

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Berikut ini merupakan informasi mengenai kedudukan penulis beserta alur koordinasi yang berjalan selama magang berlangsung:

3.1.1 Kedudukan

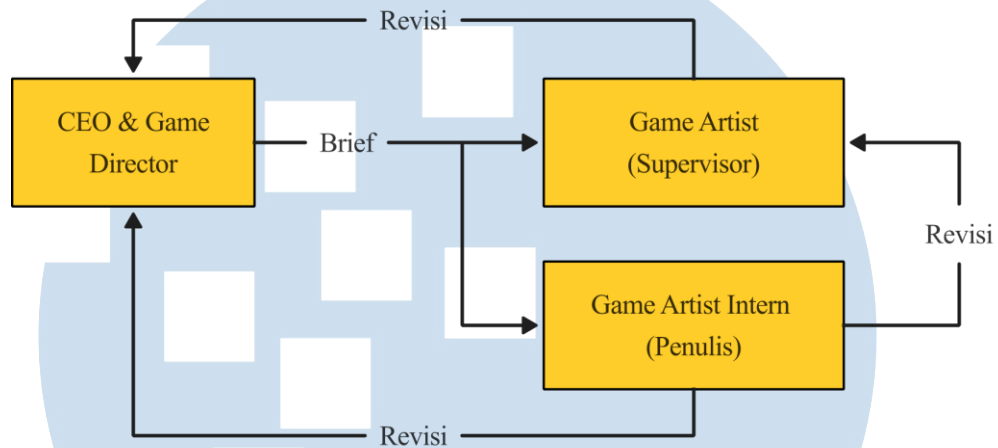
Dalam pelaksanaan magang di Mankibo, penulis bekerja sebagai *game artist intern* dalam divisi *art*. Sebagai *game artist intern*, penulis berkontribusi dalam pengerjaan *concept art* dan *asset 2D* dari *game* Montabi, serta ilustrasi untuk media sosial perusahaan. Meskipun berada di dalam divisi *art*, penulis juga mendapat kesempatan untuk melakukan *playtest* dan memberikan *feedback* terhadap berbagai aspek dari *game* Montabi, mulai dari UI/UX, cerita, *game design*, dan lain-lain.

3.1.2 Koordinasi

Pada setiap awal *sprint*, CEO akan memberitahukan *objective* pada kurun waktu tertentu dan memberikan *brief* untuk hal yang perlu dikerjakan setiap divisi. Awalnya, supervisor membagi *job description* secara spesifik untuk para *intern*. Namun, setelah dua bulan pertama, para *artist* berdiskusi dalam pembagian *job description* untuk memenuhi *objective* yang telah ditentukan. Tugas-tugas tersebut didokumentasikan di Notion, di mana juga terdapat berbagai informasi penting sebagai panduan pengerjaan tugas, seperti *Game Design Document* dan *Art Bible*.

Untuk sebagian besar tugas, penulis akan melakukan asistensi kepada *game artist* sebagai supervisor. Setelah mendapatkan *feedback* dari supervisor, penulis akan melakukan revisi dan kembali melakukan asistensi. Jika tidak ada revisi, penulis akan mengunggah *file* di Google Drive untuk diimplementasikan atau sebagai dokumentasi. Penulis juga perlu melakukan

asistensi kepada CEO untuk beberapa tugas yang lebih konseptual, seperti *concept art*, logo, dan lain-lain.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut ini merupakan penjabaran tugas-tugas yang dilakukan penulis sebagai *game artist intern* selama menjalani magang, dimulai dari bulan Juli hingga November 2023:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan selama Magang

No.	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	3-7 Juli	Mankibo	Mendesain karakter avatar dua <i>intern</i> untuk kebutuhan media sosial perusahaan
		Montabi	- Merancang <i>icon reroll, trophy, trait</i> Circadian Blood, dan <i>trait</i> Forged in Battle - Mendesain logo <i>unofficial cup</i>
2	10-14 Juli	Montabi	- Mendesain logo <i>official cup, unofficial cup</i> , dan tim Wind Breaker - Sketsa <i>icon skill</i> Uppercut dan Fire Trap
3	17-21 Juli	Montabi	- Eksplorasi <i>concept art</i> monster Grafitti Ragoon - Merancang <i>icon skill</i> Uppercut dan Fire Trap - Sketsa <i>concept art trainer</i> Wind Breaker

		Mankibo	Merancang ilustrasi pada media sosial untuk pengumuman kerja sama Mankibo x Rolling Glory sebagai <i>sister company</i>
4	24-28 Juli	Montabi	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang <i>concept art trainer</i> Wind Breaker, Kitsune Mask, dan Dragon Fruit - Merancang ilustrasi <i>trainer</i> Mankiborg, Wind Breaker, dan Kitsune Mask
5	31 Juli-4 Agustus	Montabi	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang ilustrasi <i>trainer</i> Kitsune Mask dan Dragon Fruit - Merancang <i>icon trait</i> Shimmering Cloak
		Mankibo	Merancang ilustrasi pada media sosial untuk pengumuman keberangkatan Mankibo ke Gamescom 2023
6	7-11 Agustus	Montabi	<ul style="list-style-type: none"> - Mendesain VFX <i>skill</i> Tackle dan Punch - Merancang ilustrasi <i>skill</i> Tackle dan Bash - Merancang <i>concept art</i> monster Traffic Light
		Mankibo	Merancang ilustrasi pada media sosial untuk perayaan kemerdekaan Indonesia
7	14-17 Agustus	Montabi	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang <i>concept art</i> monster Traffic Light, Egg, Bingsu, dan Fat Dragon Cat - Merancang <i>icon</i> monster Grafitti Racoon dan Fire Hydrant
8	21-25 Agustus	Montabi	Merancang <i>concept art</i> monster Bingsu dan Fat Dragon Cat
9	28 Agustus-1 September	Montabi	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang <i>concept art</i> monster Fat Dragon Cat dan Seed Bug - Merancang <i>concept art training tool</i> Chess
10	4-8 September	Montabi	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang <i>concept art training tool</i> Chess dan Wind Treadmill - Eksplorasi <i>plot</i>
11	11-15 September	Montabi	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang <i>concept art training tool</i> Chess, Wind Treadmill, dan Machine Gun Mid - Membuat <i>asset training tool</i> Chess dan Wind Treadmill

