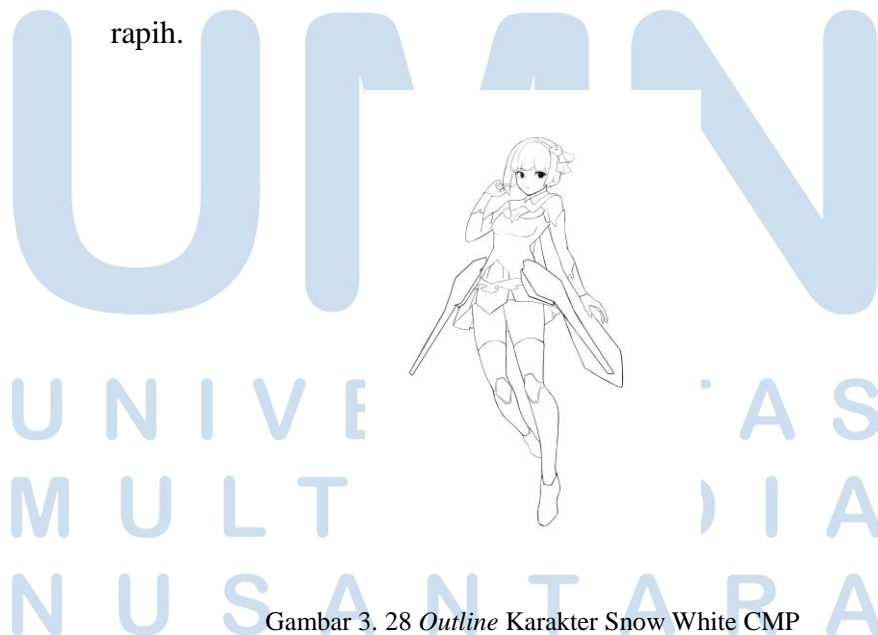
Dari asistensi tersebut, penulis mendapat beberapa revisi terutama pada bagian proporsi dan komposisi badan karakter yang terlalu bungkuk sehingga perlu adanya penyesuaian. Selain itu ada beberapa atribut pakaian yang perlu diperbaiki karena ada kekeliruan penulis dari referensi yang diberikan. Setelah selesai diperbaiki

penulis kemudian asistensi kembali sketsa tersebut kepada *Supervisor* melalui Whatsapp.



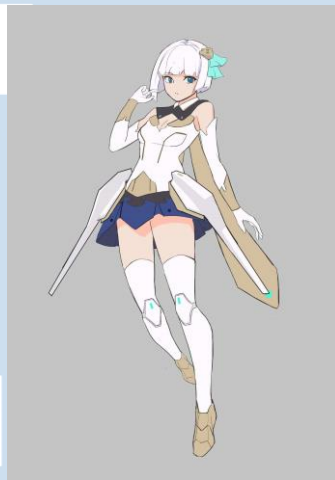
Gambar 3. 27 Revisi Sketsa Ilustrasi Snow White (CMP)

Setelah mendapatkan *approval* dari supervisi, penulis lanjut membuat ilustrasi yang dibuat dengan menggunakan ukuran A4 vertical sebesar 2480 x 3508 pixel 300 dpi. Pada tahap awal penulis membuat *outline* hitam tipis dengan menggunakan *pen tool* dan *eraser tool* untuk menghapus bagian-bagian yang tidak terlihat rapih.



Gambar 3. 28 *Outline* Karakter Snow White CMP

Setelah *outline* sudah rapih, penulis menambahkan *base color* dan *cell shade* pada objek utama agar memudahkan penulis untuk menambahkan detail seperti *shadow* dan *lighting*. Untuk warna yang diambil dari referensi karakter yang sudah disediakan *Supervisor*, sehingga penulis tidak terlalu memikirkan pemilihan warna.



Gambar 3. 29 *Base Color* Snow White CMP

Setelah selesai menambahkan warna dasar penulis menambahkan melakukan penyesuaian warna dan memberi *gradient* dengan *Airbrush tool* pada tiap objek agar pantulan cahaya dapat terlihat seperti dari 1 arah, yaitu dari atas. Penulis juga menambahkan *shadow sekunder* dan *lighting* pada karakter dengan menggunakan teknik *soft shade*. Setelah objek utama selesai diilustrasikan penulis menambahkan beberapa detail seperti objek senjata pada karakter.

