

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis memiliki tugas membuat aset-aset 2D yang dibutuhkan dalam perancangan *game* selaku *2D Artist intern* di Eternal Dream Studio. Selama program kerja magang, penulis memiliki satu mentor yaitu Irma selaku *Game Artist* dan satu supervisor yaitu Pray Cristanto selaku *Game Designer*. Dalam pelaksanaannya, penulis melakukan komunikasi melalui aplikasi Discord. Bab ini berisikan penjabaran kedudukan dan koordinasi penulis selama melaksanakan kerja magang di Eternal Dream Studio.

3.1.1 Kedudukan

Peran dan posisi penulis dalam tim Eternal Dream Studio adalah *2D Artist intern*. Dalam program kerja sebagai *intern*, penulis memiliki tanggung jawab pada bagian perancangan dan pengembangan aset visual. Penulis juga wajib berkerja sama dalam tim untuk membahas perancangan *game* seperti menetapkan konsep dan *experience* yang ingin disampaikan kepada pemain, mengembangkan ide menjadi narasi, serta membantu *game designer* menentukan *gameplay* dan mekanik permainan.

Menjadi seorang *2D Artist* tidak hanya *hard skill* visual yang harus dimiliki namun *soft skill* seperti komunikasi dan kerja sama dalam tim juga sangat penting. Dalam mengembangkan *game*, penulis bekerja sama dengan *2D Artist intern* lainnya yaitu Marta Valencia dan Dea Sutrisno serta *Game Designer intern* Cornelia Widyadhana Parahita. Dengan adanya kerja sama ini, penulis bisa melatih cara berpikir dan mengutarakan pendapat selama melakukan diskusi dalam pengerjaan proyek *game*.

3.1.2 Koordinasi

Alur koordinasi dalam program kerja magang di Eternal Dream Studio adalah komunikasi penulis dengan mentor dan supervisor, namun

tidak jarang bila CEO Eternal Dream bergabung dalam diskusi proyek. Alur kerja dapat dilihat dalam bentuk bagan berikut:



Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi

Koordinasi diawali dengan Lucky Putra Dharmawan (CEO) dan Pray Cristanto akan mengadakan *weekly meeting* dengan seluruh anggota *intern* melalui aplikasi Discord untuk menentukan *experience* serta konsep *game* yang akan dirancang. Selama melaksanakan *weekly meeting*, CEO dan supervisor menyampaikan *brief* dan berdiskusi untuk membahas keperluan yang dibutuhkan dalam merancang *game*. Setelah seluruh anggota menyepakati hasil diskusi, CEO, supervisor, dan anggota *intern* akan berbagi tugas untuk bertanggung jawab dalam perannya masing-masing.

Peran dibagikan berdasarkan keahlian, kemampuan, dan kesanggupan setiap anggota *intern*. Untuk tugas *artist* terbagi menjadi *character generic* (CG), animasi, karakter, *environment*, UI/UX, dan lainnya. Selama pengerjaan, penulis didampingi oleh supervisor dan terkadang dikerjakan bersama-sama dengan anggota *intern* lainnya di *voice channel* Discord. Tugas yang sudah selesai akan dikirimkan ke *internship channel* dalam bentuk teks dan gambar agar semua anggota bisa memberikan *feedback* terkait hasilnya. Apabila hasil yang diberikan masih ada kekeliruan atau mampu dikembangkan lagi, maka seluruh anggota Eternal Dream Studio akan memberikan revisi agar hasil karya bisa lebih maksimal.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan detail tugas-tugas yang dilakukan oleh penulis selama melaksanakan kerja magang di Eternal Dream Studio:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1 (29 Januari–2 Februari)	Materi dan pelatihan dasar <i>game developer</i>	Mempelajari ilmu dasar yang diperlukan sebagai <i>game developer</i>
2	2 (5–9 Februari)	Ilustrasi Valentine	Membuat ilustrasi karakter <i>game</i> milik Eternal Dream Studio (Menggapai Matahari dan Helen)
3	3 (12–17 Februari)	Pemaparan materi oleh Pray Cristanto	<ul style="list-style-type: none"> Mempelajari ilmu dasar seputar <i>rule of game design, game design process, role</i> dalam <i>game developer</i>, serta <i>study case game</i> Eternal Dream. Membahas <i>industry game</i> di Indonesia.
4	4 (19–23 Februari)	<i>Basic animation</i>	<ul style="list-style-type: none"> Mempelajari <i>basic animation</i> dengan Irma Safitri Merancang aset visual untuk dibuat menjadi animasi menggunakan aplikasi DragonBones
		<i>Game Helen</i>	<ul style="list-style-type: none"> Menjadi <i>user test</i> dan mempelajari <i>GDD game</i> Mendiskusikan <i>UX game</i> Melakukan <i>revamp map game</i>
		Pemaparan materi mekanik dalam <i>game</i>	Mempelajari <i>mini game</i> dan <i>zero budget marketing</i> .
5	5 (26 Februari–1 Maret)	<i>Basic animation</i>	Menyelesaikan tugas <i>basic animation</i> dengan menyusun aset visual untuk proses <i>rigging</i> hingga membuat animasinya.
		<i>Game Jam 1: The Only Hope</i>	Melaksanakan <i>meeting</i> untuk persiapan <i>Game Jam 1</i> dengan pemaparan <i>brief</i> oleh supervisor.
6	6 (4–8 Maret)	<i>Game Jam 1: The Only Hope</i>	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan <i>brainstorming</i> dengan membuat <i>mindmap</i> untuk mengulik <i>keywords</i> bersama-sama.

			<ul style="list-style-type: none"> • Menentukan warna yang sesuai dengan kepribadian dan suasana yang ingin dibawakan <i>game</i>. • Membuat 3 sketsa alternatif untuk perancangan karakter Maya.
7	7 (11-15 Maret)	<i>Game Jam 1: The Only Hope</i>	<ul style="list-style-type: none"> • 11 Maret: Hari Raya Nyepi. • Melakukan <i>coloring</i> pada karakter-karakter <i>game</i> (<i>jobdesc: coloring</i>).
8	8 (18-22 Maret)	<i>Game Jam 1: The Only Hope</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Melanjutkan <i>coloring</i> aset visual lainnya seperti NPC, <i>environment</i>, dan objek. • Melaksanakan <i>weekly meeting</i> untuk evaluasi progress selama satu minggu.
9	9 (25–29 Maret)	<i>Game Jam 1: The Only Hope</i>	<ul style="list-style-type: none"> • 29 Maret: Jumat Agung • Melakukan <i>finishing</i> pada <i>environment</i> dan objek. • Mengerjakan revisi minggu lalu.
10	10 (1–5 April)	<i>Game Jam 1: The Only Hope</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>homescreen</i> dan logo untuk <i>The Only Hope</i>. • Membuat latar <i>credit</i> untuk pengunggahan <i>game</i> ke itch.io. • Melaksanakan <i>weekly meeting</i>.
11	11 (8–12 April)	-	Libur Hari Raya Idul Fitri.
12	12 (15–19 April)	<i>Game Jam 1: The Only Hope</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Persiapan pengunggahan <i>game The Only Hope</i> ke itch.io.
13	13 (22–26 April)	<i>Game Jam 1: The Only Hope</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Peluncuran <i>game The Only Hope</i> ke itch.io. • Melaksanakan evaluasi dan <i>weekly meeting</i> tentang <i>game jam 1</i>. • Mempersiapkan diri untuk mengadakan <i>game jam 2</i>.

