

BAB III

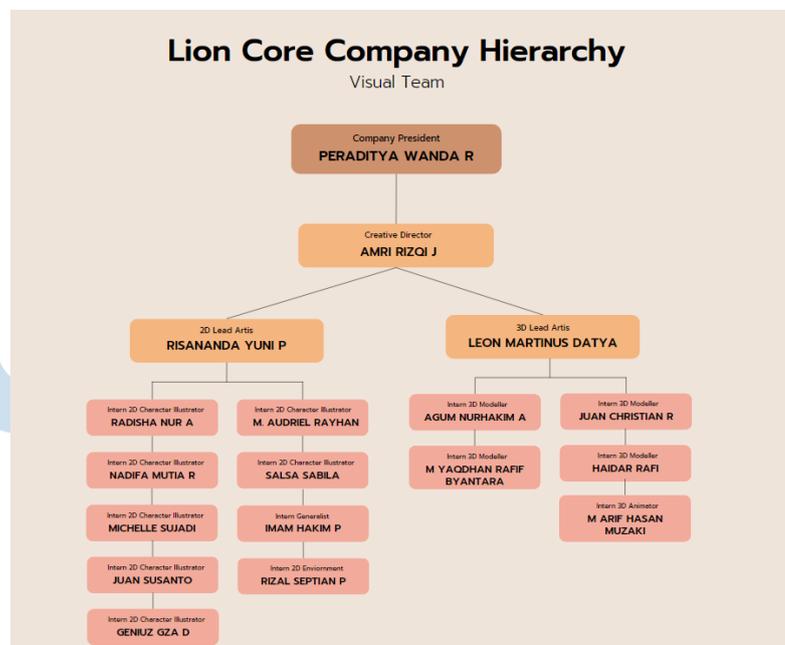
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Lion Core Studio memiliki 2 divisi utama yaitu divisi visual dan divisi programmer. Divisi visual berfokus dengan karakter design, UI/UX, environmental design, dan 3D art sculpture. Sedangkan divisi programmer berfokus dengan programming, coding game, dan memperbaiki game bug dengan menggunakan software seperti C++, Java, dan Unity.

3.1.1 Kedudukan

Pada kedudukan dalam tempat magang ini, penulis diberikan kesempatan untuk menjadi 2D character illustration yang berfokus dengan game yang bernama Mashinen Dolls. Maka penulis akan dimasukkan kedalam divisi visual yang diatur oleh creative director, Amri Rizqi, sekaligus supervisor magang.

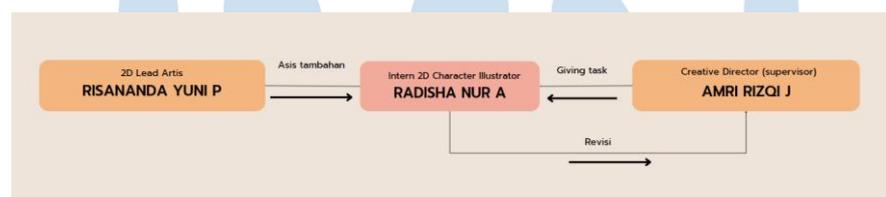


Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi Visual

Berikutnya dibimbing juga dengan lead 2D artist oleh Risananda Yuni P. Setelah supervisor mengamati portofolio untuk memahami kemampuan penulis, tugas yang akan diberikan berfokus dengan karakter artwork dengan berbagai macam pose dan facial expressions dalam game Maschinen Dolls untuk menambahkan asset visual dalam game. Tugas tersebut akan dihasilkan secara digital dengan menggunakan software yang khusus untuk membuat ilustrasi yaitu Clip Studio Paint.

3.1.2 Koordinasi

Penulis bergabung dengan koordinasi divisi visual yang bekerja sama dengan creative director dan lead 2D artist. Dalam struktur koordinasi tersebut merupakan anggota-anggota intern yang bergabung untuk bekerja sama dalam divisi visual. Dalam alur koordinasi magang ini diawali dengan creative director yang memulai ide dan konsep karakter untuk game Maschinen Dolls yang kemudian bekerja dengan lead 2D artist untuk membuat desain secara 2 dimensi. Tetapi untuk saat ini, lead 2D artist sedang tidak memegang game Maschinen dolls karena sedang bekerja dengan game Lion Core lainnya yaitu Masquaradious. Maka dari itu penulis akan mendapatkan task dan melakukan revisi langsung dari creative director sekaligus supervisor magang.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

Pada alur awalnya supervisor meminta untuk meeting magang secara online (Discord) untuk berbagi-bagi tugas mengenai game Maschinen Dolls ke para intern visual. Kemudian hasil tugas tersebut akan dilaporkan kepada supervisor untuk revisi dan hasil akhir. Lead 2D artist akan tetap membantu dalam proses tersebut untuk memberikan kritik dan saran sehingga mendapatkan hasil desain 2D yang maksimal.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan isi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang. Pada laporan magang ini, penulis hanya menyampaikan dari week 1 hingga week 5 yang menurut penulis sudah lengkap. Dalam isi proyek ini hanya difokuskan pada 1 game yaitu Maschinen Dolls oleh Lion Core. Game tersebut memerlukan berbagai macam asset visual untuk memenuhi kebutuhan game.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