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

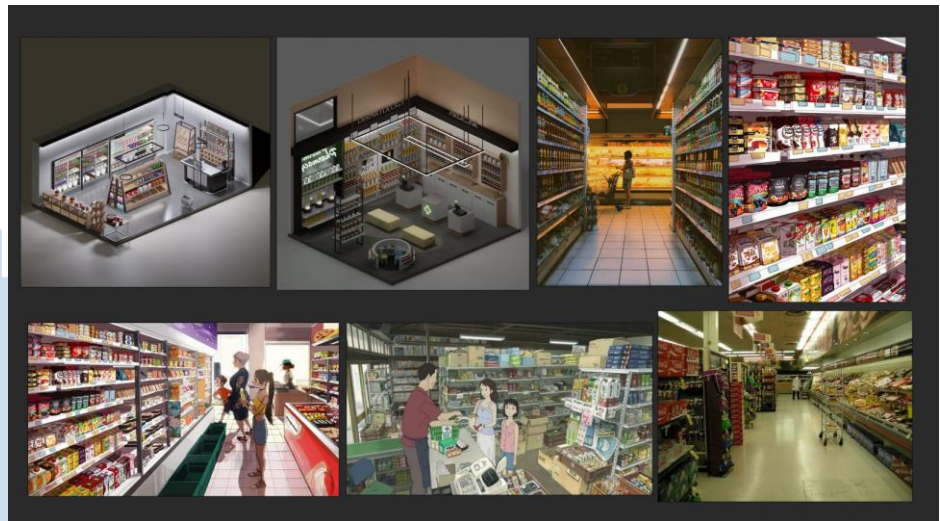


Gambar 3. 30 Ilustrasi Final Karakter Snow White

Setelah ilustrasi *fullbody* selesai dibuat, penulis *covert* karya kedalam bentuk jpg dan dikirim kepada *Supervisor* melalui Group Whatsapp kantor. *Supervisor* tidak memberikan komentar dari karya yang sudah dibuat.

3.3.1.4 Concept environment- mini market

Pada tanggal 30 oktober penulis mendapat *brief* tugas membuat *concept art envirotnment mini mart* yang akan digunakan untuk sebagai salah satu *background* tambahn pada *game Maschine Doll* yang akan digunakan untuk *pitching* pada investor. Dalam perancangan ini diberi waktu selama 2 hari untuk menyelesaikannya. Setelah pemberian *brief* penulis langsung mencari beberapa referensi *mini market*.



Gambar 3. 31 Referensi Mini Market
 Sumber : <https://www.pinterest.com/>

Dari referensi yang sudah dibuat penulis membuat *model environment* 3D sederhana menggunakan aplikasi blender. Penulis memutuskan menggunakan 3D karena untuk mempermudah penulis dalam pengerjaan *concept art environment* yang membutuhkan perspektif dan menggunakan objek-objek yang kaku dan presisi tinggi. Pada pembuatan model 3D penulis mayoritas menggunakan objek kotak untuk pembuatan rak, lemari dan meja. Kemudian setelah dikomposisikan penulis menambahkan lampu dengan tipe *point* agar mengetahui terang gelap tempat pada saat dibuat menjadi ilustrasi 2D.



Gambar 3. 32 3D Model Mini Market

Dari model 3D yang sudah dibuat, penulis merender model tersebut dengan *EEVEE Render Engine* yang memiliki ciri khas rendering yang cepat. Setelah melalui proses render hasil gambar 3D dikerjakan menggunakan *Clip Studio Paint (CSP)* dengan ukuran 1920 x 1080 pixel 300 dpi. Pengambilan gambar menggunakan poin perspektif 1 titik. Pada tahap ini penulis membuat ulang model 3D tersebut menjadi ilustrasi 2D dengan teknik *tracing* menggunakan *tool polyline selection area* dan *paint bucket*. Setelah *tracing* penambah menambahkan beberapa objek cahaya dan warna agar tidak terlihat polos.