12	18-22 September	Montabi	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>asset training tool</i> Wind Treadmill dan Boxer Robot - Merancang ilustrasi <i>food</i> Pizza dan Cereal
13	25-29 September	Montabi	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang ilustrasi <i>food</i> Cereal, Dried Grass, dan Superme Snack - Merancang ilustrasi <i>event</i> Going Wild
14	2-6 Oktober	Montabi	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat ilustrasi <i>event</i> Going Wild, Herbal Supplement, Injury - Merancang ilustrasi <i>item</i> Whistle
15	9-13 Oktober	Montabi	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang ilustrasi <i>item</i> Whistle dan Bone Treat - Merancang ilustrasi <i>event</i> Energized, Yoga Instructor, Runaway, dan Win Tournament
16	16-20 Oktober	Montabi	Merancang ilustrasi <i>event</i> Yoga Instructor, Fail Training, Runaway, dan Win Tournament
17	23-27 Oktober	Montabi	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang ilustrasi <i>event</i> Runaway - Merancang <i>icon skill</i> Dash Punch, <i>trait</i> Speedster, dan <i>emoji</i> status Membuat <i>asset</i> Chess Mid - Merancang <i>concept art</i> monster CatDog dan karakter Builder
18	30 Oktober- 3 November	Mankibo	Mengerjakan ilustrasi pada media sosial dalam rangka Halloween
		Montabi	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang <i>icon skill</i> Cat Charm, Fireball, dan Charge - Merancang ilustrasi <i>item</i> Jumping Rope dan Encyclopedia
19	6-10 November	Montabi	<ul style="list-style-type: none"> - Merancang ilustrasi <i>item</i> Encyclopedia, Boxing Helmet, Gold Nugget - Merancang <i>icon trait</i> Strength Maniac, Speed Maniac, dan Fresh Day - Mengerjakan keperluan <i>merchandise order</i>
20	13-17 November	Montabi	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan keperluan <i>merchandise order</i> - Eksplorasi warna <i>rank</i> - Sketsa desain <i>merchandise</i> kaos - Merancang ilustrasi <i>event</i> Battle Show dan Birthday Monster

		Mankibo	Mendesain karakter avatar Intern 3
21	20-24 November	Montabi	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan ilustrasi <i>event</i> Birthday Monster, Be Better, Fitting In, Friendly Match, dan One Slash Monster - Menulis <i>opening story</i> dan <i>conversation</i>

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama menjalani magang sebagai *game artist intern*, penulis berkontribusi dalam pengembangan visual *game* Montabi dan ilustrasi untuk kebutuhan media sosial perusahaan. Montabi merupakan *game* simulasi di mana pemain menjadi seorang *trainer* yang dapat memelihara dan melatih monster sebagai atlet olahraga Montabi Duel. Monster yang dipelihara pemain dapat berevolusi hingga tingkat ketiga sesuai dengan *tag* yang dimilikinya. Setiap monster memiliki berbagai kepribadian dan kemampuan, serta dapat berkembang sesuai dengan setiap keputusan yang diambil oleh pemain.

Dalam *game* Montabi, penulis merancang *concept art*, ilustrasi, serta *asset* 2D yang mencakup karakter, properti, *icon*, dan lain-lain. Karakter mencakup *trainer* dan monster yang juga muncul pada berbagai ilustrasi *event*. Properti mencakup *training tools*, *foods*, dan *items* yang dapat digunakan atau dikonsumsi oleh monster. *Icon* digunakan untuk *traits*, *skills*, dan *user interface* yang membantu pemain untuk membuat keputusan dalam *game*.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Secara umum, proses perancangan karya dimulai dengan *brainstorming* dan pencarian referensi berdasarkan *brief* yang didapatkan. Setelah mendapatkan konsep yang sesuai, penulis membuat beberapa sketsa alternatif dan melakukan eksplorasi warna. Pengerjaan karya dilakukan secara digital dengan Adobe Photoshop. Setelah asistensi, penulis akan melakukan revisi atau lanjut ke tahap finalisasi karya. Kemudian, penulis akan kembali melakukan asistensi untuk karya final dan melakukan revisi sesuai *feedback* yang didapatkan. Secara lebih spesifik, berikut ini merupakan proses perancangan beberapa karya penulis selama menjalani magang:

3.3.1.1 Wind Breaker Team

Dalam *game* Montabi, para atlet yang melatih monster untuk mengikuti Montabi Duel disebut sebagai *trainer*. Pada setiap *battle*, monster pemain akan melawan monster milik *trainer* lain yang berasal dari berbagai tim. Sebelum masuk ke dalam perancangan karakter *trainer*, penulis mendapatkan *brief* untuk logo tim. Logo tim memiliki konsep logo tim olahraga yang banyak menggunakan *lineart* hitam tebal dan *cell shading*, beserta tambahan *outline* berwarna terang yang mengitari *lineart*.



Gambar 3.2 Referensi Logo Tim Wind Breaker

Sumber: PuLa (n.d.), SJ Design (2022), Still III (2022), DMaryashin (2017), Invasi Studio (n.d.), Akbar (n.d.)

Secara lebih spesifik, salah satu *brief* yang didapatkan adalah tim dengan konsep “pengendara motor” yang modern dan berkaitan dengan *tag* “street” dalam *game*. *Tag* adalah kategori monster yang berkaitan dengan jalur evolusinya. Setelah melakukan *brainstorming*, penulis mengeksplor konsep *windbreaker*, jenis jaket yang dapat menepis angin sehingga banyak digunakan oleh pengendara motor. Wind Breaker juga mengkombinasikan *tag* “street” dan “elemental”.