14	14 (29 April–5 Mei)	<i>Game Jam 2: Flavors of Time</i>	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan <i>brainstorming</i> untuk menentukan konsep dan pesan yang ingin disampaikan. • Membantu menyusun alur cerita serta <i>gameplay</i>. • Membuat sketsa dan <i>line art</i> bagian prolog.
15	15 (6–10 Mei)	<i>Game Jam 2: Flavors of Time</i>	Membuat <i>line art</i> untuk <i>chapter 1</i> dan <i>2</i> .
16	16 (13–17 Mei)	<i>Game Jam 2: Flavors of Time</i>	Membuat <i>line art</i> untuk <i>chapter 3</i> , <i>5</i> , dan <i>ending</i> .
17	17 (20-25 Mei)	<i>Game Jam 2: Flavors of Time</i>	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Testing game</i> sebelum dipublikasikan • Evaluasi <i>game jam 2</i>
		Pelatihan <i>pitching</i>	Pemaparan materi oleh Lucky Putra Dharmawan
18	18 (27–31 Mei)	Pelatihan <i>pitching</i>	Praktik <i>pitching</i>

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Sesuai dengan posisi yang dilamar yaitu *2D Artist*, tanggung jawab penulis berupa perancangan aset visual untuk pengembangan *game*. Keterlibatan penulis selama di Eternal Dream Studio sebagian besar berada di *Game Jam* pertama dan kedua. Berdasarkan *timeline* yang diberikan oleh Eternal Dream Studio, para anggota *intern* akan melaksanakan dua kali *Game Jam* internal. Dari *Game Jam* pertama dan kedua, anggota *2D Artist intern* mendapatkan peran yang berbeda (*rolling*) agar semua anggota *intern* bisa memperoleh pengalaman serta mempelajari hal baru. Untuk posisi *game designer* dan animasi tidak mendapatkan *rolling* karena hanya ada masing-masing satu anggota saja.

Pada *Game Jam* pertama, penulis bertanggung jawab mewarnai *sprite*, UI/UX, dan *environment* bersama anggota *intern* lain. Meskipun *jobdesc* penulis berupa *coloring*, penulis juga membuat desain karakter dengan

beberapa alternatif sketsa komprehensif. Setelah selesai merancang karakter, penulis melakukan asistensi dan mengajukan desain melalui Discord untuk dipilih. Hasil dari pemilihan desain dilanjutkan ke proses *line art*, *coloring*, dan *finishing*. Sedangkan pada *Game Jam* kedua, penulis bertugas membuat CG bersama anggota *intern* yang sama.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Berikut adalah proses pengerjaan yang dilakukan penulis selama melaksanakan program magang di Eternal Dream Studio:

3.3.1.1 *Fanart* Valentine Sosial Media Instagram

Tugas praktik pertama yang diberikan oleh Eternal Dream Studio untuk anggota *intern* adalah membuat *fanart*. Karakter yang digambar harus merupakan karakter *game The Sun Shines Over Us* (Menggapai Matahari) atau Helen. Penulis memilih karakter Ayu dari *The Sun Shines Over Us* yang memiliki kepribadian ceria, aktif, dan ramah. Ayu merupakan karakter pendukung dan merupakan teman baru Mentari (*main character*).



Gambar 3. 2 Sketsa Karakter Ayu Untuk Valentine

Proses pertama dimulai dengan mengumpulkan referensi *pose* dan membuat konsep yang cocok untuk tema valentine. Penulis memilih properti dan *pose* yang identik dengan tema valentine yaitu Ayu memegang cokelat berbentuk hati. Ayu digambarkan mengenakan aksesoris bando dan baju *sleeveless* untuk menambahkan kesan manis

pada karakter. Setelah sketsa, penulis memberikan warna sementara untuk mencoba beberapa kombinasi warna yang sesuai. Penempatan warna sementara membantu penulis membayangkan gambaran besar terhadap hasil akhir. Dengan demikian, penulis mampu mengetahui apakah warnanya harmonis atau sebaiknya diubah sebelum memasuki tahap *rendering*. Pemilihan warna disesuaikan dengan nuansa *sprite* karakter Ayu yang cenderung banyak memakai pakaian berwarna merah muda.



Gambar 3. 3 Proses *Rendering* Karakter Ayu

Proses kedua adalah melakukan *rendering* dari sketsa yang sudah sesuai konsep. Pada tahap ini, penulis memperbaiki anatomi, bentuk mata, *flow* rambut, dan lainnya. Teknik yang penulis pilih adalah *painting* dimana penulis hanya menggunakan sedikit *layer* dalam prosesnya kemudian menimpa-nimpa warna. Jenis *brush* yang penulis manfaatkan adalah *brush* semi-transparan sehingga akan tercipta warna-warna baru dari hasil percampuran. Selain *brush* semi-transparan, penulis juga menggunakan *solid brush* untuk melakukan

blocking untuk merubah warna atau memperbaiki posisi karakter secara instan tanpa perlu menimpa warna. Setelah merapikan dan memperbaiki warna, penulis menambahkan efek cahaya pada beberapa bagian karakter seperti rambut, wajah, dan tangan dengan memanfaatkan *layer luminosity*. Penulis juga mengubah sedikit arah mata Ayu agar terlihat sedang tersenyum manis kepada audiens.