Gambar 3. 33 *Concept Art Environment Base Mini Market*

Setelah membuat ulang kedalam bentuk 2D dan diberikan warna, penulis menambahkan berbagai objek yang sering dijumpai pada minimarket, seperti makanan, minuman, alat mandi, dsbnya. Agar proses dapat cepat selesai penulis membuat beberapa objek utam dengan cara bloking warna dan menambahkan beberapa detail pada objek. Setelah objek penting sudah selesai dibuat, penulis menduplikat ulang objek dan membuat beberapa variasi warna agar ilustrasi mini market tidak terlihat kosong. Penulis juga menambahkan beberapa dekorasi dan membuat beberapa penyesuaian seperti menghilangkan beberapa objek dan jumlah rak

yang ada agar tugas yang diberikan dapat diselesaikan sebelum *deadline*.



Gambar 3. 34 Mini Market Final Design

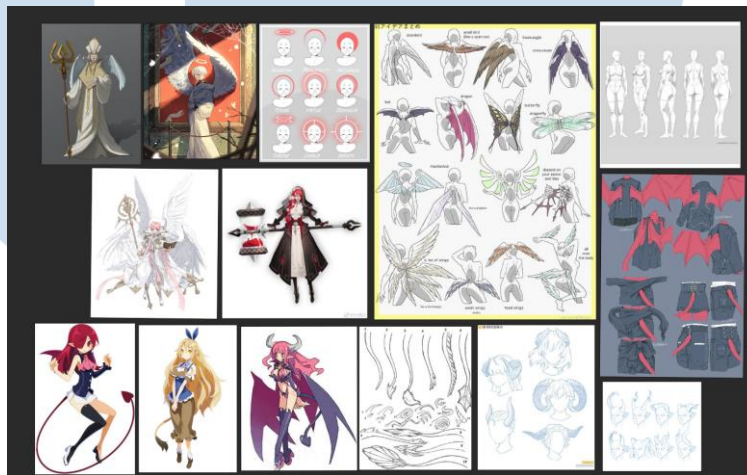
Setelah menyelesaikan *Concept Art Environment Mini Market* penulis mengirimkan karyanya kepada *Supervisor* melalui Groupchat di aplikasi Whatsapp. Supervisor tidak memberikan komentar dan karya yang sudah dibuat dikirimkan kepada programmer untuk dimasukkan kedalam game yang sedang dibuat.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.1.5 Character Concept Marchen Soul

Pada tanggal 1 november 2023, penulis bersama kolega lain diberi tugas untuk membuat konsep karakter yang bertemakan modern fantasy. Untuk karakter yang dirancang penulis mendapat *brief* untuk buat beberapa sketsa karakter berwarna yang berisikan ras *angel*, *devil* dan *dragonoid*. Karakter yang dibuat akan digunakan sebagai inspirasi dalam merancang konsep game baru yang bernama Marchen Souls. Setelah diberikan *brief*, penulis mendapatkan beberapa referensi dari supervisor, dan penulis juga mencari beberapa referensi secara pribadi.



Gambar 3. 35 Reference Concept Character Angel & Devil
Sumber : <https://www.pinterest.com/>

Setelah mencari beberapa referensi, penulis mendapat beberapa ide karakter yang ingin dibuat sehingga penulis memutuskan untuk membuat 4 konsep karakter yang terdiri dari 2 *Angel* dan 2 *Devil*. Sketsa yang dikerjakan menggunakan aplikasi Clip Studio Paint (CSP) dengan ukuran 5776 x 2360 pixel 300 Dpi. Menurut Solarski (2017), karakter yang dirancang dengan baik dapat terlihat melalui siluetnya saja, tanpa memerlukan detail pendukung. Konsep bentuk merupakan fundamental dasar dari desain karakter meskipun dengan karakter yang rumit dan realistis. Karena sketsa yang dibutuhkan sudah berwarna, penulis lebih berfokus pada *Shape* dan siluet karakter

dibandingkan detail objek agar karakter yang dihasilkan mudah dikenali. *Tool* yang digunakan pada pembuatan sketsa menggunakan *pen tool* dengan diameter besar dan *eraser tool*.