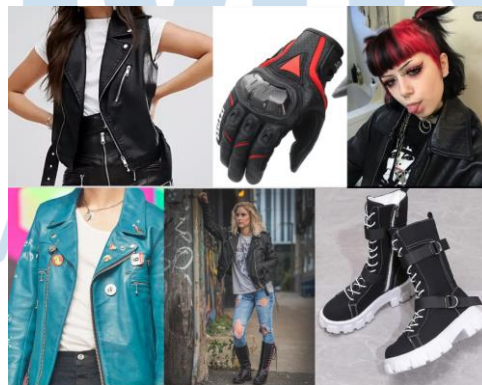
Gambar 3.3 Sketsa Alternatif Logo Wind Breaker

Penulis membuat tiga sketsa alternatif logo yang mengkombinasikan bagian dari motor dan elemen angin seperti baling-baling dan gerakan angin. Warna biru kehijauan memberikan kesan teknologi yang modern dan berenergi, dipadukan dengan abu-abu yang identik dengan besi pada motor. Setelah alternatif ketiga dipilih, penulis melakukan proses digitalisasi yang dimulai dari *lineart* hitam, warna dasar, lalu penambahan *shadow* dan *highlight*. Kemudian, penulis menambahkan *outline* tambahan di luar *lineart*.



Gambar 3.4 Digitalisasi Logo Wind Breaker

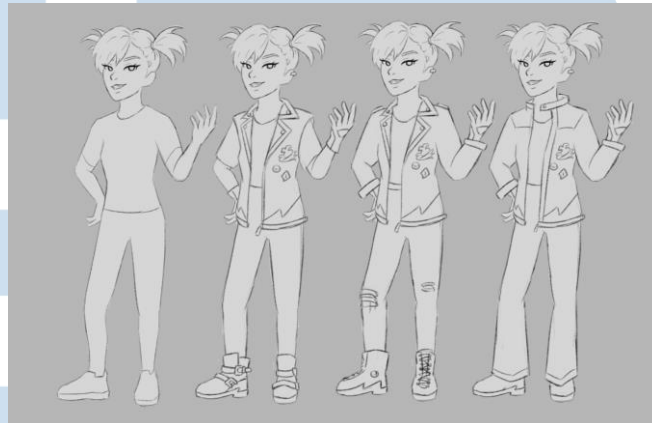
Setelah logo Wind Breaker selesai, penulis mulai merancang *concept art* karakter *trainer* sebagai salah satu anggota tim tersebut. *Brief* karakter *trainer* adalah perempuan dengan rambut pendek dikuncir dua berdasarkan *key art game* yang saat itu sedang dalam proses pengerjaan. Perancangan karakter dimulai dengan pencarian referensi *fashion* pengendara motor yang identik dengan jaket kulit, *boots*, dan sarung tangan.



Gambar 3.5 Referensi Wind Breaker *Trainer*

Sumber: PrettyLittleThing (2023), Decdeal (2021), Pais (2021), Oh News (2015), Milwaukee (2023), Fasnendys (2022)

Setelah itu, penulis mulai masuk ke dalam perancangan *concept art* karakter *trainer*. Sebelum masuk ke desain, penulis membuat sketsa *base* karakter yang dapat digunakan untuk variasi karakter lain. Kemudian, penulis melakukan eksplorasi untuk pakaian yang dikenakan oleh karakter.



Gambar 3.6 Sketsa Alternatif Wind Breaker Trainer

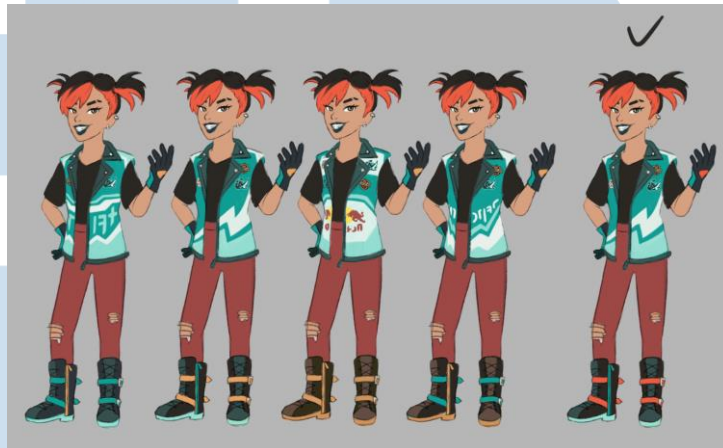
Setelah alternatif pertama terpilih, penulis melakukan eksplorasi warna. Warna utama menggunakan warna hijau kebiruan pada logo tim Wind Breaker, lalu dikombinasikan dengan warna *vibrant* untuk menggambarkan karakter yang berani, liar, dan percaya diri. Warna yang dipilih adalah alternatif kedua dengan warna merah.



Gambar 3.7 Eksplorasi Warna Wind Breaker Trainer

Kemudian, penulis mendapatkan *feedback* untuk mengeksplor detail desain jaket beserta penempatan logo tim dan

sponsor. Penulis akhirnya mendesain alternatif motif mengikuti bentuk gerakan angin pada logo. Setelah melakukan eksplorasi, desain kedua terpilih dengan perubahan warna aksen menjadi merah *vibrant* yang sama dengan rambut.



Gambar 3.8 Eksplorasi Detail Wind Breaker Trainer

Setelah *concept art* disetujui, penulis mulai melakukan finalisasi karya yang dimulai dari *lineart* karakter. Selama fase *lineart*, terdapat beberapa perbaikan anatomi dan pose agar karakter terlihat lebih seimbang dengan memperhatikan *center line*.



Gambar 3.9 Digitalisasi Wind Breaker Trainer

Kemudian, penulis masuk ke dalam tahap *base color* dan diakhiri dengan *rendering*. *Rendering* menggunakan *gradient* berwarna gelap sebagai *shadow*, lalu dilanjutkan dengan *highlight*

pada rambut. Pada tahap ini, terdapat revisi berupa penambahan *blush* pada pipi dan *highlight* pada sepatu yang memiliki material berkilau.



Gambar 3.10 Wind Breaker Trainer

Setelah revisi disetujui, *asset* Wind Breaker diimplementasikan ke dalam *game* sebagai salah satu lawan yang akan dihadapi pemain pada *battle*. *Asset* karakter dan logo tim Wind Breaker akan muncul ketika *battle* berlangsung serta pada *bracket* turnamen sebelum dan sesudah *battle*. Untuk *event sparring*, *asset* karakter juga akan muncul pada percakapan yang mengajak pemain untuk bertanding.