Gambar 3. 4 Karya Final Karakter Ayu Untuk Valentine

Proses terakhir adalah *finishing* yaitu penulis memberikan sentuhan akhir yang mempertajam konsep. Pada tahap ini, penulis menambahkan *layer effect overlay* dengan nuansa warna merah muda untuk memberi kesan manis dan feminim pada karya. *Background* dibuat sederhana dengan *soft airbrush* agar audiens tetap berfokus pada karakter Ayu yang merupakan *point of interest*. Agar tidak terlalu polos, penulis menambahkan pola hati dengan garis-garis, pita yang memiliki warna sama dengan pita pada cokelat, serta teks “Happy Valentine”. Penambahan teks bertujuan seakan-akan Ayu

Madoka Magica, Cardcaptor Sakura, Ojomajo Doremi, Tokyo Mew Mew, dan Pretty Cure. Cherri berpenampilan feminim dengan rambut panjang, memiliki mata berwarna ungu, serta memakai *dress* berwarna putih. Untuk menambahkan kesan manis dan imut, penulis menambahkan aksesoris pita pada rambut dan bros di bajunya. Sebagai *magical girl*, Cherri juga memiliki *magic wand* sendiri yang berbentuk hati dengan pita untuk menciptakan harmoni dengan keseluruhan desain karakternya.



Gambar 3. 6 Proses Pembuatan Karakter Cherri

Penulis membuat sketsa dengan *pose* memegang *wand* yang nantinya akan dianimasikan menggunakan DragonBones. Pada sketsa awal Cherri mengenakan *dress* pendek *off shoulder*, namun dipertengahan *rendering* penulis menambahkan rok panjang dibelakang *dress*nya sesuai *moodboard*. Gaya gambar yang penulis gunakan adalah *painting style* seperti pada *fan art* karakter Ayu untuk valentine. Teknik mewarnainya juga sama yaitu dengan merapihkan sketsa dan menggunakan *brush* semi-transparan yang saling ditimpa untuk menciptakan warna baru.



Gambar 3. 7 Memisahkan Aset

Sebelum mulai melakukan animasi, aset visual karakter harus dipisahkan menjadi beberapa bagian sesuai dengan pergerakan yang diinginkan. Oleh karena itu, penulis sudah membagikan gambar dalam layer yang berbeda-beda untuk memudahkan *export* setiap aset. Hasil aset yang di*export* harus dalam bentuk .png agar tidak memunculkan *background* putih. Setelah semua aset sudah siap, penulis mulai menyusun aset-aset tersebut ke DragonBones.



Gambar 3. 8 Proses Animasi di DragonBones

Animasi Cheri dibuat sederhana sesuai konsep yang diinginkan penulis, yaitu *idle* menggerakkan *magic wand*. Penulis mulai

melakukan *rigging* dengan memasang *bones* dan membuat *mesh* dan menambahkan titik pergerakan pada semua aset. Setelah *rigging* selesai, penulis pindah ke mode *animate* untuk memberikan gerakan sederhana. Setiap pergerakan diatur dengan *time stamps* dan setiap *bones* memiliki *time stamps* yang berbeda-beda. Gerakan animasi yang dibuat adalah bernapas dengan dada yang bergerak naik dan turun, tangan memegang *magic wand* bergerak ke kiri dan kanan, rambut serta *dress* yang bergoyang seperti tertiuip angin. *Keyframe* awal dan akhir dibuat sama supaya hasil akhirnya *looping* serta standar animasi *idle* bisa tercapai. Animasi yang sudah selesai *diexport* dalam format GIF dengan 24 FPS serta dikumpulkan melalui aplikasi Discord.



Gambar 3. 9 Hasil Animasi Karakter Cherri

3.3.1.3 Revamp Map Game Helen

Helen adalah permainan yang saat ini masih pada masa *play test* oleh Eternal Dream Studio. *Game Helen* mengisahkan seorang perempuan bernama Helen yang saat ini mengalami *quarter life crisis*. Eternal Dream Studio ingin menyampaikan pesan melalui narasi dengan cerita yang *relate* dengan beberapa golongan anak muda zaman sekarang. Terlebih Helen merupakan seseorang yang memiliki mimpi

menjadi *violist* namun harus terhalang karena kurangnya dukungan dari orang terdekat.

Untuk *task* ini, Irma Safitri meminta *2D Artist intern* untuk mengubah suasana pada salah satu *map* di *game* Helen menjadi suasana pagi hari. Irma Safitri membagikan *moodboard* dan referensi terkait warna yang akan digunakan melalui Google Drive. Para *intern* diberi kebebasan untuk menggunakan kombinasi warna sesuai pilihannya selama *map* tersebut bisa memberikan suasana pagi. Setelah mengamati referensi dan *color palette* yang dibagikan oleh tim internal Eternal Dream Studio, penulis mengunduh beberapa gambar untuk digabung dalam satu kanvas. Hal ini bertujuan memudahkan penulis mengambil warna dan melihat referensi secara *side to side*. Berikut merupakan *map* asli yang diberikan oleh tim internal:

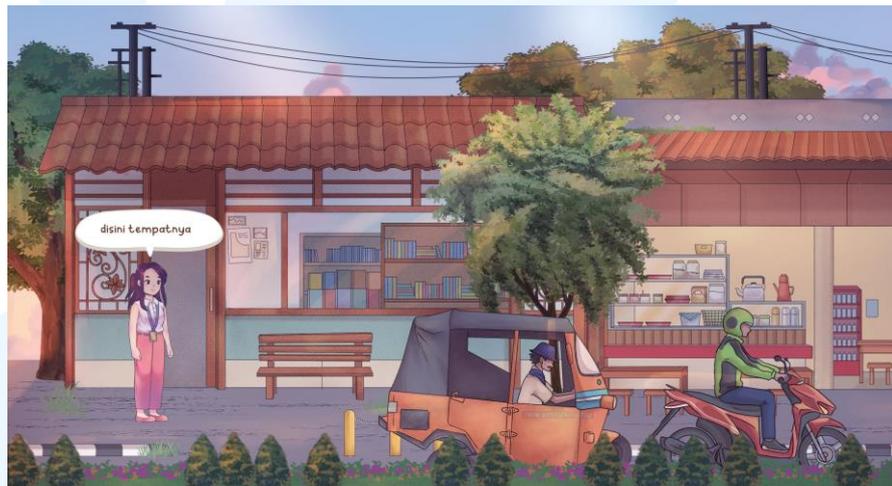


Gambar 3. 10 Map Game Helen

Map diberikan dalam bentuk *.PSD* dengan suasana siang hari. Dalam pengerjaan tugas ini, penulis menggunakan aplikasi Clip Studio Paint. Aplikasi ini merupakan aplikasi yang selalu digunakan oleh penulis karena mampu membaca berbagai format termasuk *.PSD* serta memiliki fitur yang sangat lengkap. Sebelum mengubah warna dan suasana, hal pertama yang penulis lakukan adalah melakukan eksplorasi terhadap *folder* dan *layer*. Dengan demikian, penulis

mampu mengenali isi dan objek yang tergabung dalam beberapa *folder* tersebut.