Pada penggambaran karakter *Angel* penulis memutuskan untuk menggunakan *color tone* yang terang dan didominasi dengan warna putih karena memiliki suci sedangkan untuk karakter *Devil* penulis menggunakan *color tone* yang gelap dan didominasi dengan warna hitam karena identik warna tersebut identik dengan kejahatan. Selain dari warna penulis juga menambah beberapa atribut agar dapat memperlihatkan representasi antara karakter *Angel* dan *Devil*.



Gambar 3. 36 Sketsa Karakter Marchen Soul

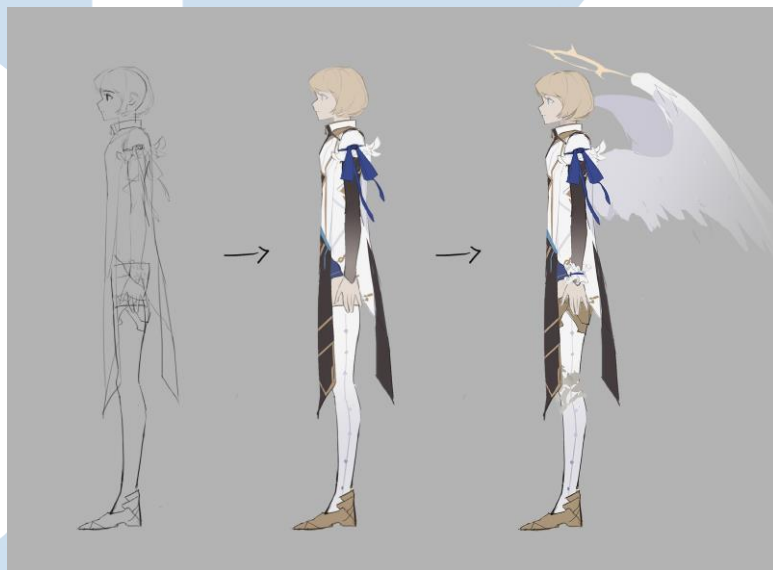
Setelah keempat desain karakter tersebut diasistensikan, *Supervisor* memilih karakter paling kanan (*Devil*) dan paling kiri (*Angel*) untuk dilanjutkan kedalam pembuatan *character sheet* dengan catatan ditambahkan detail pakaian dan penambahan ornamen. Untuk rancangan *character sheet* akan terdiri dari pose dari depan, samping dan belakang.

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. 37 Ilustrasi *Fullbody Angel* Tampak Depan

Karena sudah ada sketsa depan, penulis mulai mengerjakan desain karakter depan dengan merapihkan shape atau siluet, menambahkan beberapa detail dan *outline* serta memodifikasi pola pakaian agar terlihat rapih dan menarik. Setelah



Gambar 3. 38 Ilustrasi *Fullbody Angel* Tampak Samping

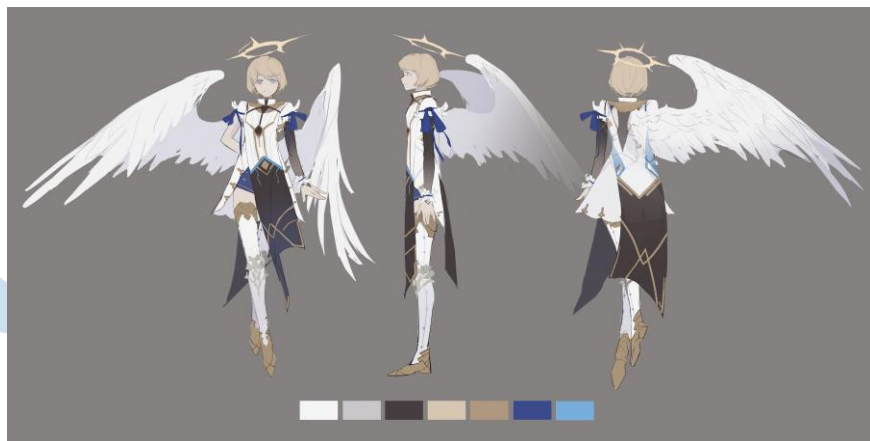
Setelah ilustrasi depan sudah selesai dikerjakan, penulis melanjutkan ke ilustrasi selanjutnya yaitu desain karakter pada posisi samping, disini penulis berfokus pada penyesuaian proporsi badan dan pakain pada pose depan yang sudah dibuat agar tidak kehilangan bentuk karakter oriiginalnya. Untuk penggambarannya ada beberapa

bagian yang saya buat ulang dari bentuk sketsa, dan ada beberapa aset visual yang digunakan kembali dari desain sebelumnya.