3.3.1.2 Going Wild Event

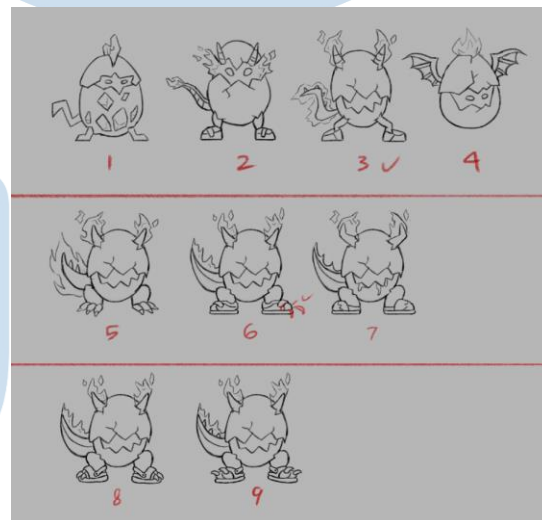
Dalam *game* Montabi, pemain memelihara dan melatih monster pilihannya. Setiap monster memiliki keunikan karena kombinasi *tag*, *trait*, dan *personality* yang dimilikinya. Salah satu *brief* desain monster yang penulis dapatkan adalah Egg, monster *tier* pertama yang memiliki *tag* “dragon” dan “elemental”. Monster tersebut berukuran kecil karena termasuk monster *tier* pertama dan perlu memiliki unsur modern untuk menunjukkan latar *game*.



Gambar 3.11 Referensi Monster Egg

Sumber: Huong (2019), Monster Legends (2013), Ikiki (n.d.), manasata (n.d.), Dragon Mania (2015), meesho (n.d.)

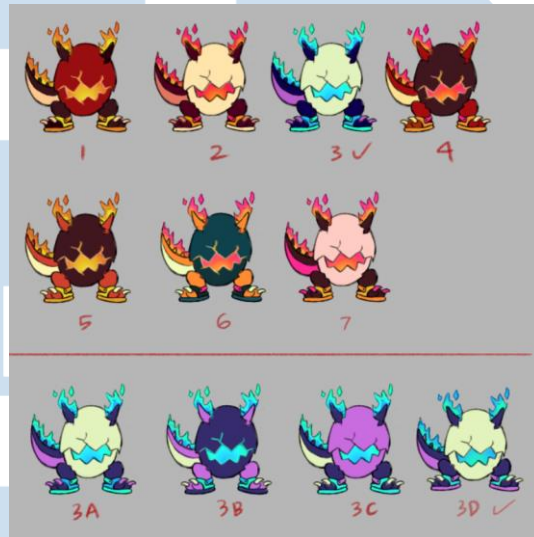
Dengan memperhatikan *brief* tersebut, penulis memulai proses desain dengan pencarian referensi desain monster. Kemudian, penulis mulai membuat eksplorasi sketsa dengan konsep bayi naga yang nakal dan berapi-api, tetapi belum sepenuhnya keluar dari cangkang telurnya. Penulis menambahkan sepatu anak-anak sebagai atribut modern yang juga memberi kesan kekanak-kanakan.



Gambar 3.12 Sketsa Alternatif Monster Egg

Setelah melakukan asistensi, alternatif tiga dipilih karena paling menggambarkan konsep tersebut, dengan beberapa *feedback* untuk desain kakinya. Untuk menggambarkan naga dengan lebih jelas, kaki monster perlu diperbesar dan terlihat kukunya. Akhirnya,

penulis mengganti sepatu dengan sandal anak-anak dan memperbesar ukuran kaki serta kukunya. Kemudian, penulis mengeksplor warna untuk monster Egg.



Gambar 3.13 Eksplorasi Warna Monster Egg

Penulis awalnya menggunakan dominasi warna hangat untuk menggambarkan api dan kekuatan, lalu penulis juga mencoba variasi warna api biru dengan yang memberikan kesan *rebel* karena lebih tidak umum. Kombinasi warna dingin yang *vibrant* memberikan kesan futuristik, sementara warna ungu merepresentasikan kekuatan. Setelah warna ketiga dipilih, penulis mengeksplor kombinasi warna tersebut sebagai alternatif. Akhirnya, warna *original* tetap dipilih, tetapi dengan perubahan warna pada kuku dan sandal monster.



Gambar 3.14 Concept Art Monster Egg

Untuk mendukung pengalaman simulasi pemain, terjadi berbagai *event* atau kejadian pada monster yang dipengaruhi oleh tindakan pemain. Saat sebuah *event* terjadi, muncul *pop up* berisi ilustrasi dan teks mengenai *event* tersebut. Pemain dapat memutuskan pilihan untuk mendapatkan efek tertentu pada monster miliknya.

Salah satu *brief* yang penulis dapatkan adalah perancangan ilustrasi *event* Going Wild, yaitu kejadian di mana monster menghancurkan garasi tempat berlatihnya karena status *happiness* yang sangat rendah. Ilustrasi berdimensi *landscape* dengan ilustrasi utama di bagian kanan dan *background* bentuk dinamis sesuai suasana *event*. Gaya ilustrasi utama menggunakan *lineart* dan *rendering* tanpa tekstur, sementara *background* memiliki tekstur kuas yang lebih jelas.



Gambar 3.15 Referensi *Event* Going Wild

Sumber: Erin (n.d.), Dokumentasi Perusahaan (2023), Sinanan (2020), Red33 (n.d.), memoangeles (2015), user7310961 (n.d.)

Sebelum masuk ke dalam perancangan, penulis memilih monster yang sesuai dengan konsep *event*. Penulis memilih monster Egg untuk *event* Going Wild karena sifat dasarnya yang nakal dan berapi-api. Kemudian, penulis mulai mencari referensi anak atau monster yang sedang marah dan menghancurkan barang, serta efek *background* yang menggambarkan suasana stres atau marah.