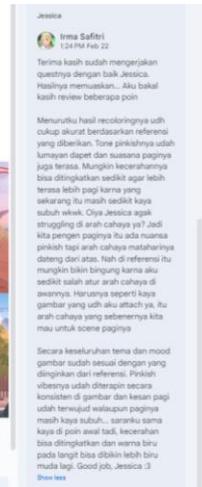
Setelah mengenali letak objek dan *folder*, penulis mengubah warna dasar langit terlebih dahulu. Penulis menimpa warna langit menggunakan *airbrush* dengan warna biru dan ungu yang diambil dari *color palette*. Alasan penulis memilih langit terlebih dahulu agar mempermudah penyesuaian warna dominan dengan warna objek. Setelah ekspektasi yang diinginkan sudah tercapai, penulis menambahkan *layer effect*, mengubah *hue* dan *saturation*, serta *tone curve* dengan *tonal correction* kepada aset-aset pada *map*. Penulis juga menyesuaikan ukuran NPC ojek dan bajaj agar lebih masuk akal. Berikut merupakan hasil dari *revamp* yang diselesaikan penulis.



Gambar 3. 11 Hasil *Revamp Map* Menjadi Pagi Hari

Penulis mengumpulkan hasil *revamp* ke *internship channel* melalui aplikasi Discord. Setelah semua anggota *intern* menyelesaikan tugas ini, Irma Safitri memberikan *feedback* dalam bentuk komentar di Google Slides. Berikut merupakan komentar yang diberikan Irma Safitri terhadap hasil penulis.

Jessica



Gambar 3. 12 *Feedback* Dari 2D Artist Mentor

Kesimpulan yang bisa diambil dari komentar Irma Safitri adalah penulis berhasil mengubah suasana dari siang ke pagi hari. Berdasarkan referensi yang diberikan, hasil *recolor* dan *tone* merah muda pada karya sudah cukup akurat sehingga suasana pagi sudah terasa. Menurut Irma, keseluruhan tema dan *mood* pada *map* sudah sesuai dengan yang diharapkan. Meski demikian ada satu hal yang bisa ditingkatkan lagi agar hasilnya lebih maksimal, yaitu tingkat kecerahan pada warna langit dibuat lebih terang. Hal ini dikarenakan hasil *revamp* penulis lebih ke arah subuh daripada pagi hari.

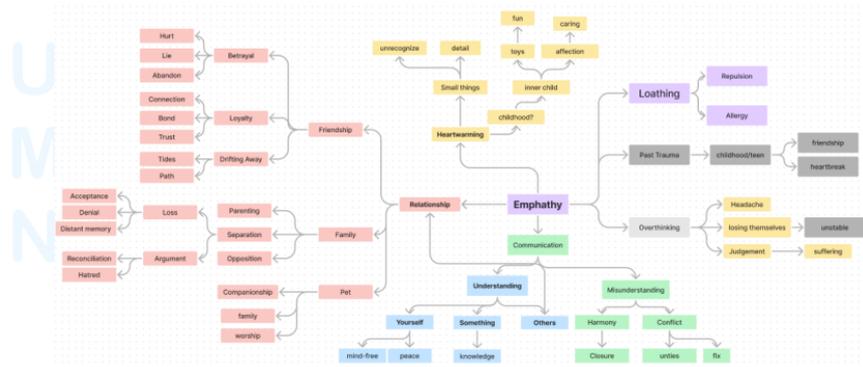


Gambar 3. 13 Hasil Revisi *Revamp Map* Game Helen

Dari *feedback* yang diberikan oleh mentor, penulis melakukan revisi agar hasilnya bisa maksimal. Penulis mengubah warna langit dengan warna biru yang lebih cerah pada sisi kiri. Selain itu, penulis menambahkan sinar matahari yang lebih kuat dengan *layer effect luminosity* di beberapa *spot* seperti langit, pohon, jalanan, dan pertokoan. Keseluruhan *tone* dan *brightness* juga diubah dengan *tonal correction* untuk disesuaikan dengan warna langit. Setelah menyelesaikan revisi, penulis mengumpulkan lagi ke *channel* Discord sebagai bukti penulis telah memenuhi tanggung jawab sebagai 2D *Artist intern* di Eternal Dream Studio.

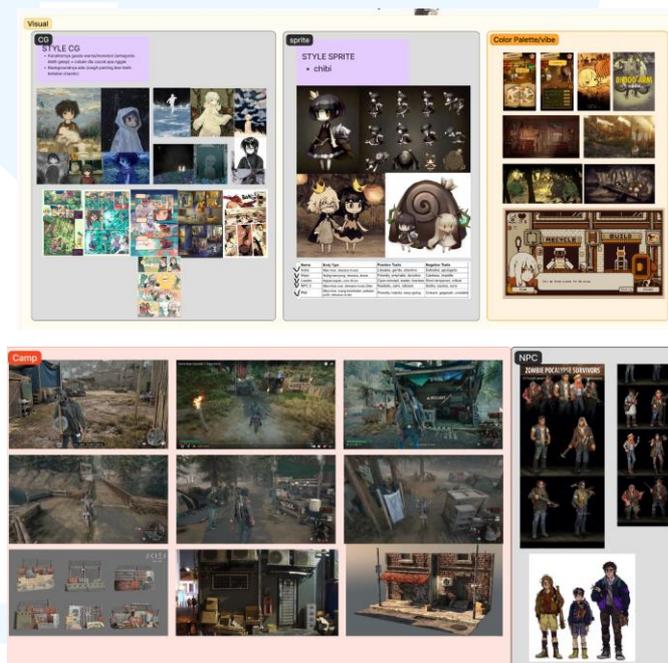
3.3.1.4 Perancangan *Game The Only Hope*

The Only Hope merupakan *game jam* pertama yang dibuat oleh tim *intern* dan tim internal Eternal Dream Studio. Dari hasil berdiskusi dan menentukan pesan yang ingin disampaikan, *The Only Hope* hadir dengan tema *survival-adventure*. *Game jam* dimulai dengan melakukan *brainstorming* dan membuat *mindmap* dari kata empati yang dikembangkan dalam beberapa cabang oleh setiap anggota. Kata kunci *loyalty* dan *misunderstanding* dikembangkan dalam satu *big idea* yaitu “*understanding beyond words*”. *Big idea* tersebut dapat diartikan sebagai “pentingnya kejelasan dalam penyampaian pesan agar tidak menimbulkan kekeliruan interpretasi terhadap pesan yang ingin disampaikan”.