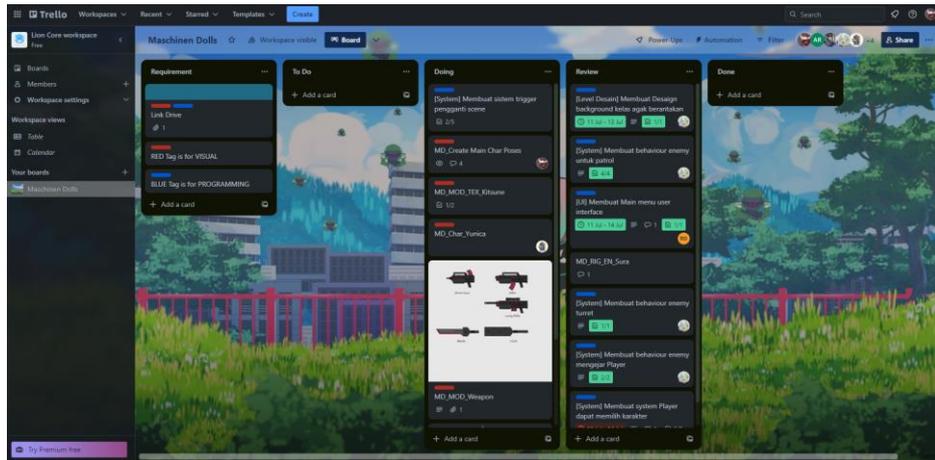
No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	Week 1	Game Lion Core: Maschinen Dolls (Ekspresi wajah Wyvernia dan Jack dari Game Maschinen Dolls)	Memberikan berbagai macam ekspresi wajah dan pose karakter game bernama Wyvernia, dan jack dengan style chibi <ul style="list-style-type: none">• Sketsa• Lineart• Full coloring Hasil gambar harus PNG
2	Week 2	Game Lion Core: Maschinen Dolls (Making artwork part 1)	Membuat artwork visual novel Maschinen Dolls nomor 13 dan 17 <ul style="list-style-type: none">• Sketsa• Lineart• Full coloring Hasil gambar harus PNG 4096 x 2304 pixels dengan 72 dpi
3	Week 3	Game Lion Core: Maschinen Dolls (Ekspresi Wajah Yunica dari Game Maschinen Dolls)	Memberikan berbagai macam ekspresi wajah karakter game bernama Yunica dengan style chibi <ul style="list-style-type: none">• Lineart• Full coloring Hasil gambar harus PNG

4	Week 4	Game Lion Core: Maschinen Dolls (Making artwork part 2)	Membuat artwork visual novel Maschinen Dolls nomor 8 dan Home 1 <ul style="list-style-type: none"> • Sketsa • Lineart • Full coloring Hasil gambar harus PNG 4096 x 2304 pixels dengan 72 dpi
5	Week 5	Game Lion Core: Maschinen Dolls (Making artwork part 3)	Membuat artwork visual novel Maschinen Dolls Shopping 1 dan Port 1 <ul style="list-style-type: none"> • Sketsa • Lineart • Full coloring Hasil gambar harus PNG 4096 x 2304 pixels dengan 72 dpi

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

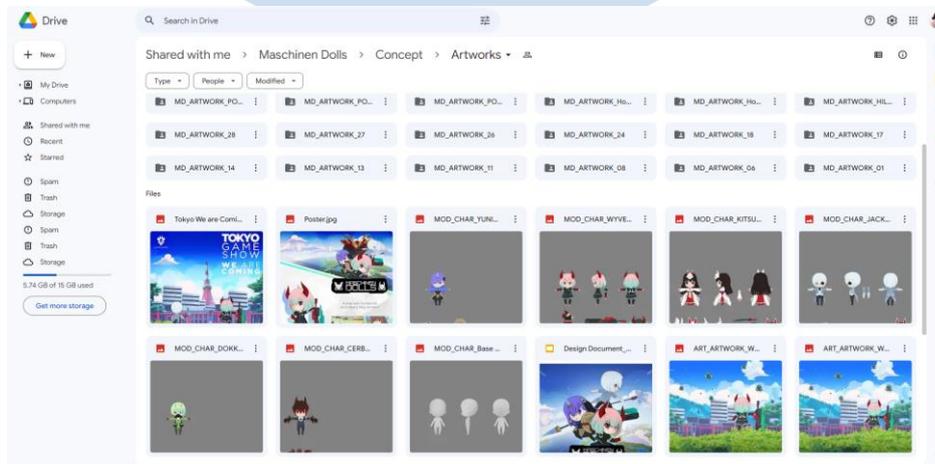
Untuk melaksanakan kerja magang, supervisor akan meminta untuk meeting secara online supaya dapat menjelaskan dan membagikan job desk untuk para intern visual. Jadwal meeting online akan disampaikan sehari sebelum meeting dilaksanakan yang biasanya dilakukan pada siang jam 13:00 WIB atau malam jam 19:00 WIB tergantung dengan kesibukan supervisor. Job desk tersebut akan dilakukan secara individu. Kemudian, supervisor akan mencantumkan isi task masing-masing intern dalam website Trello. Trello merupakan website kolaboratif yang dapat mengatur berbagai macam task dalam satu tempat aplikasi.

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 3.3 Website Trello

Dalam website tersebut (gambar 3.2) supervisor dapat melihat progress intern dimulai dari to-do hingga finishing. Dapat diketahui bahwa task yang berwarna biru adalah khusus untuk divisi programmer dan warna merah untuk divisi visual. Setiap task memiliki role masing-masing untuk setiap anggota Lion Core Studio.