Gambar 3. 39 Ilustrasi *Fullbody Angel* Tampak Belakang

Untuk desain terakhir, penulis membuat ilustrasi karakter dari posisi belakang. Pakaian karakter memiliki beberapa lapis, manghapus sebagian aset bagian belakang seperti sayap yang hanya digambarkan disisi kanan dan jubah yang sedikit tembus pandang, sehingga pakaian paling belakang dapat terlihat bentuknya.



Gambar 3. 40 Hasil akhir *Character Sheet Angel* Marchen Soul

Setelah semua posisi karakter sudah selesai dibuat. Penulis menyusun desain tersebut kedalam bentuk *character sheet* dan menambahkan kotak-kotak yang berisikan *color palette* karakter.

Pada karakter ini penulis menggunakan *Color Schemes complementary* oranye dan biru. Menurut Sutton (2020) dari buku *The Pocket Complete Color Harmony Complementary* merupakan 2 spektrum hue yang berlawanan arah pada color wheel.

Terdapat 7 warna yang digunakan untuk konsep karakter dengan 4 warna dominan yang terdiri dari warna abu-abu terang dengan hex code #F5F5F5, warna coklat gelap dengan hex code #463D40, warna coklat muda dengan hex code #B09880 dan warna biru tua dengan hex code #3B4A8D. Selain keempat warna tersebut terdapat 3 warna dari turunan warna utama yang terdiri dari, #CAC8CB, #D7C6B2, dan #76AFDE. Hasil *Character Sheet* yang telah dibuat, dikirimkan ke *Creative Director* atau *Supervisor* penulis melalui Whatsapp.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama mengikuti program magang di Lion Core Studio, penulis mengalami beberapa kendala sebagai berikut:

1. Kendala mengenai waktu

Salah satu kendala yang dialami selama menjalani magang yaitu belum terbiasa dalam mengerjakan tugas secara efektif, sehingga terkadang penulis tidak dapat menyelesaikan tugas dari deadline yang ditetapkan. Selain itu dengan kerja magang secara hybrid yang mayoritas adalah *Work From Home*, waktu bekerja juga menjadi fleksibel sehingga penulis beberapa kali diberi tugas di luar jam kerja dengan tenggat waktu yang pendek. Selain itu waktu *meeting* yang tidak menentu dan mendadak sehingga penulis hampir melewati *meeting* yang diadakan.

2. Kendala mengenai komunikasi

Selama pelaksanaan magang, mayoritas komunikasi tugas dan *meeting* penulis dilakukan secara daring. Komunikasi yang

dilakukan melalui chat WhatsApp dalam komunikasi pribadi dan grup serta melalui discord untuk *meeting*. Namun dalam pelaksanaannya tugas hanya diberikan dan mendapatkan respon pada saat pengadaan meeting melalui *meeting* di Discord sehingga membuat waktu pekerjaan tidak dapat dipakai secara maksimal. Selain itu terkadang informasi yang diberikan terhadap tugas diberikan terbatas sehingga penulis mengalami kesulitan dalam mengambil keputusan akan karya visual yang ingin dibuat.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berikut merupakan solusi untuk menghadapi kendala yang dialami penulis selama mengikuti program magang:

1. Solusi mengenai waktu

Untuk mengatasi Agar tugas dapat diselesaikan tepat waktu, penulis mempelajari beberapa cara agar proses pengerjaan dapat dilakukan dengan lebih singkat, dan pekerjaan langsung dikerjakan setelah diberikan. Sedangkan untuk mengatasi waktu begadang, penulis belajar lebih mengatur waktu untuk mengimbangi istirahat dan bekerja.

2. Solusi mengenai komunikasi

Sebelum memulai *meeting*, penulis memastikan kepada *supervisor* apakah *meeting* akan dijalankan melalui group Whatsapp dan selama melaksanakan rapat, penulis lebih memberanikan diri untuk bertanya pada tugas yang diberikan agar penulis tidak bingung dalam mengerjakan tugas yang diberikan.