Gambar 3. 14 Mindmap The Only Hope

Saat melakukan *brainstorming*, Lucky Putra memberikan satu pendapat yang sangat menarik dari hasil *mindmapping* yaitu sifat manusia. Menurut Lucky Putra, sifat asli manusia yang sebenarnya akan terkuak disaat-saat sulit dimana mereka akan menjadi makhluk hidup yang lebih kejam dari makhluk hidup lainnya. Ide tersebut disatukan dengan *big idea* menjadi konsep *post-apocalyptic* yang digambarkan dengan hubungan hewan peliharaan bernama Hope dan pemiliknya bernama Indra. Hope dan Indra harus bertahan hidup dikala masa-masa sulit apokaliptik dengan bergabung dengan fraksi. Dalam permainan, Hope dan Indra menyampaikan nilai *companionship* antara peliharaan dengan pemiliknya.



Gambar 3. 15 Gaya Visual *The Only Hope*

Setelah konsep sudah ditentukan, tahap selanjutnya adalah menentukan gaya visual serta warna yang cocok dengan suasana *game*. Untuk mendukung suasana dan *vibe* yang dibawakan *The Only Hope*, dipilihlah gaya visual *chibi* dengan *color palette* yang cenderung kusam serta bertekstur. Dalam *game jam* ini, penulis bekerja sama dengan rekan sesama *intern* yaitu Marta Valencia yang

marah akibat trauma yang diakibatkan masa *post-apocalyptic*. Pakaian berlapis-lapis bermanfaat untuk melindungi diri dari serangan zombie dan cuaca ekstrem. Dari *moodboard* tersebut, penulis membuat tiga sketsa dan mengirimkannya ke Discord untuk *voting*.



Gambar 3. 17 Sketsa Karakter Maya

Hasil *voting* yang dilakukan oleh seluruh anggota *game jam*, desain nomor 2 terpilih sebagai desain Maya. Menurut pendapat anggota lainnya, desain nomor dua paling menggambarkan karakter Maya yang memiliki sifat ramah, peduli, suka menolong, dan santai. Meski demikian, Maya juga seorang yang gegabah, penakut, dan emosi yang tidak stabil. Selain itu, gaya rambut dan pakaiannya menciptakan siluet karakter yang jelas serta mudah dikenali.



Gambar 3. 18 Proses Perancangan Karakter Maya

Sketsa dilanjutkan ke proses *line art* dan *coloring* dengan menempatkan *base color* saja sebagai gambaran besar. Sesuai *color palette* yang disetujui, warna yang digunakan cenderung kusam dan memiliki tingkat kontras rendah agar mendukung suasana muram masa *apocalyptic*. Untuk memudahkan *coloring* nantinya, penulis membuat keterangan warna yang digunakan karakter. Maya memiliki tanda pada tangan kirinya untuk menandakan bahwa dia adalah petugas *medic*. Setelah menyelesaikan karakter Maya, penulis melanjutkan proses *coloring* karakter serta membuat *character color sheet*.



Gambar 3. 19 *Character color sheet*

Color sheet ini menjadi panduan penulis dan anggota lain dalam mewarnai karakter lainnya agar menciptakan harmoni warna yang serasi. *Color sheet* dibuat agar semua aset visual bisa konsisten sehingga penulis menambahkan keterangan warna dan tekstur yang digunakan.

Setelah menyelesaikan desain karakter utama dan NPC penting, penulis menambahkan satu NPC *filler* yang berperan sebagai anggota para fraksi. NPC *filler* ini dibuat dengan desain yang simpel agar mudah dibedakan dengan NPC penting. Kemudian karakter-karakter ini dianimasikan oleh rekan kerja yang lain sehingga penulis memisah-misahkan bagian aset untuk

menciptakan pergerakan mulus. Semua *file* karakter dipisah satu per satu dalam format *.CSP* dan dikumpulkan ke Discord *intern Eternal Dream*.



Gambar 3. 20 *Sprite* Karakter *The Only Hope*

Ketika diimplementasikan dalam *programming*, ternyata ada kendala pada *sprite* dimana *line art* karakter menjadi lebih tipis dibandingkan *environment*. Awalnya penulis mencoba menambahkan *outline* dengan *layer effect* dengan harapan tidak perlu menebalkan *line art* secara manual. Namun usaha ini gagal karena *layer effect* ini tidak berfungsi pada proses *rigging* sehingga penulis melakukan revisi pada semua *sprite* untuk ditebalkan *line art* nya.



Gambar 3. 21 Revisi *Line Art Sprite* Karakter

Dari pengalaman ini, penulis belajar bahwa ukuran *brush* untuk membuat karakter dan *environment* harus diperhitungkan kembali. Hal ini dikarenakan *environment* akan memiliki ukuran yang lebih besar dari karakter sehingga diperlukannya uji coba untuk mengetahui ukuran *brush* yang sesuai. Dengan adanya uji coba ini, 2D Artist tidak perlu mengulang *line art* karena cukup memakan banyak waktu dan tenaga.

b. *Environment*

Lingkungan *The Only Hope* merupakan lingkup para pengungsi dan fraksi yang tinggal bersama. Suasana pada lingkungan dibuat cenderung muram, kumuh, dan kotor untuk menyesuaikan kondisi *post-apocalypse* yang kacau. Setelah melakukan *brainstorming* dan mengumpulkan referensi dari film-film *zombie apocalypse*, lingkungan dibuat seperti perkemahan dengan peralatan serta sumber daya seadanya.



Gambar 3. 22 Aset *Environment The Only Hope*

Warna dan tekstur yang dipilih disesuaikan dengan *tone* karakter agar saling menyatu. Noda kotor pada objek-objek menjadi tanda kekacauan yang sudah terjadi serta menekankan

suasana tidak nyaman keadaan tersebut. Untuk bertahan hidup, para fraksi harus mengumpulkan sisa-sisa makanan yang terlihat dari sampah bekas kaleng makanan dan minuman. Mereka juga menggunakan api unggun untuk menghangatkan tubuh serta tidur di tenda dengan kasur lipat sederhana. Perlengkapan yang mereka miliki juga seadanya yang ditemukan saja.

Sebagai pertahanan diri, para fraksi memanfaatkan pagar yang terbuat dari seng maupun kayu untuk membatasi perkemahan. Bangunan tinggi juga digunakan sebagai tempat berpatroli jarak jauh agar mampu saling menjaga dan memantau kondisi luar dari atas. Setelah mewarnai semua aset, penulis mengumpulkannya dalam format .png ke supervisi untuk ditata menjadi *environment* permainan.

c. UI/UX

Setelah menyelesaikan dua tugas utama, penulis membantu pembuatan logo dan *home screen The Only Hope*. Dengan keterbatasan waktu, penulis membuat tiga alternatif untuk logo dan langsung di diskusikan melalui *voice channel* di Discord. Pada sketsa penulis salah menuliskan “Only” menjadi “Last”, namun setelahnya diperbaiki menjadi “Only”.