Gambar 3.4 Google Drive Lion Core

Setelah melakukan semua task dan revisi bersama supervisor, maka tahap berikutnya adalah mengumpulkan asset ke dalam Google Drive (gambar 3.4) khusus Lion Core. Hasil akhir desain wajib memberi format nama sehingga mudah untuk ditemukan. Google Drive tersebut dipenuhi tidak hanya untuk 2D artwork tetapi

digabungkan dengan 3D artwork supaya divisi programmer dapat rendering dan coding desain tersebut untuk memasukan ke dalam game.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Pada magang semester ini, rata-rata tugas yang didapat untuk penulis berfokus dengan 1 game yaitu Maschinen Dolls. Game tersebut membutuhkan tambahan visual asset untuk mendukung storyline yang ada di dalam game. Maschinen Dolls berfokus dengan *style* chibi seperti mainan nendoroid digabungkan dengan gaya anime Jepang. Tahap pertama penulis mempelajari referensi-referensi yang telah diberikan oleh supervisor, kemudian membuat hard sketch menggunakan *software* Clip Studio Paint dengan ukuran 4096 x 2304 pixels dengan 72 dpi supaya dapat diasistensi dengan supervisor terlebih dahulu. Setelah melewati tahap revisi, maka tahap berikutnya untuk progress lineart, coloring, dan finishing. Pada tahap terakhir, finishing artwork dikumpulkan ke dalam Google Drive yang telah dishare oleh supervisor.

Game yang akan difokuskan untuk penulis sebagai tugas utama magang adalah Maschinen Dolls dengan ber-*genre action, RPG, side-scrolling*. Maschinen Dolls merupakan game dimana pemain sebagai boneka kecil yang disuntikkan oleh *soul core of machine race*, dengan nama boneka tersebut adalah Mythoroid. Pemain akan bermain sebagai boneka Mythoroid untuk melawan musuhnya yaitu dengan bernama Monstroid karena mereka ingin menghancurkan planet bumi. Maka dari itu, Mythoroid mengajak untuk berkerja sama dengan manusia untuk melindungi planet bumi dari kejahatan Monstoroid.

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 Game Maschinen Dolls oleh Lion Core

Seperti pada gambar yang di atas (gambar 3.5). Karakter pertama yang akan difokuskan adalah Wyverniah (rambut pink). Ia adalah boneka sejenis naga berkaki dua yang memiliki ekor runcing beracun. Wyverniah sering kali muncul sebagai maskot sekolah dan salah satu member atletik. Dalam mempunyai kepribadian yang ceria dan ramah dengan semua orang. Berikutnya karakter berikutnya diikuti oleh Jack (rambu putih) yang memiliki personifikasi es seperti salju. Dia adalah varian dari *Old Man Winter* yang bertanggung jawab atas cuaca dingin dan meninggalkan pila seperti pakis di jendela dingin di musim dingin. Karakter selanjutnya adalah Yunica (rambut ungu), karakter tersebut belum memiliki detail karakter yang pasti tetapi dalam desain karakter yang telah dibuat oleh perusahaan memiliki karakter yang cukup tenang dan elegant dengan tanduk unicorn di atas kepalanya. Pada karakter yang terakhir adalah MC (*Main Character*) hanya manusia biasa yang menemani Mythoroid untuk melawan kejahatan bersama-sama.

3.3.1.1 Ekspresi wajah Wyverniah dan Jack dari Game Maschinen Dolls

Pada proyek pertama akan membuat asset visual karakter utama game Maschinen Dolls bernama Wyverniah. Wyverniah adalah seorang chibi mainan mirip dengan nendoroid memiliki senjata untuk membasmi semua kejahatan. Desain karakter sudah disediakan oleh

perusahaan, maka tahap berikutnya untuk mengikuti style gambar dari konsep karakter desain.



Gambar 3.6 Konsep visual karakter Wyvernia oleh Lion Core
Sumber: Lion Core Guide Book

Berikut adalah karakter yang bernama Jack. Ia adalah salah satu karakter utama dalam game Maschinen Dolls yang memiliki sifat dingin dan datar. Dalam progress yaitu membuat berbagai macam ekspresi wajah dan pose chibi.



Gambar 3.7 Konsep visual Jack oleh Lion Core
Sumber: Lion Core Guide Book

Desain karakter game Maschinen Dolls sudah disediakan oleh perusahaan, maka tidak perlu untuk dirancang lagi. Pada proses

berikutnya adalah untuk mencari referensi wajah espresi kepada karakter yang diminta oleh supervisor yaitu senang, sedih, marah, terkejut, sakit, malu, tidur, dan kecewa.



Gambar 3.8 Referensi Ekspresi Wajah
Sumber: <https://twitter.com/MagicalPouch>

Supervisor magang menyampaikan untuk menggunakan foto mainanENDOROID sebagai style gambar referensi chibi.ENDOROID merupakan produk mainan figure asal Jepang yang biasanya berwujud dari berbagai karakter anime, manga, dan video game. Produk tersebut cukup populer karena membuat figure yang berkualitas tinggi dengan ekspresi wajah yang akurat sesuai dengan ciri khas karakter.



Gambar 3.9 Referensi Style Chibi
Sumber: <https://www.goodsmile.info/en/chainsawman>

Setelah memahami berbagai macam ekspresi wajah dan style gambar yang secara kartunis. Tahap berikutnya adalah untuk membuat sketsa. Dalam membuat sketsa akan dilakukan dalam software ilustrasi yaitu Clip Studio Paint karena memiliki tools dan asset yang lengkap untuk membuat ilustrasi.



Gambar 3.10 Sketsa wajah ekspresi Wyvernia

Menurut supervisor, Wyvernia merupakan karakter yang ceria. Maka hal yang perlu diperhatikan adalah membuat ekspresi wajah berhubungan dengan ciri khas karakter game masing-masing. Begitu juga dengan Jack mempunyai karakter yang dingin.



Gambar 3.11 Sketsa wajah ekspresi Jack

Setelah menjalani proses sketsa dan langsung diterima oleh supervisor dan lead 2D artist. Tahap berikutnya untuk coloring dan detailing. Color palette karakter sudah ditentukan dari perusahaan, maka tugas berikutnya adalah hanya mengikuti warna dari konsep desain karakter.



