

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

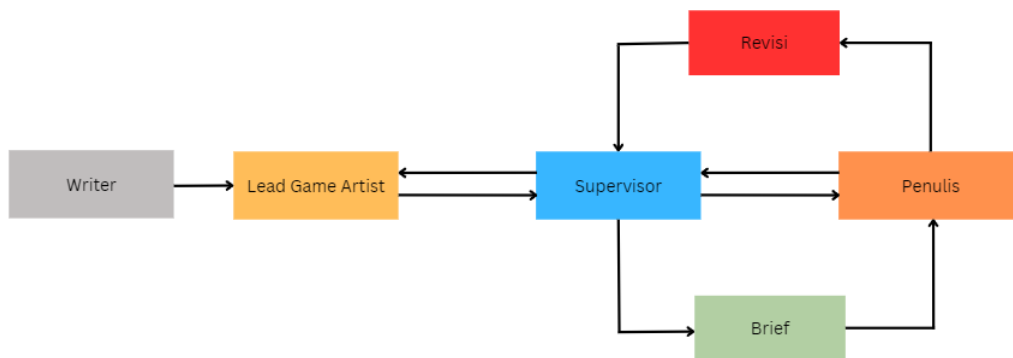
3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam program kerja magang ini, penulis memiliki kedudukan sebagai *2D game artist*. Penulis berada di bawah bimbingan kak Stella Joantania Widjaja selaku *lead artist* sekaligus *supervisor*. Penulis juga menerima *brief* dan arahan dari kak Yemima Sofia Ananda selaku *2D artist* dan *supervisor* kedua.

Dalam melaksanakan magang, komunikasi dan koordinasi dilakukan menggunakan aplikasi Discord dan hasil akhir dari pekerjaan yang diberikan akan diupload melalui aplikasi Trello dan Google Drive. Dalam melaksanakan tugas yang diberikan, penulis akan di *brief* terlebih dahulu melalui Discord mengenai hal-hal yang perlu dikerjakan dan diperhatikan dalam proses pembuatan tugas. Penulis diberikan keterangan mengenai *timeline/deadline* dan detail-detail tugas tersebut melalui Google Spreadsheet.

Setelah mengerjakan tugas yang diberikan, penulis akan melakukan asistensi kepada *lead artist* dan *supervisor*, jika mendapat input revisi penulis akan melakukan revisi. Setelah melakukan revisi dan disetujui oleh *lead artist* dan *supervisor*, penulis akan meng-*upload master file* ke Google Drive khusus milik Milk Tea Creatives dalam bentuk Clip Studio Paint atau Photoshop sesuai permintaan. penulis juga akan meng-*upload* hasil render dari tugas yang sudah diberikan pada aplikasi Trello sebagai bentuk *track/progres* kerja yang telah dilakukan penulis. Setiap bulannya akan dilaksanakan *meeting evaluation* yang ditujukan untuk melihat progres pekerjaan dan evaluasi akan kinerja penulis.

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 3.1 Alur Kerja
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Dalam melaksanakan program magang, tugas utama penulis adalah mengerjakan tugas yang berkaitan dengan ilustrasi 2D. Penulis bertugas untuk membuat ilustrasi yang diperlukan dalam gim.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1 Tugas yang dilakukan
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Tanggal	Tugas
10/7/2023 - 17/7/2023	Eksplorasi desain karakter <i>non-player character</i> (NPC)
17/7/2023 - 20/07/2023	Pembuatan aset game berupa kopi
10/07/2023 - 28/07/2023	Pembuatan aset game berupa gelas kopi
28/07/2023 - 31/07/2023	Pembuatan aset game berupa kopi
01/08/2023 - 03/08/2023	Pembuatan ikon UI
04/08/2023 - 09/08/2023	Pembuatan desain karakter NPC
09/08/2023 - 16/08/2023	Pembuatan desain karakter NPC
17/08/2023 - 21/08/2023	Eksplorasi desain karakter
22/08/2023 - 01/09/2023	Eksplorasi desain karakter

01/09/2023 - 08/09/2023	Pembuatan aset game berupa kopi
11/09/2023 - 15/09/2023	Pembuatan aset game berupa kopi
18/09/2023 - 22/09/2023	Pembuatan desain karakter NPC
25/09/2023 - 29/09/2023	Pembuatan desain karakter NPC
02/10/2023 - 06/10/2023	Pembuatan desain karakter NPC
09/10/2023 - 13/10/2023	Pembuatan desain karakter NPC
16/10/2023 - 20/10/2023	Pembuatan desain karakter NPC
23/10/2023 - 25/10/2023	Pembuatan aset game berupa kopi
25/10/2023 - 27/10/2023	Pembuatan aset game berupa kopi
30/10/2023 - 3/11/2023	Pembuatan desain karakter NPC
06/11/2023 - 10/11/2023	Pembuatan desain karakter NPC
13/11/2023 - 17/11/2023	Pembuatan desain karakter NPC
20/11/2023 - 24/11/2023	Pembuatan desain karakter NPC
27/11/2023 - 29/11/2023	Pembuatan desain karakter NPC

Dalam melaksanakan program magang, tugas utama yang diberikan kepada penulis adalah membuat untuk keperluan *development* pada *Bits of Love Game*. Pembuatan aset ini cukup beragam, mulai dari ikon UI, ilustrasi kopi dan gelas, serta ilustrasi tokoh. Pembuatan aset dimulai dari eksplorasi bentuk, *lineart* dan berakhir hingga *color* dan *rendering*. Dalam melaksanakan tugasnya, penulis harus bisa menyamakan *style* gambar yang tengah ditetapkan oleh studio.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

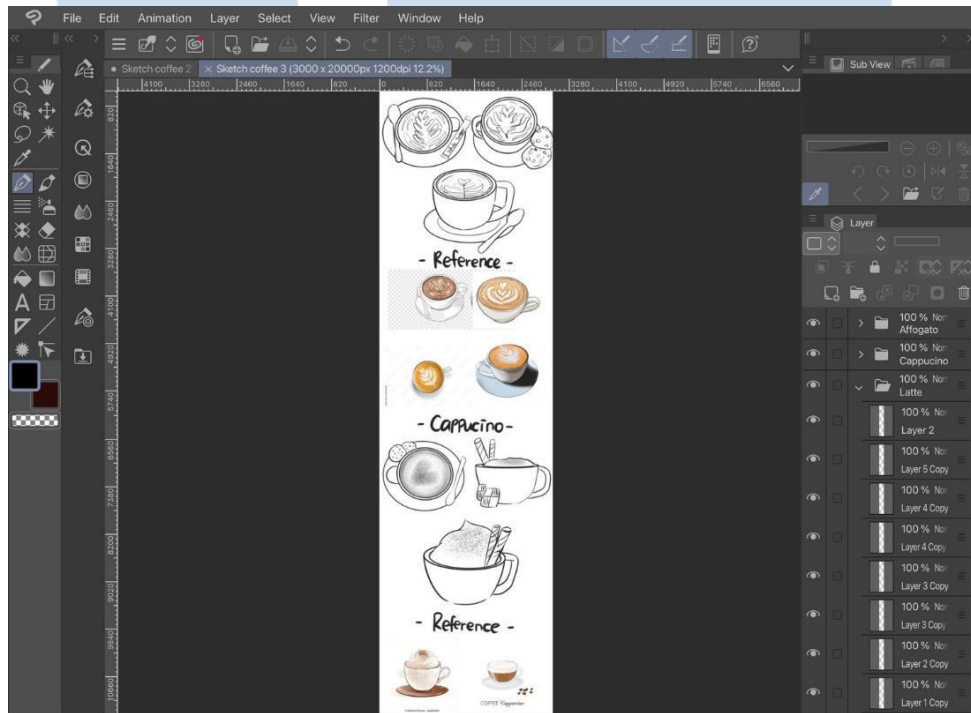
Berikut merupakan tugas yang telah dikerjakan penulis selama melaksanakan program magang:

3.2.2.1 Pembuatan aset 2D

Pada saat melaksanakan program magang, penulis diberikan tugas yang berkaitan dengan pembuatan aset pada gim. Penulis akan diberikan sebuah deskripsi singkat atau *brief* yang berisikan penjelasan pembuatan aset tersebut. Aset akan digunakan sebagai salah satu komponen utama dalam *mini games*. Dalam pembuatan aset

penulis tetap diberikan arahan dan pengawasan oleh kak Stella maupun kak Yemima, agar hasil pembuatan aset sesuai dengan kriteria yang telah ditetapkan studio.

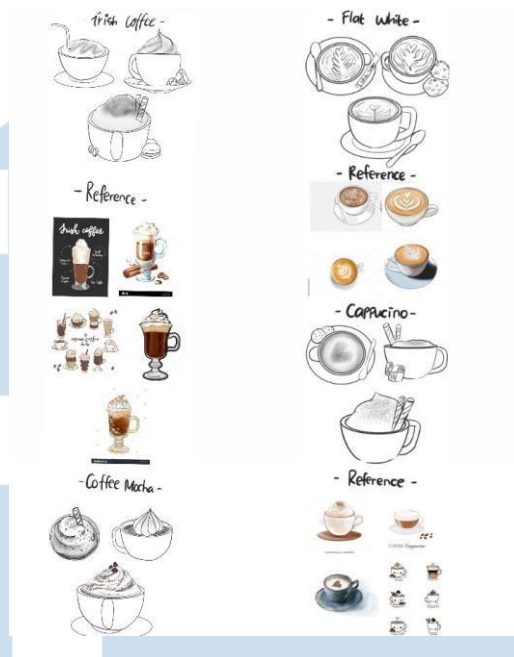
Penulis diberikan *file* yang berisikan komponen pendukung dalam proses pembuatan aset dan *file* tersebut dijadikan sebagai *master file* yang akan menampung hasil-hasil pembuatan aset lain yang berkaitan. Penulis diminta membuat 4 sketsa jenis kopi dengan beberapa desain alternatif untuk keperluan aset pada *mini games*. Dalam pengerjaan tugas, penulis menggunakan aplikasi Clip Studio Paint.



Gambar 3.2 Interface Software Clip Studio Paint

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Penulis akan memulai pekerjaannya dari eksplorasi sketsa beserta referensi-referensi konsep yang sesuai dengan *brief* yang sudah diberikan. Penulis akan memberikan beberapa opsi sketsa kepada kak Stella dan kak Yemima yang kemudian akan mulai menyeleksi sketsa dan memberikan komentar yang dianggap lebih sesuai dengan *brief* yang diberikan.



Gambar 3.3 Eksplorasi Sketsa
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Kak Stella dan kak Yemima juga akan meminta pendapat anggota lain dan berunding memilih desain yang paling sesuai dengan konsep yang sudah ditetapkan. Sesudah menerima komentar serta arahan yang diberikan, penulis kemudian akan merombak desain sketsa sesuai dengan arahan. Desain kopi yang dipilih adalah *Cappuccino* dan *Latte*, maka penulis kembali memberikan kembali desain sketsa dari kedua kopi tersebut. Setelah desain sketsa disetujui, penulis melanjutkan ke tahap *coloring* dan *rendering* karena untuk aset berupa kopi tidak menggunakan *lineart*.

Dalam proses *coloring* dan *rendering* banyak revisi yang dilakukan karena *shading* yang sering kali terlihat berbeda dan warna yang terlalu *blending* satu sama lainnya. Namun, dengan arahan dan penjelasan yang diberikan oleh kak Stella dan kak Yemima, penulis kemudian mengubah tampilan dari aset sesuai arahan dan *brief* yang sudah diberikan sebelumnya. Setelah hasil aset selesai dikerjakan, bukti foto progres pekerjaan akan di *upload* ke Trello sedangkan file utama akan di *upload* ke Google Drive bersamaan dengan hasil *export* dalam bentuk *portable network graphics* (PNG) dari aset tersebut.



Gambar 3.4 Hasil Akhir Aset
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

3.2.2.2 Pembuatan ikon UI

Penulis diberikan tugas untuk membuat ikon untuk UI dalam game. Pembuatan UI ini ditujukan untuk menonjolkan gambar ikon agar lebih terlihat jelas dari sebelumnya. Penulis diberikan *brief* serta arahan mengenai ikon-ikon mana saja yang harus diubah desainnya. Penulis diberikan tugas untuk mengubah 4 ikon biji kopi yang digunakan dalam UI pembuatan kopi.



Gambar 3.5 Ikon Biji Kopi Sebelum Diubah
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Penulis diminta untuk mengeksplorasi 4 ikon biji kopi ini menjadi sebuah ikon baru dengan lebih menonjolkan esensi kopi di dalamnya. Maka, penulis memulainya dengan eksplorasi desain kantung kopi untuk menonjolkan esensi dari kopi tersebut. Penulis kemudian mengirimkan hasil sketsa eksplorasi tersebut untuk mendapatkan *feedback* dari hasil eksplorasi tersebut. Desain kantung kopi yang dipilih adalah nomor 5 dengan sedikit perubahan pada bentuknya.



Gambar 3.6 Eksplorasi Sketsa dan Desain Sketsa Kantung Kopi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Setelah desain sketsa kantung kopi dipilih dan ditetapkan, penulis melanjutkan ke tahap *concepting* dan *layouting*. Penulis membuat beberapa alternatif desain dari ikon ini dan mengirimkannya kepada kak Stella dan Kak Yemima untuk mendapatkan *feedback*. Merasa desain penulis kurang cocok dengan brief, penulis pun diminta untuk melakukan revisi desain ikon yang dirasa lebih sesuai dengan masukan dan komentar yang diberikan oleh kak Stella dan kak Yemima.



Gambar 3.7 Eksplorasi Desain Ikon Biji Kopi
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Beberapa desain ikon mengalami perombakan dan percampuran antara desain alternatif. Desain ikon yang sudah disetujui kemudian dilanjutkan ke tahap *clean up* dan *linearting*. Setelah melakukan tahap ini, penulis kembali mengirimkan hasil *lineart* yang sudah dibuat kepada kak Stella dan kak Yemima untuk mendapatkan *feedback* sehingga bisa melanjutkan ke proses *coloring* dan *rendering*.



Gambar 3.8 Hasil *Lineart* dan *Clean Up*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Proses *rendering* dan *coloring* cukup memakan waktu, hal ini dikarenakan detail-detail kecil dari ikon harus dilakukan pewarnaan secara satu-satu. Selain itu, *shading* pada bagian-bagian yang kecil juga harus dilakukan. Proses *coloring* juga dilakukan pada *lineart*, dimana warna *lineart* harus lebih tua dari *base color* yang digunakan. Diperlukan ketelitian dalam pelaksanaan proses ini, karena bagian-bagian yang kecil mudah terlewatkan. Setelah menyelesaikan proses ini dan *upload* hasilnya, penulis mendapatkan *feedback* bahwa warna dari kantung kopi kurang memberikan esensi pada tiap-tiap varian biji kopi. Maka, terjadi perubahan warna kantung kopi yang menyesuaikan dengan varian biji kopinya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.9 Hasil *Coloring* dan *Rendering*
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

3.2.2.3 Pembuatan tokoh NPC

Penulis diberikan tugas untuk membuat tokoh NPC dalam game. Penulis diminta untuk mendesain NPC sesuai dengan brief yang diberikan dan memberikan alternatif desain untuk tokoh NPC tersebut. Penulis akan memulai eksplorasi dengan mencari referensi yang sesuai dengan *brief* yang diberikan. Setelah menemukan referensi yang sesuai, penulis akan memulai membuat sketsa dan kemudian menyerahkan sketsa tersebut untuk diberikan *feedback* oleh kak Stella dan kak Yemima. Merasa desain yang diberikan kurang menonjolkan esensi dari *brief* yang diberikan, maka dilakukan perombakan pada desain yang sebelumnya

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.10 Sketsa Tokoh NPC
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Setelah mendapatkan *feedback* dan desain sketsa disetujui, penulis melanjutkan pengerjaan tugasnya ke tahap eksplorasi warna. Penulis akan memberikan beberapa alternatif warna pada tokoh NPC untuk memberikan opsi dan *vibes* yang lebih sesuai dengan *brief* yang sudah diberikan sebelumnya. Penulis kemudian mengirimkan hasil eksplorasi warna yang telah dibuat untuk mendapatkan *feedback*. Pewarnaan yang dipilih adalah pilihan no 4 dengan pewarnaan tema *cottage core* yang lebih menonjolkan tokoh yang sesuai *brief*.



Gambar 3.11 Eksplorasi Warna Tokoh NPC
(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

Setelah mendapatkan *feedback* dan disetujui oleh kak Stella dan kak Yemima, penulis melanjutkan ke proses *coloring* dan *rendering*. Dalam tahap ini, penulis harus bisa menyamakan *style* pewarnaan yang digunakan oleh Milk Tea Creatives pada desain tokoh-tokoh sebelumnya. Proses *rendering* ini memakan banyak waktu karena adanya detail-detail pada bunga yang harus di *shading* satu per satu. Proses ini juga mengalami beberapa kali revisi karena *shading* yang dilihat kurang *vibrant* dan terkesan *flat*, maka penulis perlu melakukan beberapa perubahan warna pada tokoh agar menghasilkan tampilan yang sesuai.



Gambar 3.12 Hasil Rendering Tokoh NPC

(Sumber: Dokumentasi Pribadi, 2023)

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

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Pada masa periode magang, kendala yang dialami penulis adalah kendala yang bersifat teknis dan kendala komunikasi. Kendala-kendala yang dialami adalah sebagai berikut:

- 1) Kemampuan dan pengetahuan penulis untuk menyamakan *style* kurang mumpuni sehingga seringkali desain karakter yang dihasilkan kurang sesuai dengan *style* Milk Tea Creatives.
- 2) File yang dikirimkan terkadang mengalami *error* dan terjadi perubahan-perubahan yang menyebabkan permasalahan pada aset.
- 3) Terjadi miskomunikasi antara atasan dengan penulis dan menyebabkan miskonsepsi sehingga aset yang dibuat penulis tidak sesuai dengan permintaan atasan.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Selama periode magang, penulis berhasil menemukan solusi atas kendala yang tengah dialami. Solusi yang ditemukan adalah sebagai berikut:

- 1) Penulis terus berlatih untuk menyamakan *style* dengan tutorial yang ada di internet untuk terus berkembang. Penulis juga diberikan masukan oleh kak Stella dan kak Yemima yang membantu penulis untuk meningkatkan kemampuannya.
- 2) Mengkomunikasikan kendala yang ada pada file, sehingga penulis berdiskusi dengan atasan untuk menemukan jalan keluar yang paling efisien.
- 3) Bertanya dan memastikan kepada atasan agar meminimalisir miskonsepsi dalam proses pembuatan aset.

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