Gambar 3. 23 Sketsa Logo *The Only Hope*

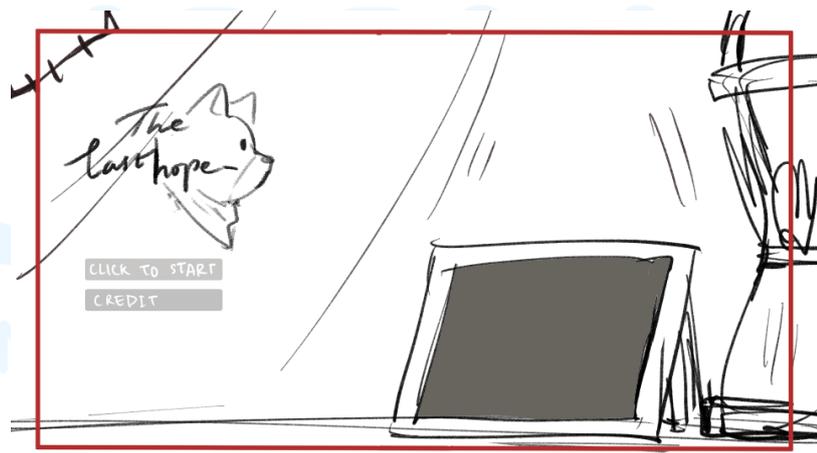
Dari hasil diskusi, opsi C memiliki penekanan pada karakter utama yaitu Hope yang menghadap ke kanan. Selain itu, gaya tulisan *script* menambahkan kesan dramatis dan mendukung visual dari Hope. Dengan demikian, sketsa C dipilih sebagai logo *game The Only Hope*. Penulis merapikan sketsa dan

membuat *line art* dengan *brush* bertekstur untuk menyesuaikan keseluruhan visual *The Only Hope*. Untuk menghindari kesalahan hak cipta, penulis menuliskan judul dengan tulisan tangan tanpa menggunakan *typeface* tertentu.



Gambar 3. 24 Logo *The Only Hope*

Selanjutnya penulis membantu membuat ilustrasi sederhana untuk *home screen*. Penulis hanya membuat satu sketsa saja karena minimnya waktu yang dimiliki. *Home screen* dibuat seakan-akan para pemain berada di dalam tenda milik Indra dan Hope. Penulis menambahkan lentera sebagai penerangan dalam tenda serta bingkai foto milik Indra yang nantinya akan menampilkan foto Indra dan Hope.



Gambar 3. 25 Sketsa *Home Screen*

Proses dilanjutkan dengan *line art* dan pewarnaan yang berpatokan dengan *color palette* karakter serta *environment*. *Line art* yang tidak rapi sengaja dibuat agar terlihat lebih

dinamis dan tidak memberikan kesan kaku. Untuk pewarnaan, penulis menggunakan gaya *semi-painting* untuk mempercepat proses pengerjaan. Foto Indra dan Hope pada bingkai diambil dari CG yang sudah dibuat.



Gambar 3. 26 Home screen *The Only Hope*

Sebagai sentuhan akhir, penulis menambahkan tekstur *noise* dengan efek *soft light* seperti pada aset-aset lainnya. Logo dan *menu* diletakkan di sebelah kiri untuk mengisi *white space* yang sudah disiapkan. Penempatan bingkai dan lentera di sebelah kanan bertujuan sebagai *point of interest* pemain serta memancing perasaan emosional para pemain.

d. CG

CG merupakan komponen penting *game The Only Hope* untuk menyampaikan pesan dalam bentuk potongan-potongan panel komik. Penggunaan CG sudah diterapkan dari *prolog* pengenalan Indra dengan Hope sampai *ending*. CG dapat membantu pemain memahami cerita dan kondisi yang terjadi sehingga meningkatkan perasaan emosional selama bermain. Tugas CG *The Only Hope* dikerjakan oleh dua 2D Artist Intern yang terbagi menjadi dua yaitu *sketsa-line art* dan *coloring-finishing*. Namun pada pengerjaannya, muncul masalah dimana hasil warna jadi tidak sesuai dengan kesepakatan *brief* yang

sudah ditentukan sejak awal. Dengan kondisi *deadline* yang sudah semakin dekat, akhirnya penulis dan rekan kerja lainnya turun tangan mengubah warna CG. Penulis mendapatkan bagian *ending* bagian kedua yaitu *scene* Indra memeluk Hope.



Gambar 3. 27 Revamp Warna CG *The Only Hope*

Penulis merombak ulang seluruh warna, memperbaiki *line art* yang sudah tertimpa warna lain, dan menambahkan tekstur. Tindakan ini diambil karena *layer management* yang kurang baik menyulitkan penulis mengubah warna dengan *tonal correction*. Penulis memperbaiki detail-detail pada wajah, tangan, dan pakaian Indra serta Hope. Kontras dan saturasi pada *background* dikurangi agar sesuai dengan *moodboard* serta *brief* yang sudah ditentukan.

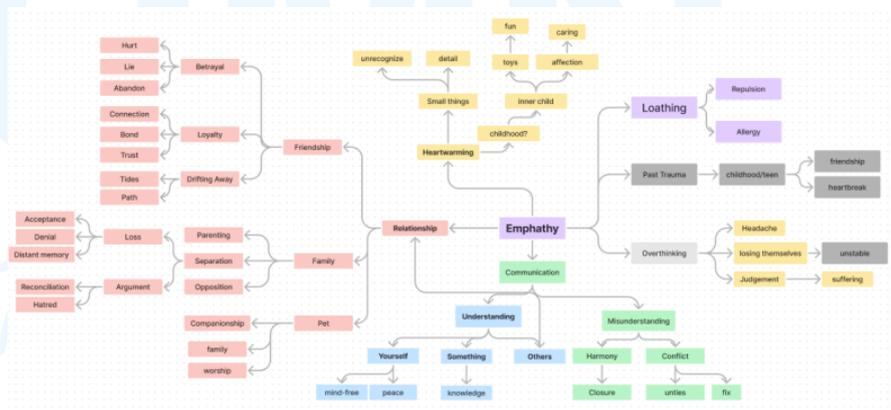
3.3.1.5 Perancangan CG *Game Flavors of Time*

Flavors of Time adalah karya *game jam* kedua yang dikerjakan oleh penulis dalam program kerja magang Eternal Dream Studio. *Flavors of Time* membawakan kisah perjalanan hidup pasangan bernama Yudha dan Adela yang dikemas dengan *mini game* memasak. *Game-game* seperti *When the Past was Around* karya Toge Productions, *A Taste of the Past* karya Sondering Studio, dan *Venba* karya Visai