Gambar 3.12 Coloring Wyvernia

Dalam tahap coloring tersebut menggunakan teknik cel shading yang merupakan salah satu jenis shading yang non-

fotorealistik. Supervisor menyampaikan bahwa tidak perlu untuk menggunakan lightning atau detail lainnya karena akan digunakan.



Setelah tahap warna diterima oleh supervisor, Langkah berikutnya untuk finishing. Supervisor telah meminta untuk menggambar chibi hanya Sebatas dari atas kepala hingga tubuh bagian atas. Karya tersebut tidak perlu untuk membuat pose-pose yang berbeda untuk setiap ekspresi wajah karakter.

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



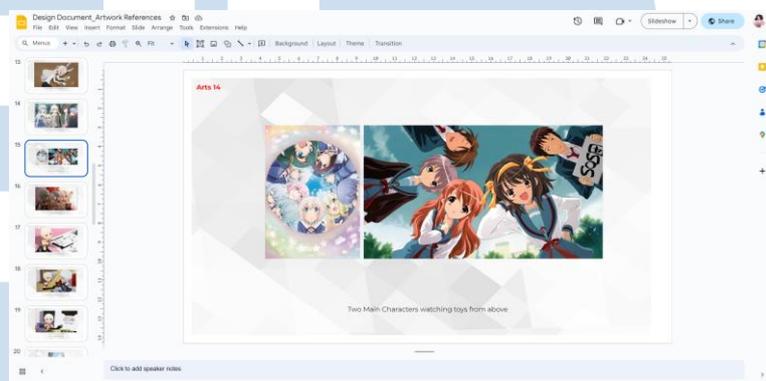
Gambar 3.14 Finishing Ekspresi Wajah Wyvernia dan Jack

Proyek dengan karakter tersebut tidak hanya sampai dengan sini. Karena akan munculnya tugas untuk membuat artwork untuk mendukung alur cerita game Maschinen Dolls seperti visual novel. Wyvernia dan Jack bukanlah karakter satu-satunya dalam game Maschinen Dolls.

3.3.1.2 Artwork Maschinen Dolls part 1

Proyek untuk *week* berikutnya adalah membuat *artwork* Maschinen Dolls yang akan digunakan seperti *visual novel* dalam game. Maschinen Dolls merupakan game dengan *style battlefield* tetapi memiliki alur cerita sendiri berhubungan dengan karakter-karakter Maschinen Dolls. Sehingga supervisor membutuhkan visual intern untuk melengkapi asset visual.

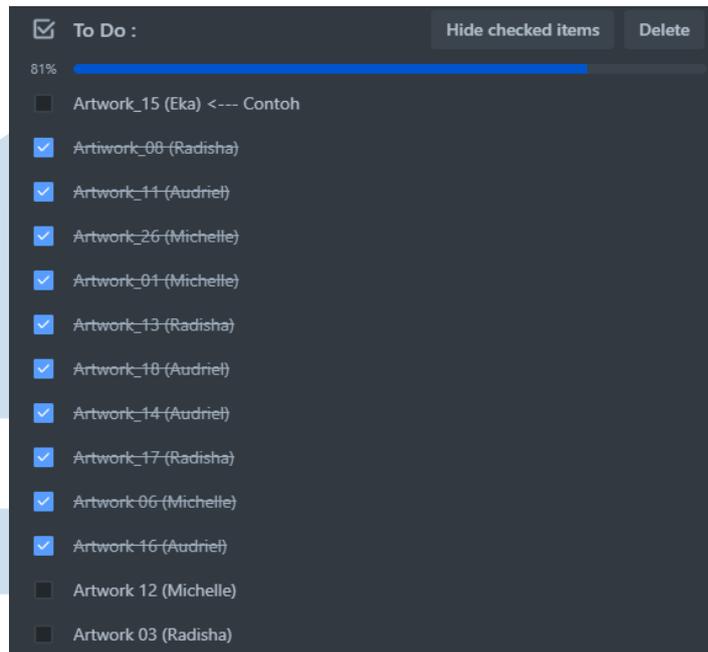
Referensi yang akan digunakan telah disiapkan oleh perusahaan, maka tahap berikutnya untuk memahami referensi tersebut dan hard sketch. Proyek tersebut dilakukan secara kelompok dengan sesama intern karena memiliki kebutuhan *artwork* yang cukup banyak sehingga tidak cukup waktu jika diselesaikan secara individu. Supervisor akan diminta untuk meeting tim visual intern untuk memahami referensi yang ada di dalam Google Slides.



Gambar 3.15 List Referensi Artwork oleh Lion Core
Sumber: Lion Core Google Slides

Setelah melakukan meeting dengan supervisor, intern visual dapat memilih nomor artwork mana saja yang mau dilakukan. Setelah memilih satu maka harus dilaporkan ke dalam aplikasi/website Trello supaya dapat dilihat oleh supervisor untuk progress pembuatan karya.

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.16 List to-do Artwork Dalam Aplikasi Trello

Jika telah memilih nomor artwork, maka tahap selanjutnya adalah sketsa kasar. Penulis telah memilih nomor yang dikejarkan duluan adalah nomor 13 dengan deskripsi “*Wyvernia and other are walking in their human sized form*” yang artinya “Wyvernia dan kawan-kawan sedang berjalan-jalan dengan wujud manusia”.