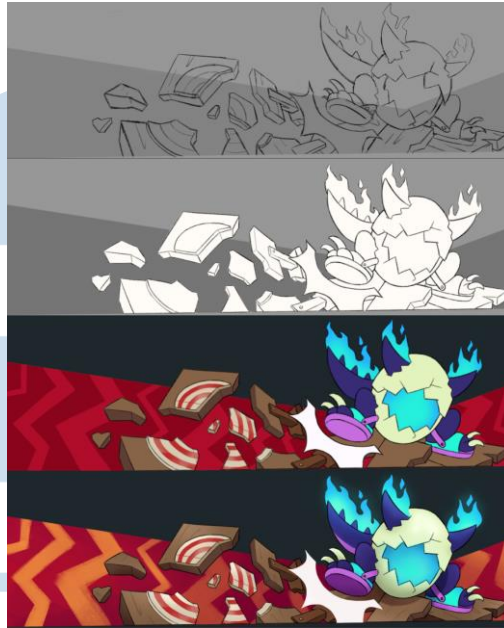
Kemudian, penulis mulai membuat sketsa alternatif untuk menggambarkan monster Egg yang menghancurkan garasi.

Komposisi yang dipilih adalah alternatif ketiga dengan *background* pertama. Hal tersebut dikarenakan pose monster pada alternatif ketiga yang terlihat dinamis. Sementara itu, bentuk garis diagonal dan zig-zag menggambarkan kekacauan yang tidak dapat diprediksi. Pada tahap ini, penulis mendapatkan *feedback* untuk memperbesar ukuran mulut monster dan mengganti kayu dengan *training tool* papan target dalam *game*. Untuk *background*, ukuran garis zig-zag perlu dibuat lebih bervariasi agar terlihat dinamis.



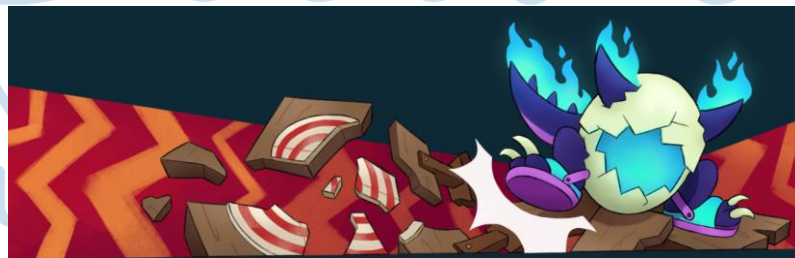
Gambar 3.16 Sketsa Alternatif *Event Going Wild*

Setelah melakukan revisi pada sketsa, penulis lanjut ke tahap *lineart* dan *base color*. *Background* menggunakan warna merah untuk menggambarkan amarah dan stres. Pada tahap ini, penulis mendapatkan *feedback* untuk mengganti warna zig-zag pada *background* agar terlihat lebih kontras. Akhirnya *background* merah dipadukan dengan garis zig-zag berwarna kuning yang lebih mencolok. Kemudian, penulis masuk ke dalam tahap *rendering*.



Gambar 3.17 Finalisasi Ilustrasi *Event Going Wild*

Pada tahap *rendering*, penulis menggunakan *gradient* gelap sebagai *shadow*. Untuk *background*, penulis menggunakan *brush* bertekstur untuk garis zig-zag, serta memberikan *gradient* gelap di sekitar ilustrasi utama agar lebih fokus. Setelah melakukan asistensi, penulis mendapatkan *feedback* untuk melakukan *rendering* lebih detail karena ilustrasi tersebut tidak untuk kebutuhan animasi seperti *asset*. Hal tersebut dilakukan dengan penambahan *shadow* yang lebih gelap, efek *glow* di sekitar api, dan *rim light* di dekat mulut monster. Pada bagian efek, penulis juga mendapat masukan untuk menghapus *lineart* pada api dan *impact* agar lebih konsisten dengan VFX (*visual effects*) pada *battle*.



Gambar 3.18 Ilustrasi *Event Going Wild*

Ilustrasi Going Wild diimplementasikan sebagai salah satu *event* yang dipengaruhi cara pemain memelihara monster. Ketika status *happiness* dari monster sangat rendah, ilustrasi *event* tersebut akan muncul dalam bentuk *pop up event*. Terdapat deskripsi yang menjelaskan kejadian dari ilustrasi *event*, lalu pemain dapat mengambil keputusan yang dianggap terbaik berdasarkan berbagai efek atau konsekuensi.

3.3.1.3 Tackle Skill

Setiap monster memiliki kombinasi *trait*, *skill*, dan *personality* yang direpresentasikan dengan *icon*. Agar terlihat jelas dalam ukuran kecil, gaya visual *icon* pada *game* Montabi menggunakan warna *solid* tanpa tekstur dengan *cel shading* sederhana atau *outline* tambahan jika diperlukan. *Icon* dapat digambarkan dengan siluet monster *general* maupun monster spesifik untuk *skill* khusus. Warna dasar *skill* adalah merah untuk *skill* berbasis *strength* dan biru untuk *skill* berbasis *intelligence*.

Salah satu *brief* yang didapatkan penulis adalah *icon* dan VFX (*visual effects*) *skill* Tackle, yaitu gerakan menghantam lawan. *Skill* Tackle juga memiliki versi lebih *advanced* yang disebut Bash. Untuk *skill*, *icon* juga menggambarkan VFX yang akan diimplementasikan pada fitur *battle*. VFX dapat dikerjakan sebelum atau sesudah *icon* sesuai dengan kebutuhan. Sebelum memulai perancangan, penulis mencari referensi terlebih dahulu untuk gerakan dan *impact* dari Tackle.

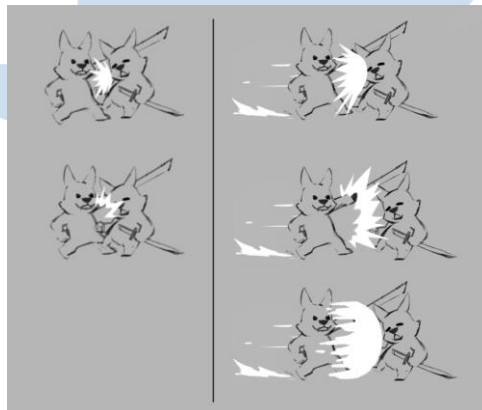
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.19 Referensi *Skill Tackle*

Sumber: Pokemon (1997), Bledsoe (2023),
inktycoon (2007), Robbins (2023)

Untuk *skill Tackle*, penulis memulai dari sketsa alternatif VFX terlebih dahulu. Setelah melakukan asistensi, penulis mendapatkan *feedback* untuk memperbesar efek dan menambah efek *dash* atau berlari yang sudah ada pada *game* sebagai *preview*.