Games menjadi inspirasi utama dalam perancangan serta pembuatan *game Flavors of Time*. Pada proyek ini, penulis berpasangan dengan rekan *intern* yang sama pada *game jam* pertama yaitu Marta Valencia untuk mengerjakan bagian CG. Untuk melatih diri keluar dari zona nyaman, penulis dan rekan penulis bertukar *job desc*. Oleh karena itu, dalam proyek ini penulis bertugas membuat sketsa dan *line art* sementara rekan penulis bertanggung jawab mewarnai karya.

a. Konsep

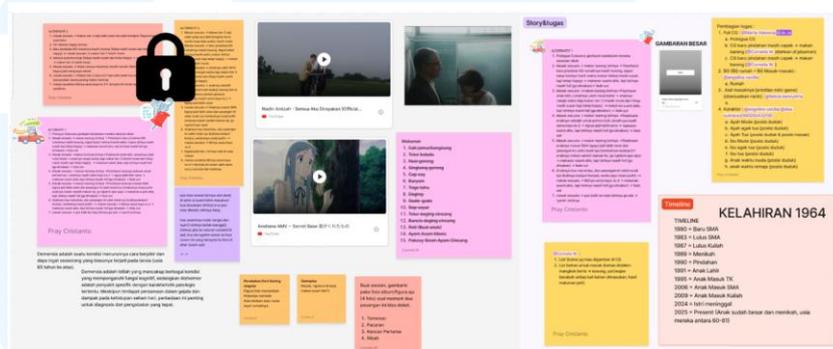
Proses perancangan *Flavors of Time* dimulai dengan proses *brainstorming*. *Flavors of Time* menggunakan *keywords* yang diambil dari *mindmap* yang sama dengan *game The Only Hope*. Dari proses *brainstorming*, kata nostalgia dipilih menjadi *keywords* kemudian dikembangkan menjadi satu *big idea* “*Shared Reminiscence*”. *Big idea* tersebut berawal dari topik diskusi tentang hubungan dengan teman lama yang sudah tidak saling bertukar kabar lagi. Setiap pertemuan pastinya akan ada perpisahan dengan alasan yang berbeda-beda, entah karena pindah rumah, tidak memiliki kesamaan lagi, atau hal lainnya. Poin ini menjadi hal yang menarik untuk dituangkan dalam *game* dengan tema *friendship*.



Gambar 3. 28 *Mindmap Flavors of Time*

Dalam diskusi, penulis menyampaikan ide yang mengisahkan seorang gadis yang kembali ke rumah lamanya untuk memulai

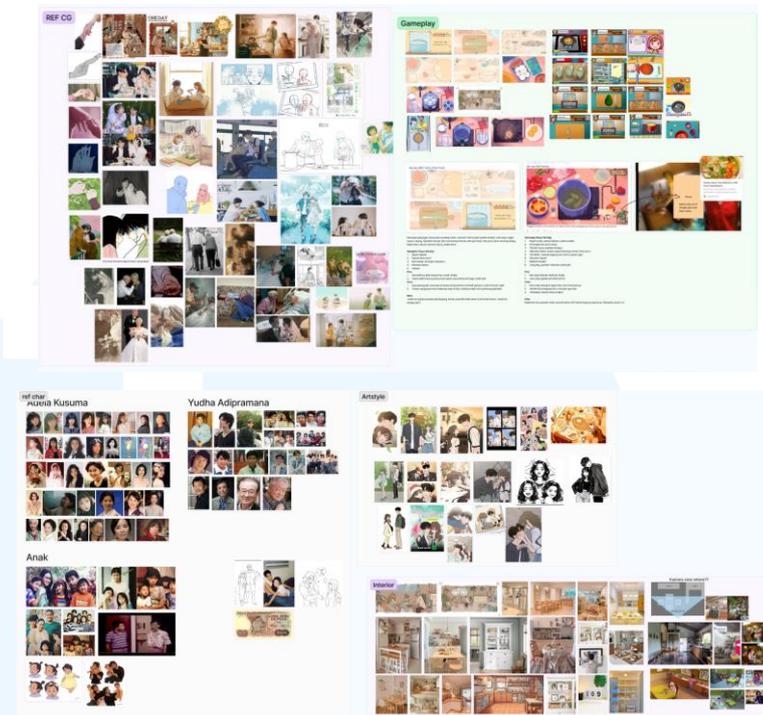
kehidupan baru dengan membuka toko roti. Tokoh utama merapikan dan membereskan rumahnya dengan memilah barang-barang lama. Dari barang ini, tokoh utama kembali mengingat kenangan-kenangan lama yang membuatnya ingin menghubungi teman-temannya. Namun, ide penulis tidak terpilih karena terhambat waktu pengerjaan yang singkat.



Gambar 3. 29 Proses *Brainstorming Game Flavors of Time*

Konsep *Flavors of Time* dirombak dan terpilih konsep perjalanan waktu sepasang kekasih yang sudah bersama sejak kecil hingga lansia. Kisah hidup memiliki korelasi erat dengan kenangan karena dari perjalanan hidup itu sendiri memberikan banyak memori. Dari hasil diskusi, semua anggota setuju bahwa dalam hidup ini sebuah masakan merupakan satu memori yang berharga serta mampu membawa seseorang ke masa lalu.

Gaya visual yang dipilih terinspirasi dari Webtoon *Our Secret Alliance* dengan teknik pewarnaan sederhana untuk mempersingkat waktu pengerjaan. Karakteristik Yudha dan Adela mengambil tema tahun 1980-1990 untuk memperkuat suasana nostalgia. *Gameplay* memasak dipilih sesuai hasil *brainstorming* cerita dimana *Flavors of Time* membawakan kenangan melalui masakan-masakan yang dibuat oleh Yudha. Para pemain akan diberikan resep dan memasak sesuai instruksi yang diberikan.



Gambar 3. 30 Referensi Visual *Flavors of Time*

Secara singkat, *Flavors of Time* mengisahkan pria tua bernama Yudha yang merupakan seorang bapak rumah tangga. Yudha selalu memasak untuk istri tercintanya, yaitu Adela seorang wanita pekerja keras. Saat makan bersama, Yudha menceritakan bagaimana masakan-masakan yang dimasaknya itu mengingatkannya pada kenangan lama. Selama Yudha bercerita, Adela tidak memberikan respon apapun. Tentunya hal ini sangat tidak biasa bagi Yudha karena Adela selalu menyukai masakan Yudha. Pada suatu malam, Adela tidak ikut makan malam sehingga membuat Yudha khawatir dan mencari Adela. Setelah mencari ke semua sudut rumah, Yudha terpaksa melihat satu foto dan baru ingat bahwa istri yang dia cintai itu sudah tiada.

b. CG

Pengerjaan CG dilakukan oleh dua orang, yaitu penulis dengan *job desc line art* dan rekan penulis dengan *job desc coloring*. Untuk mempersingkat waktu pengerjaan dalam *deadline* yang

dekat, pengerjaan sketsa dilakukan oleh penulis dan rekan penulis. *Game Designer intern* juga membantu penulis dengan membuat *storyboard* untuk mempermudah pembuatan sketsa. CG dalam *game Flavors of Time* terbagi menjadi tujuh bagian yaitu *prolog*, *chapter 1*, *chapter 2*, *chapter 3*, *chapter 4*, *chapter 5*, dan *epilog*.

Saat mengerjakan prolog 3 bagian dua, penulis mendapatkan revisi berupa pertukaran karakter. Awalnya penulis menggambarkan scene Yudha menembak Adela, ternyata brief yang diberikan tertukar dimana seharusnya Adela yang menembak Yudha. Oleh karena itu, penulis mengerjakan revisi untuk menukar posisi karakter. Penulis juga merubah layout dan environment yang awalnya di luar kelas menjadi di dalam kelas. Menurut supervisor dan tim, hasil revisi lebih sesuai dengan karakter Adela yang cenderung dominan daripada Yudha.



Gambar 3. 31 Revisi Scene Prolog 3 Bagian Dua

Ditengah pengerjaan, tim *intern* merasa waktu yang diberikan tidak memungkinkan untuk menyelesaikan seluruh CG. Oleh

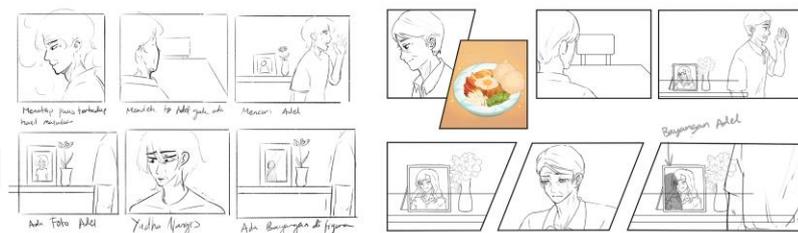
karena itu, *chapter 4* yang memiliki alur cerita yang tidak berpengaruh besar terpaksa dihapus untuk mempermudah pengerjaan CG. Proses pengerjaan CG dimulai dengan membuat sketsa sesuai narasi yang dirancang oleh *Game Designer*. Setelah itu, penulis membuat *line art* dari hasil sketsa yang sudah diasistensikan kepada tim *game jam*. Penulis menggunakan *brush solid* dengan mengatur tebal tipis pada karya untuk memberikan penegasan. Hasil *line art* yang sudah selesai dikirimkan ke *channel* Discord untuk dilanjutkan ke proses *coloring* oleh rekan 2D Artist lain.



(a) Sketsa penulis dan hasil line art oleh penulis



(b) Sketsa oleh rekan dan hasil line art oleh penulis



(c) Storyboard oleh rekan dan hasil line art oleh penulis

Gambar 3. 32 Proses Pengerjaan dan Hasil CG *Flavors of Time*

Dari *game jam* kedua ini, penulis menyadari adanya kelemahan yaitu membuat *scene prolog* yang berlebihan serta membuat *line art* yang terlalu detail. Hal ini mengakibatkan penulis semakin terkejar *deadline* serta adanya beberapa *scene* yang harus dihapus agar porsi CG tetap sesuai. Meskipun CG dapat

diselesaikan tepat waktu, cukup disayangkan ada beberapa *scene* yang tidak bisa ditampilkan. Dari pengalaman ini, penulis belajar untuk berfokus pada tujuan cerita secara garis besar dan tidak menambahkan terlalu banyak detail pada beberapa bagian.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama melaksanakan program kerja magang di Eternal Dream Studio, penulis mempelajari banyak hal terutama kerja sama dalam tim yang memiliki pengaruh besar dalam perancangan *game*. Tentunya kerja sama tim membutuhkan kekompakan dan komunikasi yang baik agar tujuan yang ingin dicapai bisa direalisasikan sesuai ekspektasi. Namun pada penerapannya, ada rekan kerja yang kurang bisa bekerja dalam tim. Sikap tidak berkontribusi dalam *brainstorming* serta minimnya keaktifan dalam komunikasi berakibat ketidaktahuan konsep *game* dan gaya visual. Ditambah tim tidak menentukan target yang harus dicapai pada satu minggu sehingga beberapa pengerjaan terkesan terlalu santai. Hal ini berakibat pelaksanaan *game jam* melebihi *deadline* yang disepakati. Akhirnya penulis dan beberapa rekan lainnya pun harus bekerja dua kali serta menambah *jobdesc* agar *game* yang dirancang bisa sesuai ekspektasi.

Permasalahan ini merambat ke *game jam* kedua yang memiliki waktu lebih singkat untuk diselesaikan sehingga penulis dan rekan kerja lainnya harus berusaha lebih keras untuk menyelesaikan *jobdesc*. Masalah ini menyebabkan masalah kesehatan bagi penulis karena penulis harus menyelesaikan tugas berat dalam waktu singkat.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dalam mengatasi permasalahan tersebut, penulis berbicara secara personal dengan supervisi untuk melakukan pendekatan dengan rekan kerja tersebut. Sebagai penutup *game jam* pertama, tim internal dan tim *intern* mengadakan evaluasi sebagai perbaikan serta menyusun strategi *game jam* kedua. Supervisi juga lebih sering mengadakan *weekly meeting* pada *game jam* kedua untuk meluruskan beberapa miskomunikasi serta membicarakan

target yang akan dicapai pada minggu tersebut. Penulis dan rekan juga lebih aktif menanyakan *update* lewat *chat intern* umum agar rekan kerja yang lain bisa membaca serta mendapatkan notifikasi.

Solusi untuk *game jam* kedua yang memiliki *deadline* singkat adalah penulis dibantu dua rekan kerja dalam mengerjakan sketsa. Dengan bantuan *storyboard* dan sketsa yang sudah dibuat membuat penulis bisa mengerjakan *lineart* lebih cepat karena hanya berfokus pada satu *jobdesc* saja. Selain itu, penulis mendapatkan pengalaman dan *skill* untuk mengerjakan gambar dalam waktu yang cepat. Penulis berhasil mengerjakan tiga sampai empat CG dalam satu hari dengan gaya visual yang cukup kompleks. Hal ini membuktikan tidak semua masalah hanya menyisakan rasa sakit saja, namun ada pelajaran yang bisa dipetik untuk mengasah kemampuan diri.