Gambar 3.17 Referensi Wyvernia dan Kawan-Kawan Berjalan
Sumber: Lion Core Google Slides

Dalam karakter game Wyvernia mempunyai teman-teman lainnya yaitu Jack dan Yunica. Mereka bukanlah manusia melainkan

mainan figur kecil hidup yang dapat berkomunikasi. Bentuk tubuh mereka mempunyai kemiripan terhadap produk mainan populer asal Jepang yaitu *Nendoroid*. Maka dalam *artwork* tersebut meminta untuk menggambar dalam wujud manusia biasa dengan *style* anime.



Gambar 3.18 Konsep visual Wyvernia, Jack, dan Yunica
Sumber: Lion Core Guide Book

Software yang digunakan untuk membuat karya akan tetap menggunakan Clip Studio paint dengan aturan guide book artwork Lion Core yaitu 4096 x 2304 pixels (4k, ratio 16:9) dengan 72 dpi. Hasil akhir ilustrasi akan diformat menjadi PNG karena tidak perlu membuat background.



Gambar 3.19 Sketsa Wyvernia, Jack, dan Yunica

Tetapi sketsa tersebut masih ada yang kurang. Menurut supervisor, Yunica dan Jack masih kurang ekspresif pada wajahnya

karena terlihat datar, maka penulis harus melakukan revisi sesuai sesuai dengan kebutuh supervisor. Perubahan yang harus diubah adalah ekspresi wajah lebih natural dan posisi tangan.



Gambar 3.20 Sketsa Artwork Jalan-Jalan Setelah Revisi

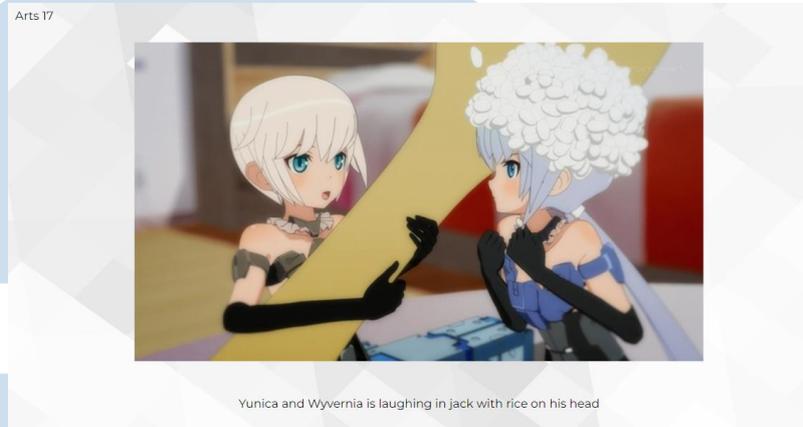
Sketsa tersebut diterima oleh supervisor, maka tahap berikutnya yaitu lineart, detailing lineart, coloring, dan finishing. Dalam tahap tersebut tidak diperlukan untuk membuat *background* artwork karena Lion Core studio telah mengadakan intern khusus *environmental art* yang akan ikut membantu membuat *background*.



Gambar 3.21 Coloring dan Finishing Artwork Jalan-Jalan

Setelah menyelesaikan artwork 13, penulis telah memilih nomor artwork yang akan dikerjakan selanjutnya adalah artwork nomor 17 dengan deskripsi “*Yunica and Wyvernia is laughing in Jack*”

with rice on his head” dengan arti “Yunica dan Wyvernia sedang tertawa melihat Jack menaruh nasi di atas kepalanya”.



Gambar 3.22 Referensi Mythoroids Sedang Bermain
Sumber: Lion Core Google Slides

Dalam tahap berikutnya setelah memahami referensi yaitu sketsa. Proses karyanya sama seperti artwork sebelumnya yaitu sketsa, asistensi, lineart, *coloring*, dan *finshing*. Supervisor telah menyampaikan untuk mengikuti referensi yang telah diberikan oleh perusahaan sehingga sesuai dengan kebutuhan asset visual game Maschinen Dolls.



Gambar 3.23 Sketsa Artwork Mythoroids Sedang Bermain

Sketsa tersebut langsung diterima oleh supervisor dan tidak perlu untuk direvisikan karena pose dan ekspresi wajah yang cocok sehingga mendapatkan kesan yang lucu dan menarik. Dalam proses

lineart dan coloring wajib membuat layers canvas secara terpisah-pisah supaya dapat diperbaiki lebih mudah jika memiliki kesalahan mengenai warna dan lineart pada *artwork* tersebut.



Gambar 3.24 Coloring dan Finishing Artwork Sedang Bermain

Dalam week ini untuk pembuatan *artwork* Maschinen Dolls tidak berakhir dari sini karena akan dilanjutkan di week lainnya untuk melengkapi asset visual sesuai dengan kebutuhan game. Maschinen Dolls membutuhkan bahan visual mengenai tiga karakter game tersebut untuk mendukung alur cerita yang telah dibuat.

3.3.1.3 Ekspresi Wajah Yunica dari Game Maschinen Dolls

Week berikutnya supervisor memberikan tugas khusus untuk penulis yaitu membuat ekspresi wajah dengan karakter Maschinen Dolls bernama Yunica. Proyek ini memiliki tujuan proyek yang sama seperti Wyvernia dan Jack. Maka dari itu, Supervisor meminta untuk penghasilan yang mirip seperti hasil karya sebelumnya. Karakter tersebut sudah disediakan konsep desainnya.

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 3.25 Konsep Karakter Yunica oleh Lion Core
Sumber: Lion Core Guide Book

Yunica merupakan karakter yang cool dan sharp. Maka harus memperhatikan ciri khas setiap karakter sehingga mendapatkan kesan yang sesuai. Dalam berbagai macam wajah ekspresi, supervisor mengatakan bahwa disamakan saja dengan ekspresi karakter sebelumnya tetapi membuat dengan ciri khas Yunica.