Gambar 3.20 Sketsa VFX Tackle

Setelah alternatif kedua dipilih, penulis melakukan finalisasi karya sesuai dengan ukuran yang ditentukan. VFX Tackle berwarna putih tanpa *lineart* sesuai dengan gaya visual VFX yang sudah banyak digunakan dalam *game*. Penulis juga membuat variasi bentuk VFX untuk kebutuhan animasi.



Gambar 3.21 Finalisasi VFX Tackle

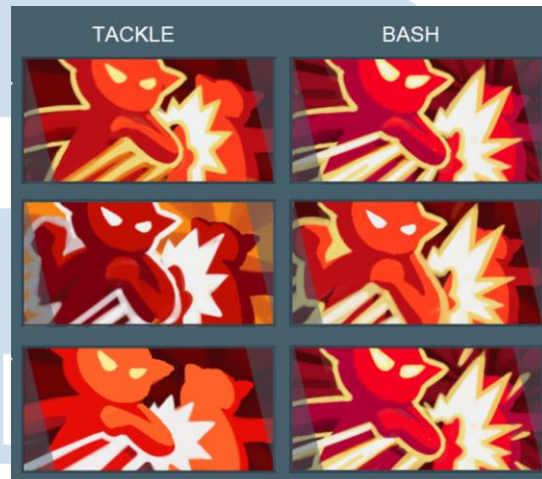
Setelah VFX selesai, penulis lanjut ke perancangan *icon*. Penulis mulai membuat sketsa alternatif komposisi, lalu melakukan *color sketch*. Efek pada *background* berupa garis-garis yang berpusat pada kepala lawan sebagai fokus dari serangan. *Icon* Tackle menggunakan warna dasar merah karena berbasis *strength*. *Canvas* yang digunakan berbentuk jajar genjang sesuai dengan *container* untuk *skill* pada *game*.



Gambar 3.22 Sketsa *Icon Skill* Tackle

Setelah komposisi dipilih, penulis mulai membuat *color sketch* sebagai perbandingan untuk *skill* Tackle dan Bash. Untuk membedakan keduanya, penulis menyederhanakan *skill* Tackle dengan memperkecil dan menggunakan satu warna untuk efek. Sementara itu, penulis memperbesar efek dan menggunakan *lineart* kuning untuk membuat *skill* Bash lebih mencolok. Penulis juga

menggunakan warna yang lebih kontras untuk Bash agar efek terlihat lebih menonjol.



Gambar 3.23 Sketsa *Icon Skill* Tackle dan Bash

Setelah alternatif ketiga dipilih, penulis mulai melakukan finalisasi karya untuk kedua *skill*. Penulis mulai dengan melakukan *blocking* warna objek dan memastikan siluet terbaca cukup jelas. Kemudian, penulis menambahkan *pattern* pada *background* dan *outline* untuk *skill* Bash.



Gambar 3.24 Finalisasi *Icon Skill* Tackle dan Bash

Setelah itu, *shadow* dan *highlight* ditambahkan untuk memperjelas bentuk objek. Penulis juga menambahkan sedikit *gradient* gelap di belakang kepala lawan untuk memastikan kepala lawan terlihat jelas.



Gambar 3.25 Icon Skill Tackle dan Bash

Icon skill Tackle diimplementasikan ke dalam *game* pada fitur *battle* dan *monster data*. Ketika *battle* berlangsung, pemain dapat melihat *skill* yang dimiliki oleh monster peliharaannya maupun lawan dalam bentuk *icon*. Saat monster berada di area sebuah *skill*, akan muncul nama *skill* dan *highlight* garis di sekitar *icon* sebagai tanda bahwa *skill* tersebut dapat digunakan.

3.3.1.4 Cereal Illustration

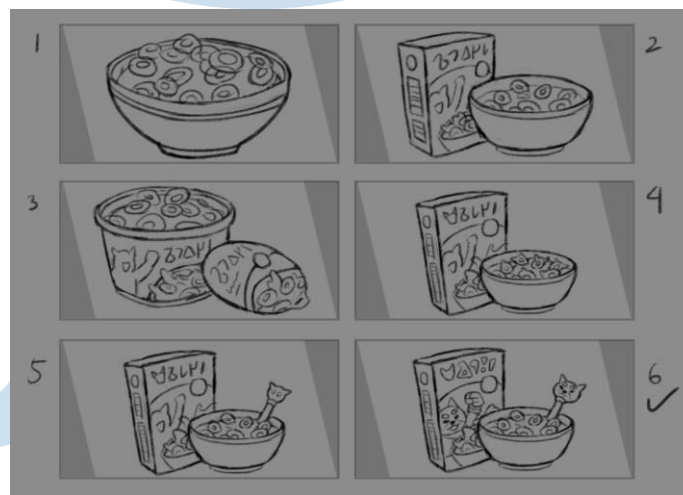
Salah satu makanan yang dapat dikonsumsi monster adalah Cereal. Cereal memiliki harga yang terjangkau dan memberikan kenaikan pada status *happiness*, tetapi penurunan terhadap status *nutrition* dan *discipline*. Setelah mendapatkan *brief* tersebut, penulis mulai mencari referensi untuk Cereal, mulai dari bentuk, *packaging*, dan alat makan.

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 3.26 Referensi Cereal
 Sumber: Nestle (n.d.), Kellog's (n.d.),
 Cookie Crisp (n.d.), Gmevi (2014), inio (n.d.)

Setelah itu, penulis mulai membuat sketsa alternatif menggunakan bidang yang sesuai skala ukuran *container* untuk *items* dalam *game*. Sketsa menggunakan perspektif dari atas agar dapat menunjukkan makanan dengan jelas dan terlihat dinamis. Setelah komposisi dipilih, penulis mendapatkan saran untuk menggunakan monster spesifik sebagai model dari produk *cereal*.



Gambar 3.27 Sketsa Cereal

Kemudian, penulis melakukan eksplorasi warna dengan menggunakan beberapa monster yang memiliki *vibe* ceria. Penulis menggunakan warna-warna primer dan cerah seperti merah, kuning, dan biru yang memberikan kesan ceria. Setelah berdiskusi, alternatif

keempat dipilih karena memberikan kontras yang baik dengan karakter sehingga karakter terlihat lebih mencolok.



Gambar 3.28 Eksplorasi Warna Cereal

Setelah konsep disetujui, penulis memulai finalisasi karya dengan *lineart*, dilanjutkan *base color*. Pada tahap ini, penulis mendapatkan *feedback* untuk mencoba tidak menggunakan *lineart* pada desain *packaging* karena gaya visual *game* yang tidak menggunakan *lineart* untuk *pattern* di dalam objek. Namun, setelah melakukan perbandingan, akhirnya monster tetap menggunakan *lineart* agar bentuknya tetap jelas dan mudah dikenali.



Gambar 3.29 Finalisasi Cereal

Kemudian, penulis melakukan *rendering* dengan menggunakan *gradient* berwarna gelap sebagai *shadow*. Terdapat juga penambahan *subtle highlight* pada *packaging* dan gagang sendok yang memiliki bahan sedikit berkilau.



Gambar 3.30 Ilustrasi Cereal

Ilustrasi Cereal diimplementasikan pada fitur makanan untuk monster yang dapat dipilih oleh pemain. Pilihan makanan terdapat dalam bentuk gambar berukuran kecil di dalam *container*, sementara ilustrasi makanan yang sedang terpilih berada di bawahnya dengan ukuran yang lebih besar. Di bawah ilustrasi makanan, terdapat juga nama makanan, harga, efek, beserta deskripsi untuk membantu pemain dalam mengambil keputusan.

3.3.1.5 Wind Treadmill Asset

Dalam *game* Montabi, monster dapat melakukan *training* atau latihan untuk meningkatkan statusnya pada *battle*. Awalnya, pemain akan mulai memiliki *low class training tool* yang lebih sederhana dengan konsep DIY (*do it yourself*). Namun, pemain dapat melakukan *upgrade* pada alat-alat tersebut menjadi *mid class* dan *high class* seiring waktu berjalan. Untuk meminimalkan animasi, setiap *class* memiliki ukuran yang kurang lebih sama agar bisa *replace asset* ke depannya.

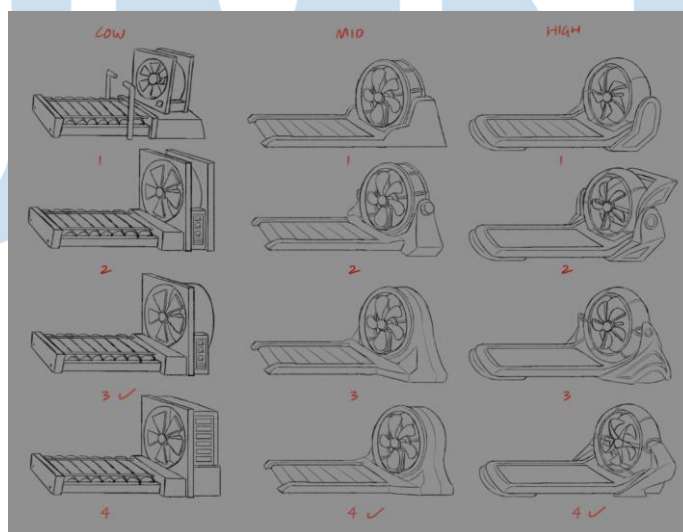
Salah satu *brief* yang penulis dapatkan adalah Wind Treadmill, alat *heavy training* yang dapat meningkatkan status HP (*health points*), sedikit meningkatkan *defense*, tetapi dapat menurunkan *accuracy*. Penulis memulai proses perancangan *concept art* dengan pencarian referensi *treadmill* dan kipas.



Gambar 3.31 Referensi Wind Treadmill

Sumber: MR.ROMEO (2023), Hewa (2022), PGSA2Z (n.d.), AC Infinity (2022), Yazar (n.d), Master (n.d.), Opolar (2023), VEVOR (n.d.), Menjivar (2020), Sharper Image (n.d.), Cooler Master (2018), TurboSquid (n.d.), Antec (n.d.), Dokumentasi Perusahaan (2023)

Kemudian, penulis mulai membuat sketsa alternatif untuk desain Wind Treadmill. Karena desain alat Treadmill sudah ada dalam *game*, penulis menggunakan area lari yang sama untuk meminimalkan penambahan *asset* dan animasi. Desain alat *low class* terinspirasi dari *exhaust fan* dan *AC unit fan*. Desain *mid class* terinspirasi dari kipas dan *treadmill* pada umumnya. Sementara itu, desain *high class* terinspirasi dari desain kipas modern, *cooling fan*, dan *computer case* yang futuristik dengan bentuk-bentuk diagonal serta lampu. Selama tahap ini berlangsung, penulis mendapat *feedback* untuk mengeksplor bentuk bagian samping kipas agar tidak terlihat *flat*.



Gambar 3.32 Sketsa Wind Treadmill

Setelah sketsa desain disetujui, penulis melakukan eksplorasi warna. Warna alat disesuaikan dengan material dan urutan kelasnya. Alat *low class* didominasi coklat kayu dan kardus, dengan sedikit penambahan besi berwarna ungu dan tombol merah. Alat *mid class* menggunakan bahan plat besi hitam untuk *treadmill*, serta bahan besi dan plastik yang dicat dengan warna hijau, abu-abu, dan kuning. Sementara itu, alat *high class* didominasi besi hitam dan abu-abu yang mengarah ke warna dingin, serta lampu biru yang memberikan kesan canggih dan futuristik.

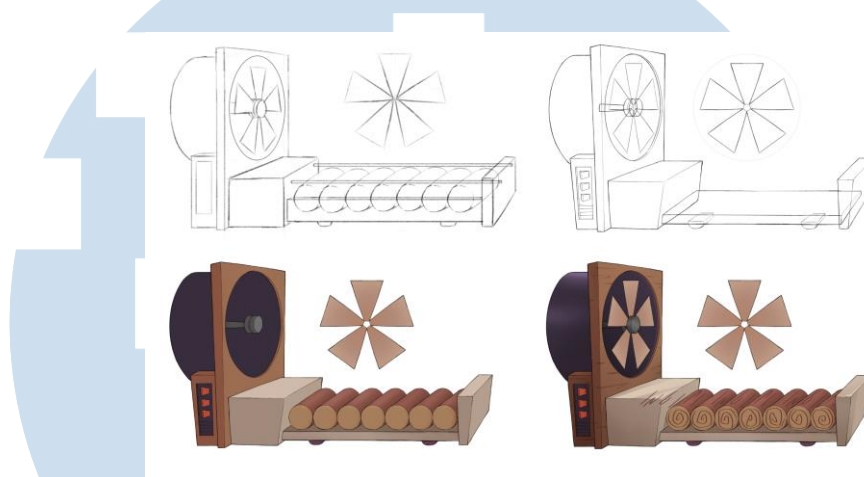


Gambar 3.33 Eksplorasi Warna Wind Treadmill

Setelah *concept art* dipilih, penulis mulai membuat *asset* untuk alat *low class*. Pertama-tama, penulis membuat sketsa untuk merencanakan *asset* yang perlu dipisah. *Asset training tools* menggunakan perspektif satu titik dengan sedikit distorsi untuk memberikan kesan dinamis. *Asset* kipas dibuat dengan tampak depan karena akan dilakukan distorsi saat pembuatan animasi sesuai perspektif yang ditentukan.

Setelah itu, penulis masuk ke dalam *lineart*. Dalam pembuatan *asset*, penulis menggunakan *asset* kayu yang sudah ada pada Treadmill. Selain itu, penulis membuat *lineart* terpisah sesuai

dengan perencanaan yang dilakukan. Pada tahap ini, penulis mendapatkan *feedback* untuk melakukan distorsi yang lebih banyak untuk garis-garis vertikal.



Gambar 3.34 Finalisasi Wind Treadmill

Kemudian, penulis mulai masuk ke dalam tahap pewarnaan dengan *base color*. Selanjutnya, penulis mulai melakukan *rendering* dengan memperhatikan material alat. Setelah memberikan *gradient* sebagai *shadow*, penulis menambahkan *highlight* pada bahan besi dan tekstur pada kayu. Pada tahap ini, penulis mendapat *feedback* untuk menurunkan *opacity* tekstur kayu agar terlihat lebih natural.



Gambar 3.35 Asset dan Concept Art Wind Treadmill

Asset Wind Treadmill diimplementasikan pada fitur *Heavy Training* dengan nama kegiatan *Running*. Ketika pemain memilih *Running*, monster pemain akan ditunjukkan sedang berlari di atas asset Wind Treadmill yang telah dianimasikan. Setelah latihan

berakhir, animasi akan berhenti dan muncul keterangan yang menunjukkan status sukses atau tidaknya latihan tersebut.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalani magang, terdapat beberapa kendala atau kesulitan yang penulis alami:

1) Miskomunikasi dan *Feedback* Terlambat

Karena sebagian besar pekerjaan dilakukan secara WFH (*work from home*), terkadang *feedback* yang didapatkan kurang jelas atau diberikan setelah *progress* penulis sudah cukup jauh. Oleh karena itu, terdapat penambahan waktu yang digunakan untuk revisi. Hal ini terutama terjadi saat *game director* tidak dapat bergabung dalam Discord dalam kurun waktu tertentu untuk mewakili studio di beberapa acara.

2) Kurangnya Pengetahuan dan Pengalaman Penulis

Karena penulis tidak memiliki banyak pengalaman dalam *game development*, terdapat banyak hal baru yang perlu penulis pelajari. Penulis juga menyadari berbagai kekurangan penulis, terutama dalam anatomi, teori warna, dan animasi yang seringkali membuat proses pengerjaan lebih lama. Selain itu, terdapat banyak desain untuk hal-hal yang kurang familiar bagi penulis, seperti monster, alat futuristik, dan lain-lain.

3) Adaptasi Waktu dan Kecepatan Kerja

Awalnya, penulis tidak terbiasa dengan waktu pengerjaan di siang hari dan merasa kewalahan dengan waktu yang singkat untuk menyelesaikan pekerjaan. Hal ini dikarenakan penulis biasanya mengerjakan tugas di malam hari dan mencicil pekerjaan sesuai *deadline*. Ukuran studio yang masih tergolong kecil memberikan penulis pengalaman luas dan kemudahan berkoordinasi, tetapi

juga membuat banyaknya *workload* atau pekerjaan yang harus dilakukan karena *game* Montabi termasuk cukup kompleks. Selain itu, terkadang juga ada perubahan atau penambahan pekerjaan yang cukup mendadak.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Untuk mengatasi kendala yang penulis alami, berikut hal-hal yang penulis lakukan:

1) Inisiatif Komunikasi

Ketika mendapatkan *feedback* yang kurang detail, penulis mengambil inisiatif untuk bertanya dan memastikan apakah pemahaman penulis sudah sesuai. Untuk kejadian di mana *game director* tidak dapat hadir dalam waktu yang cukup lama, penulis tetap melakukan asistensi kepada supervisor untuk setiap pekerjaan. Jika memungkinkan, penulis akan mengerjakan tugas lain terlebih dahulu agar tidak banyak menghabiskan waktu pada hal yang belum pasti.

2) Pencarian Referensi dan Asistensi Detail

Untuk mengatasi kurangnya pengetahuan dan pengalaman, penulis berusaha mencari referensi dengan detail untuk objek yang kurang familiar bagi penulis. Ketika melakukan asistensi, penulis juga akan bertanya dengan detail kepada supervisor mengenai hal-hal yang kurang dikuasai penulis.

3) Perencanaan dan Diskusi Waktu Pengerjaan

Seiring waktu berjalan, penulis mulai mengetahui berapa lama pengerjaan sebuah tugas berdasarkan jenis dan gaya visualnya.

Penulis akan membagi waktu pengerjaan sesuai estimasi tersebut agar penulis tidak merasa kewalahan. Jika terdapat penambahan tugas baru, penulis akan berinisiatif untuk memastikan prioritas tugas dan mendiskusikan waktu yang diperlukan.