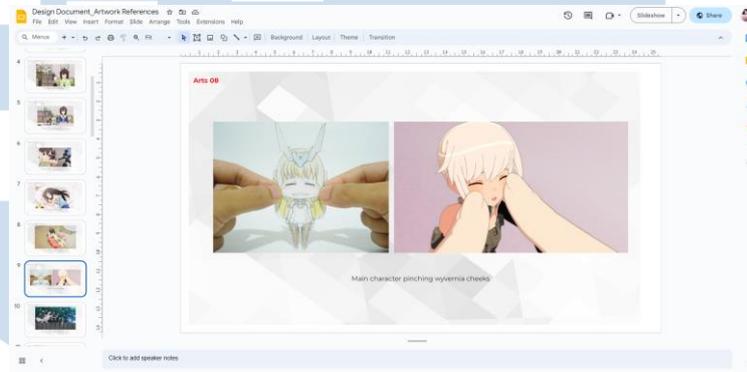
Gambar 3.26 Coloring dan Finishing Yunica

Hasil karya ini langsung diterima oleh supervisor karena dibutuhkan secepat mungkin maka sehingga tidak ada proses sketsa

dan dapat di tracing dari konsep desain karakter Yunica. Tetapi akan adanya task desain secara kolaboratif antar karakter lainnya sebagai trio-Mythoroids.

3.3.1.4 Artwork Maschinen Dolls part 2

Dalam week berikutnya adalah untuk melanjutkan membuat artwork untuk game Maschinen dolls. Proses pembuatan artwork akan dijalankan seperti sebelumnya yaitu mempelajari referensi, sketsa, revisi, lineart, coloring, dan finishing.



Gambar 3.27 Kumpulan Referensi Cubit oleh Lion Core
Sumber: Lion Core Google Slides

Penulis memutuskan untuk memilih salah satu referensi artwork yang telah disediakan oleh perusahaan yaitu artwork nomor 8 dengan deskripsi “*Main character pinching Nendoroids cheeks*” yang artinya “karakter utama sedang mencubit pipinya nendoroids”. Nendoroids yang artinya karakter seperti Wyvernia, Jack, dan Yunica. Maka supervisor membutuhkan gambar 3 karakter game Maschinen Dolls sesuai dengan deskripsi yang telah diberikan.

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 3.28 Sketsa Artwork Cubit Pipi

Dalam sketsa tersebut telah diterima oleh supervisor dan diperbolehkan untuk melanjutkan tahap berikutnya yaitu lineart dan full color untuk untuk melengkapi kebutuhan game. Proses pembuatan karya tersebut menggunakan software Clip Studio Paint. Pada mewarnai hanya menggunakan *base color* dan *cell-shading* sehingga tidak terlihat terlalu rumit.



Gambar 3.29 Finishing Artwork Cubit Pipi

Setelah menyelesaikan artwork nomor 08, maka tahap berikutnya adalah untuk membuat karya artwork selanjutnya dengan nomor yang berbeda. Dengan ini penulis memulai semua proses berulang dari awal.



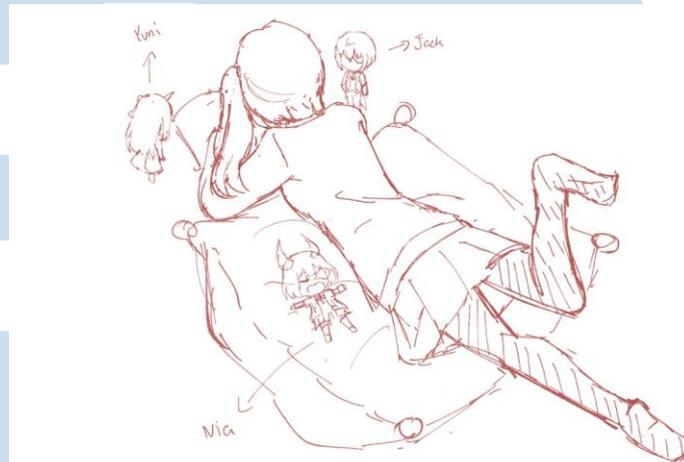
Gambar 3.30 Kumpulan Referensi Santai oleh Lion Core
Sumber: Lion Core Google Slides

Pada referensi berikutnya yang dipilih oleh penulis yaitu tentang karakter utama sedang bersantai di lantai Bersama dengan *Mythoroids* alias Wyvernia, Jack, dan Yunica. Karakter utama dalam game *Maschinen Dolls* merupakan seorang perempuan remaja SMA dengan menggunakan seragam sekolah. Desain konsep karakter tersebut telah disampaikan oleh perusahaan.



Gambar 3.31 Cover Maschinen Dolls
Sumber: Lion Core Guide Book

Setelah memahami desain karakter utama, penulis akan melakukan dalam proses sketsa. Sketsa tersebut akan diperiksa oleh supervisor jika dapat dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu coloring. Dalam gambar dibawah ini dapat dijelaskan bahwa Mc sedang bersantai diatas bantal bersama dengan karakter game lainnya yaitu Wyvernia, Jack, dan Yunica.



Gambar 3.32 Sketsa Artwork Bersantai

Hasil sketsa tersebut tidak perlu direvisi karena supervisor menyampaikan bahwa sudah cukup baik untuk dilanjutkan ke tahap berikutnya yaitu lineart sampai full coloring. Dalam mewarnai, supervisor menyampaikan tidak harus terlalu detail melainkan menambah tekstur dalam warna. Maka hanya cukup saja dengan *base color*, *cell shading*, dan sedikit *highlight*.

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 3.33 Full Coloring Artwork Bersantai

Pembuatan artwork Maschinen Dolls belum berakhir dari sini saja karena masih ada list referensi yang perlu dipenuhi oleh perusahaan untuk memenuhi asset game Maschinen Dolls. Pembuatan artwork lainnya akan dilanjutkan dalam week berikutnya.

3.3.1.5 Artwork Maschinen Dolls part 3

Pada week berikutnya adalah untuk melanjutkan membuat artwork untuk game Maschinen Dolls karena membutuhkan asset visual dalam game. Dalam proses pembuatan artwork akan sama seperti proses sebelumnya yaitu sektsa, lineart, dan full coloring.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Shopping 1 (Radisha)



Mythroids Walking in Shopping Area

Gambar 3.34 Referensi Artwork Shopping oleh Lion Core
Sumber: Lion Core Google Slides

Referensi pada gambar tersebut telah dipilih oleh perusahaan maka tugas penulis hanya mengikuti bahan yang telah disediakan oleh supervisor. Berikutnya penulis melakukan sketsa bebas sesuai dengan kemampuan skill gambar. Pada gambar ini tentang karakter utama sedang berbelanja dengan



Gambar 3.35 Sketsa Bebas Artwork Shopping

Pada gambar ini tentang karakter utama sedang berbelanja dengan *Mythoroids*. Supervisor magang telah menyampaikan cukup

dua *Mythoroids* yang berkelihatan dalam artwork ini. Dengan ini supervisor menerima sketsa tersebut dan diperbolehkan untuk melanjutkan ke tahap berikutnya.



Gambar 3.36 Full Coloring Artwork Shopping

Pada referensi berikutnya yang telah dipilih oleh penulis adalah berhubungan dengan pantai. Pada dalam cerita yang disediakan oleh perusahaan adalah karakter utama sedang bermain-main di pantai dengan para *mythoroids* yaitu Wyvernia, Jack, Dan Yunica. Berikut adalah referensi yang dipilih oleh perusahaan yang dapat diikuti.

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

Port 2 (Radisha)



Mythroids Swimming in beach

Gambar 3.37 Referensi Artwork Pantai oleh Lion Core
Sumber: Lion Core Google Slides

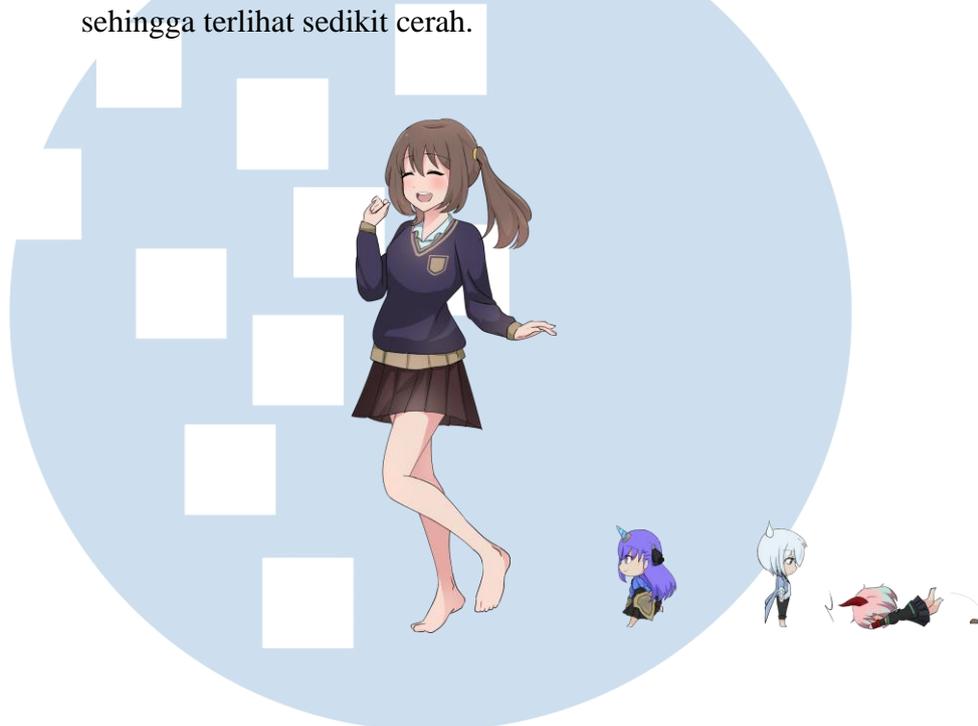
Setelah memahami referensi yang diberikan oleh perusahaan. Penulis akan melakukan tahap pekerjaan seperti *artwork* sebelumnya yaitu sketsa bebas. Manfaat sketsa adalah untuk menentukan rancangan gambar awal sebelum mewujudkan gambar secara lengkap.



Gambar 3.38 Sketsa Artwork Pantai

Pada kabar baiknya, supervisor menerima sketsa tersebut dengan langsung karena menurutnya sudah memenuhi ekspetasinya.

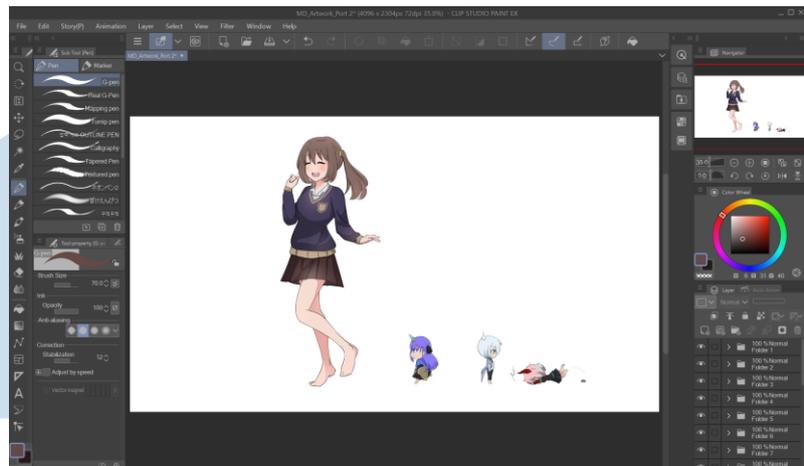
Maka dari itu, penulis melakukan pekerjaan berikutnya yaitu *lineart* dan *full coloring*. Seperti sebelumnya, cara mewarnai hanya dengan *base color* dan *cell-shading* dengan sedikit *lightning* dan *highlight* sehingga terlihat sedikit cerah.



Gambar 3.39 Full Coloring Artwork Pantai

Dalam pembuatan artwork dari awal kerja hingga akhir, penulis selalu menggunakan *software* ilustrasi yaitu *Clip Studio Paint*. *Software* tersebut memiliki alat-alat yang cukup lengkap sesuai dengan kebutuhan penulis untuk membuat sebuah ilustrasi.

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.40 Software Clip Studio Paint

Untuk dalam *me-lineart*, mewarnai, dan finishing, penulis menggunakan pen tool yang sering digunakan oleh semua *artist* yaitu g-pen. G-pen memiliki *outline* yang cukup tajam hingga tidak terlihat buram saat dilihat oleh mata. Setelah artwork telah dibuat maka hasil gambar tersebut diserahkan kepada tim desain *environmental* yaitu memiliki tugas untuk membuat background pada gambar sesuai dengan referensi yang telah diberikan oleh penulis.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.41 Finishing Artwork Dengan Background

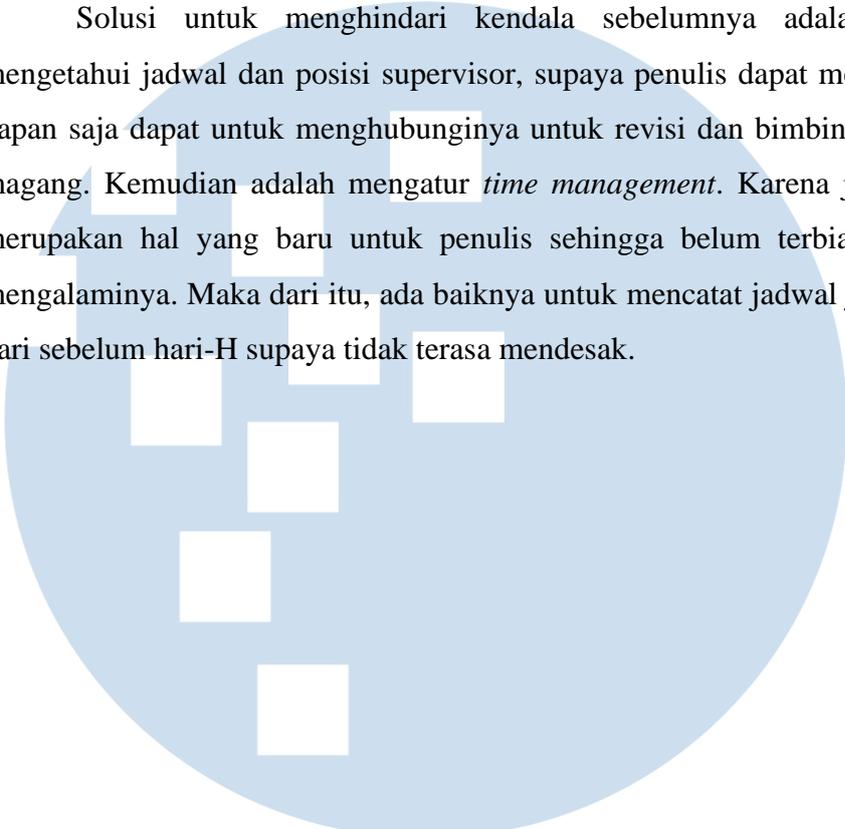
Dengan hasil finishing artwork seperti gambar yang di atas (gambar 3.39) akan diserahkan kepada tim coding untuk memasuki asset ilustrasi ke dalam game Maschinen Dolls. Ilustrasi yang telah dibuat akan digunakan sebagai visual novel untuk mendukung alur cerita Maschinen Dolls untuk membangun ketertarikan cerita kepada *player* pemain Maschinen Dolls.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Dalam magang satu semester ini dilaksanakan secara full WFH (*work from home*). Maka kendala yang ditemukan oleh penulis kurangnya berkomunikasi secara maksimal. Selama melakukan praktek kerja magang, aplikasi yang digunakan untuk berkomunikasi bersama supervisor selama ini adalah Whatsapp secara tulisan dan Discord secara lisan. Sehingga, bimbingan bersama supervisor tidak bisa secara langsung dan harus menunggunya online dalam aplikasi komunikasi.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Solusi untuk menghindari kendala sebelumnya adalah untuk mengetahui jadwal dan posisi supervisor, supaya penulis dapat mengetahui kapan saja dapat untuk menghubunginya untuk revisi dan bimbingan kerja magang. Kemudian adalah mengatur *time management*. Karena jam kerja merupakan hal yang baru untuk penulis sehingga belum terbiasa untuk mengalaminya. Maka dari itu, ada baiknya untuk mencatat jadwal jam kerja dari sebelum hari-H supaya tidak terasa mendesak.

A large, light blue circular watermark logo is centered on the page. It features a stylized 'U' shape on the left and a stylized 'M' shape on the right, both composed of white squares. Below the logo, the text 'UMMN' is written in a large, bold, light blue sans-serif font.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA