

BAB III

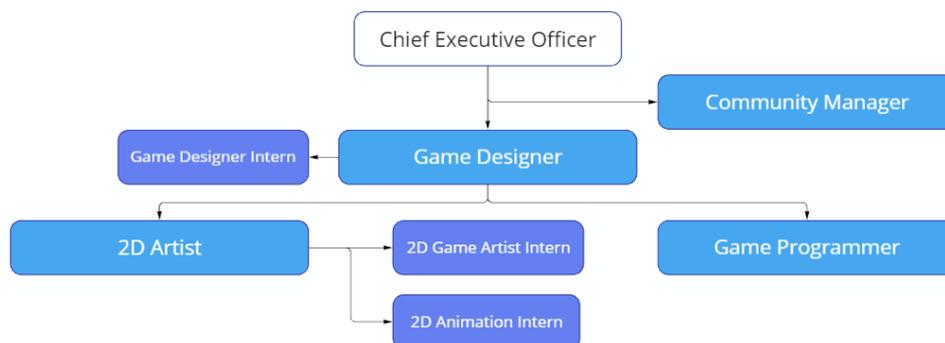
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Di Eternal Dream Studio, penulis menjalani kerja magang bersama dengan 5 intern lainnya, masing-masing dengan pekerjaan yang berbeda-beda. Berikut merupakan kedudukan dan koordinasi penulis selama melaksanakan kerja magang di Eternal Dream Studio.

3.1.1 Kedudukan

Penulis diberikan posisi *2D Game Artist* dalam divisi *art & design* sebagai salah satu pekerja magang. Koordinasi pemberian tugas dilaksanakan melalui *Discord call* oleh Pray Cristanto.

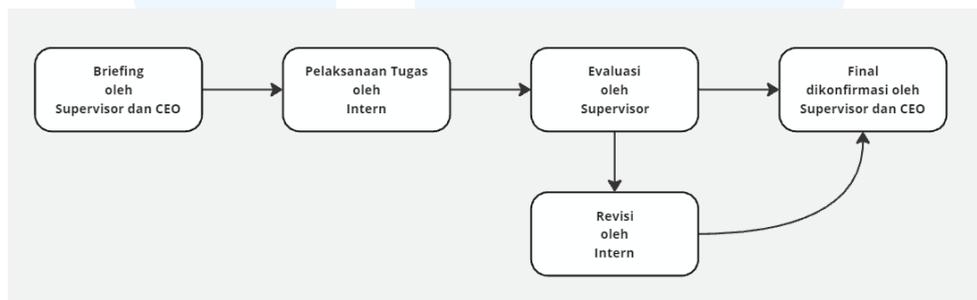


Gambar 3.1 Bagan Kedudukan

Pada awalnya, penulis ditugaskan sebagai pembuat sketsa dan *lineart* untuk *CG art* proyek *Game Jam* dengan judul ‘The Only Hope’, namun pada akhirnya, penulis juga ditugaskan untuk mengerjakan *CG art* secara penuh, yang terdiri atas sketsa, *lineart*, *flat colors*, dan *shading*. Pada proyek *Game Jam* selanjutnya, penulis ditugaskan untuk membuat *character design* untuk game berjudul ‘Flavors of Time’, dimana penulis merancang karakter-karakter dan membuat *game sprite*. Pray Cristanto, selaku supervisor dan pembimbing lapangan akan melakukan evaluasi bersama dengan pekerja magang lainnya untuk menentukan apakah aset yang telah dibuat sudah sesuai dengan kebutuhan game.

3.1.2 Koordinasi

Koordinasi pemberian tugas dimulai dengan penjelasan mengenai proyek yang akan dilakukan selanjutnya oleh Pray Cristanto, yang kemudian akan melakukan diskusi dengan seluruh pekerja magang untuk menentukan peran dan pekerjaan setiap intern pada proyek selanjutnya. Setelah penentuan peran setiap intern pada proyek selanjutnya, intern dengan peran *game designer* akan membuat daftar aset yang dibutuhkan, dan seluruh pekerja magang akan memulai pekerjaan masing-masing. CEO dari Eternal Dream Studio akan melakukan evaluasi pada akhir proyek dan memberikan masukan kepada tim pekerja magang untuk pelaksanaan proyek selanjutnya.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Tugas yang didapatkan penulis selama melakukan kerja magang di Eternal Dream Studio berkisar dari pembuatan ilustrasi untuk media sosial *company*, membuat *CG art* untuk proyek *Game Jam*, sampai merancang karakter dan pembuatan *game sprite*. Berikut adalah daftar pekerjaan yang penulis lakukan sebagai *2D Game Artist*.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1-2	<i>Illustration</i> (1 Februari 2024 – 11 Februari 2024)	Membuat ilustrasi bertema ‘Valentine’s Day’ untuk post media sosial dengan karakter dari game Eternal Dream Studio.
2	3-4	<i>Lighting Overlay</i> (12	Membuat <i>lighting overlay</i> untuk

		Februari 2024 – 22 Februari 2024)	salah satu background untuk game ‘Helen’ mengikuti <i>color palette</i> dan <i>moodboard</i> yang sudah disediakan.
3	4-5	<i>Animation</i> (23 Februari 2024 – 29 Februari 2024)	Membuat <i>idle animation</i> menggunakan ilustrasi sendiri melalui aplikasi ‘DragonBones’.
4	6-13	<i>CG Art</i> (1 Maret 2024 – 19 April 2024)	Membuat serangkaian <i>CG art</i> untuk proyek <i>Game Jam</i> dengan judul ‘The Only Hope’. Proses pengerjaan <i>CG art</i> terdiri atas <i>lineart</i> , <i>coloring</i> , <i>shading</i> , dan <i>finishing</i> .
5	13-16	<i>Character Design</i> (22 April 2024 – 22 Mei 2024)	Men-desain serangkaian karakter untuk proyek <i>Game Jam</i> dengan judul ‘Flavors of Time’.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis diberikan 6 proyek secara berkala selama melaksanakan kerja magang di Eternal Dream Studio, yakni pembuatan ilustrasi untuk media sosial Eternal Dream Studio dengan tema ‘Valentine’s Day’, pembuatan *lighting overlay* untuk *background game* ‘Helen’, pembuatan animasi *idle* menggunakan DragonBones, proyek *Game Jam* ‘The Only Hope’ dimana penulis membuat serangkaian *CG art*, dan proyek *Game Jam* ‘Flavors of Time’ dimana penulis membuat *character design* dan *game sprite*.

Sebelum setiap proyek, supervisor akan memberikan *briefing* mengenai tugas yang akan diberikan. *Briefing* berupa ketentuan tugas dan *deadline* akan kapan tugas harus selesai. Seluruh *briefing* dan pengumpulan tugas dilakukan lewat *Discord server* Eternal Dream Studio didalam *internship channel*.

Dalam pengerjaan proyek, penulis menggunakan iPad Pro (11-inch) dengan Apple Pencil menggunakan *software* ‘Procreate’ untuk membuat aset, dari tahap sketsa sampai tahap *finishing*. Proses pembuatan aset dimulai dengan pembuatan sketsa, yang dilanjutkan dengan pembuatan *lineart*, *flat color*, *rendering*, dan *finishing*. Setiap suatu tahapan sudah selesai, hasil akan ditunjukkan kepada

supervisor dan pekerja magang lainnya untuk konfirmasi dan evaluasi untuk revisi sesuai dengan diskusi dan permintaan tim.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Berikut merupakan keterangan proses dari proyek yang dikerjakan oleh penulis selama menjalankan kerja magang sebagai *2D Game Artist* di Eternal Dream Studio.

3.3.1.1 *Valentine's Day Illustration*

CEO dari Eternal Game Studio memberikan *briefing* mengenai *fanart week*, yang merupakan minggu dimana para pekerja magang diberikan tugas untuk membuat ilustrasi dengan tema tertentu untuk di-post di media sosial. CEO memberikan waktu 2 minggu untuk mengerjakan ilustrasi, dengan *art style* yang bebas. *File-file* referensi karakter game Eternal Dream Studio dibagikan kepada pekerja magang untuk mempermudah proses ilustrasi.



Gambar 3.3 Sketsa Proyek Ilustrasi

Penulis memulai proses pengerjaan dengan membuat sketsa. Dikarenakan tugas yang bersifat bebas, tidak diperlukan untuk menunjukkan *work in progress* kepada supervisor, dan karya hanya akan dikirim ketika sudah selesai.



Gambar 3.4 *Lineart* Proyek Ilustrasi

Sketsa merupakan karakter dengan nama ‘Putri’ dan ‘Alvin’ dan game Eternal Dream Studio dengan judul ‘The Sun Shines Over Us’. Proses lineart digunakan untuk merapikan sketsa kasar yang telah dibuat agar terlihat lebih rapi.



Gambar 3.5 *Flat Colors* Proyek Ilustrasi

Dikarenakan ilustrasi yang memiliki tema Valentine, digunakan *color palette* berwarna pink dan merah yang dibuat sesuai dengan gaya pakaian dari karakter-karakter tersebut.



Gambar 3.6 *Shading* Proyek Ilustrasi

Setelah *flat colors* sudah selesai, dilanjutkan dengan proses *shading* dimana penulis membuat bayangan untuk menambahkan dimensi kepada ilustrasi sehingga tidak terlihat datar. Selain memberikan bayangan, penulis juga menambahkan pencahayaan.



Gambar 3.7 Hasil Akhir Proyek Ilustrasi

Untuk tahap akhir, penulis menambahkan efek *lighting* untuk membuat ilustrasi terlihat lebih selaras, beserta dengan *background* dan *foreground* berupa tulisan ‘Happy Valentine’s Day’ dan latar belakang.

3.3.1.2 *Helen Lighting Overlay*

Proyek selanjutnya disampaikan oleh CEO dan supervisor lewat *Discord call*, yang merupakan tugas membuat *lighting overlay* untuk salah satu *background* game ‘Helen’ untuk menakar kemampuan para *2D Game Artist* intern dalam mengikuti *color palette* dan membuat efek *shading* dan pencahayaan yang efektif dan *visually appealing*.

Untuk membantu para intern, *2D Game Artist* Eternal Dream Studio, Irma Safitri memberikan masukan kepada intern akan apa yang harus dilakukan, dan memberikan file *background* yang sudah ia buat untuk mempermudah proses.

Dikarenakan penulis menggunakan aplikasi Procreate yang memiliki batas maksimum layer, penulis harus membuka file *background* di Adobe Photoshop terlebih dahulu untuk *merge* layer-layer tertentu agar dapat dibuka di aplikasi Procreate. Setelah proses *merge* layer selesai, penulis membuka file yang telah dimodifikasi di Procreate untuk memulai proses penambahan *lighting*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.8 Hasil Akhir Proyek *Lighting Overlay*

Color palette yang diberikan berupa warna pink dan hijau yang soft, untuk latar belakang kota pada saat pagi. Penulis menggunakan berbagai macam *layer options* seperti *multiply*, *add*, *screen*, dan *color dodge* untuk memodifikasi *background*, yang kemudian dikumpulkan lewat *Discord*. *2D Game Artist* kemudian akan memberikan kritik dan saran untuk pekerjaan para intern untuk kedepannya.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.1.3 DragonBones Idle Animation

Proyek selanjutnya disampaikan oleh *2D Game Artist* lewat *Discord call*, yang merupakan tugas membuat animasi idle untuk suatu karakter menggunakan aplikasi DragonBones. *2D Game Artist* menjelaskan bagaimana cara menggunakan aplikasi tersebut untuk *2D rigging* dan animasi, serta memberikan berbagai macam video tutorial untuk mempermudah proses. Telah disediakan hasil karya yang sudah di-*rig* untuk dicoba, namun intern dianjurkan untuk menggunakan hasil karya sendiri untuk belajar *rigging* dan animasi lebih lanjut.



Gambar 3.9 Ilustrasi yang Digunakan Dalam Proyek *Idle Animation*

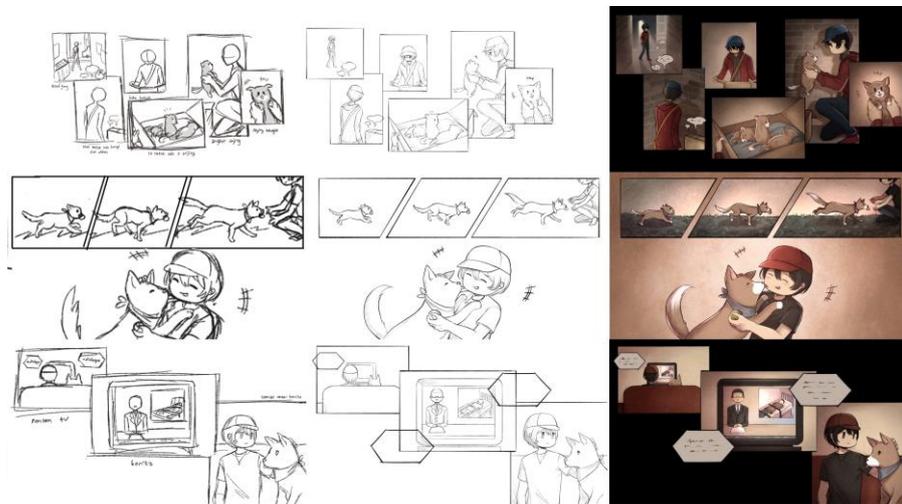
Penulis menggunakan hasil karya ilustrasi yang sebelumnya telah dibuat untuk proyek lain sebagai *base* dalam pembuatan *rigging* dan animasi, yang kemudian akan dikumpulkan lewat *Discord* dalam bentuk *export gif*.

3.3.1.4 *The Only Hope CG Art*

Untuk proyek *Game Jam* pertama, para intern diminta untuk membuat sebuah game bersama dengan supervisor. Pada awalnya para intern berdiskusi bersama untuk menentukan game seperti apa yang ingin dibuat. Setelah proses *brainstorming* yang dilakukan di Figma, para intern sepakat untuk membuat game dengan judul ‘The Only Hope’ yang mengikuti cerita seorang pria dengan anjingnya dalam dunia yang sedang kacau karena sebuah *zombie apocalypse*. Para intern memilih peran dan tugas yang akan mereka lakukan, dan penulis memilih untuk bekerja bersama dengan seorang intern lainnya dalam mengerjakan *CG art*.

Pada awalnya, penulis diberikan tugas membuat *lineart* dan *flat colors* setelah intern lainnya selesai membuat sketsa, namun terdapat kesalahan dimana intern lainnya membuat sketsa dengan *art style* dan *orientation* yang salah. Setelah *briefing* ulang mengenai *art style* dan *orientation*, yang seharusnya terlihat seperti buku komik, penulis menawarkan diri untuk mengerjakan sketsa dan *lineart*, sehingga intern lainnya dapat mengerjakan *flat colors* dan *shading*.

Untuk bagian prolog dari game, penulis diminta untuk membuat *scene* dimana tokoh utama, dengan nama ‘Indra’ bertemu dengan 3 anak anjing yang ditelantarkan, yang kemudian salah satu ia adopsi dan rawat sampai besar, yang ia namai ‘Hope’. Prolog berakhir dengan *scene* dimana Indra dengan Hope sedang menonton televisi. Terdapat berita bahwa telah menyebarnya virus yang membuat warga menjadi *zombie* dikarenakan radiasi nuklir. *Scene* berakhir dengan Indra dan Hope melihat kearah satu sama lain dengan cemas.



Gambar 3.10 Proses Pengerjaan *CG Art Prolog*

Pengerjaan *CG art* dimulai dengan melihat referensi yang telah disediakan untuk mempelajari penampilan-penampilan karakter, yang kemudian *scene* akan dibuat sesuai dengan sifat dan karakteristik karakter tersebut. Setelah itu, proses pewarnaan dilakukan oleh intern lainnya. Namun terdapat kendala dimana *color palette* yang intern lainnya gunakan tidak sesuai, sehingga penulis membantu mengganti *flat colors* dan *shading* agar sesuai dengan aset yang sudah dibikin.



Gambar 3.11 Proses Pengerjaan *CG Art Chapter 1*

Selanjutnya penulis membuat *CG art* untuk *chapter 1*, dimana terdapat *scene* Indra dan Hope sedang melawan *zombie*. Di *scene* tersebut, Hope hampir tergigit oleh *zombie*, namun *zombie* tersebut berhasil dihentikan oleh Indra. Mereka sadar bahwa mereka tidak mampu melawan *zombie* sebanyak itu dan lari menjauh dari kerumunan *zombie*, kembali ke perkemahan tempat mereka tinggal. Ketika kembali ke tenda, Indra merasa lelah dan duduk. Hope pun cemas bahwa ada sesuatu terjadi dengan Indra, dan ia mengingat bahwa ada salah satu orang yang tinggal di perkemahan tersebut yang merupakan suster. Hope pun keluar dari tenda untuk mencari orang tersebut, dan *gameplay* dimulai.



Gambar 3.12 Proses Pengerjaan *CG Art Chapter 3*

Setelah bagian *gameplay* dimana Hope dapat berjalan-jalan keliling perkemahan dan mencari karakter suster dengan nama 'Maya', Hope dapat kembali kedalam tenda Indra dan melihat *scene CG art chapter 3*. *Scene* dimulai dengan Maya memeriksa Indra, dan ketika ia menggulung lengan jaket Indra, ia mendapati bekas gigitan *zombie* yang sudah terinfeksi. Gigitan tersebut terjadi ketika Indra melindungi Hope dari serangan *zombie*. Ia memberi tahu Indra bahwa ia tergigit, dan mereka berdiskusi akan apa yang dapat mereka lakukan. Hope mendengarkan percakapan mereka, namun tidak mengerti apa yang mereka diskusikan. *Scene* berakhir dengan

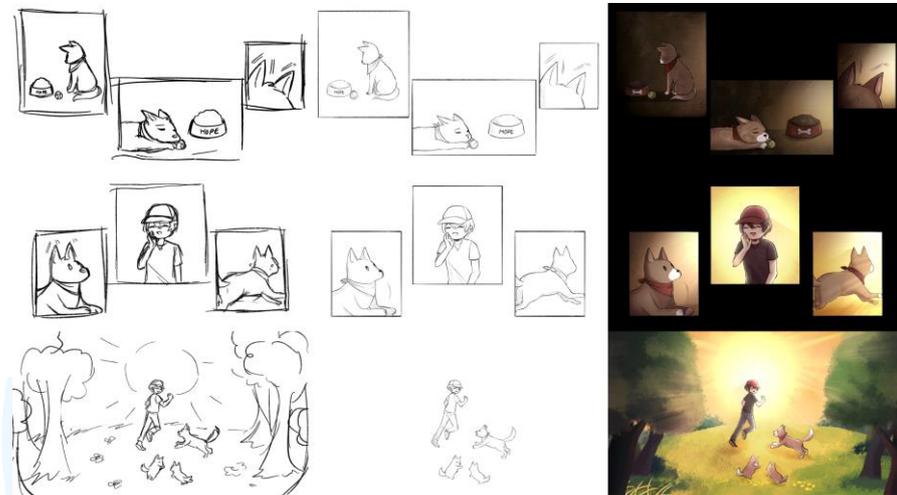
Maya menoleh kebelakang untuk melihat Hope, dengan wajah yang cemas dan kasihan.



Gambar 3.13 Proses Pengerjaan CG Art Ending

Setelah *scene* tersebut, terdapat *gameplay* dimana Hope dapat berjalan-jalan kembali untuk mencari tahu bagaimana cara membantu Indra. Hope dapat berbicara dengan berbagai NPC dan meminta bantuan dari mereka. Setelah mendapatkan berbagai macam benda-benda yang sepertinya dapat membantu, Hope kembali ke tenda Indra. Setelah itu terdapat CG art ending dimana terdapat scene Hope masuk ke dalam tenda, namun tidak mendapati Indra di dalam. Tiba-tiba, ada suara yang memanggil nama Hope. Hope pun keluar dari tenda untuk mencari suara tersebut, dan ia melihat bayangan Indra di kejauhan. Ia berlari ke pelukan Indra, yang sudah terinfeksi parah. Indra meminta maaf dan bilang bahwa ia akan pergi duluan, dan Hope tidak perlu khawatir karena Maya akan menjaganya di masa depan. *Scene ending* pun selesai, dengan asumsi bahwa Indra telah menjadi *zombie* dan meninggal.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.14 Proses Pengerjaan *CG Art* Epilog

Untuk epilog, terdapat *CG art* yang menunjukkan *scene* setelah Indra menjadi *zombie*. Hope tidak makan dan menjadi kurus. Terlihat bahwa ia sedih setelah Indra tiada, dan ia setiap hari hanya tidur, menggenggam bola yang dulunya mereka gunakan untuk bermain. Tiba-tiba telinga Hope bergerak, ia merasa mendengar suara Indra. Hope bangun dan melihat Indra di kejauhan sedang memanggilnya. Hope pun berlari ke arah Indra, dimana kedua saudara Hope yang dulu bersama dengannya ketika Indra memungut mereka mengikuti Hope dan Indra dibelakang. terlihat seperti surga, dimana mereka dapat bermain dan bersama-sama.

Proyek merupakan hasil kolaborasi antara seluruh intern dan supervisor lapangan. Pada minggu terakhir, revisi yang penulis lakukan belum selesai dikarenakan seluruh *CG art* butuh revisi besar, dan intern lainnya membantu revisi *flat colors* untuk *ending* dan epilog. Pada akhirnya, setelah 7 minggu mengerjakan proyek *Game Jam* tersebut, game dirilis di *itch.io* dimana sudah dapat dimainkan oleh publik.

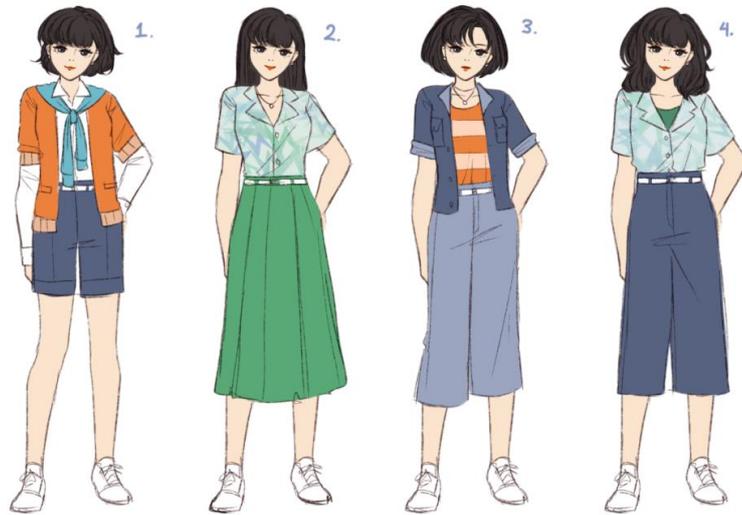
3.3.1.5 *Flavors of Time Character Design and Game Sprite*

Untuk proyek *Game Jam* kedua, para intern diminta untuk membuat sebuah game bersama dengan supervisor dalam jangka waktu yang lebih singkat daripada *Game Jam* pertama, dengan durasi pengerjaan 3 minggu. Pada awalnya para intern berdiskusi bersama sekali lagi untuk menentukan game seperti apa yang ingin dibuat. Setelah proses *brainstorming* yang dilakukan di Figma, para intern sepakat untuk membuat game dengan judul 'Flavors of Time' yang mengikuti cerita sepasang suami istri dari mereka muda sampai mereka tua. Para intern memilih peran dan tugas yang akan mereka lakukan, dan penulis memilih untuk membuat *character design* dan *game sprite*.

Proses *character design* dimulai dengan diskusi bersama intern lainnya akan alur dari game. Cerita dari game merupakan sepasang suami istri yang mengingat berbagai macam peristiwa dalam kehidupan mereka. Peristiwa yang mereka ingat di-*trigger* oleh masakan-masakan tertentu yang dimasak oleh sang suami. Penulis memberikan beberapa masukan terhadap jalur cerita, seperti memberi ide untuk beberapa *key visual* yang dapat membuat game lebih *memorable*. Salah satunya merupakan ide untuk membuat sang istri untuk memiliki *vespa* kesayangan yang menjadi ingatan penting diantara pasangan tersebut.

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

Adela Muda



Gambar 3.15 Sketsa *Character Design* Adela

Karakter istri dengan nama ‘Adela’ disepakati untuk memiliki sikap yang keras kepala dan *tomboy*. Maka dari itu, penulis merancang beberapa variasi desain yang kemudian akan didiskusikan dengan intern-intern lainnya dan supervisor untuk memilih desain yang akan digunakan. *Color palette* yang dipilih untuk Adela berupa warna-warna *cold* yang memberikan penampilan yang lebih maskulin daripada feminin. Dikarenakan cerita pasangan tersebut dimulai di Indonesia tahun 90-an, penulis mengikuti tren pakaian pada tahun tersebut. Adela diberikan motif khas berupa petir, yang menggambarkan sikapnya yang keras kepala dan meledak-ledak.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.16 *Character Sheet* Adela

Pada akhirnya, desain yang dipilih merupakan desain keempat, yang kemudian di-*refine* dan dirapikan untuk menjadi referensi bagi intern yang mengerjakan *CG art*. Penulis menjabarkan beberapa informasi penting yang perlu diperhatikan, dan juga warna-warna yang digunakan untuk karakter Adela.



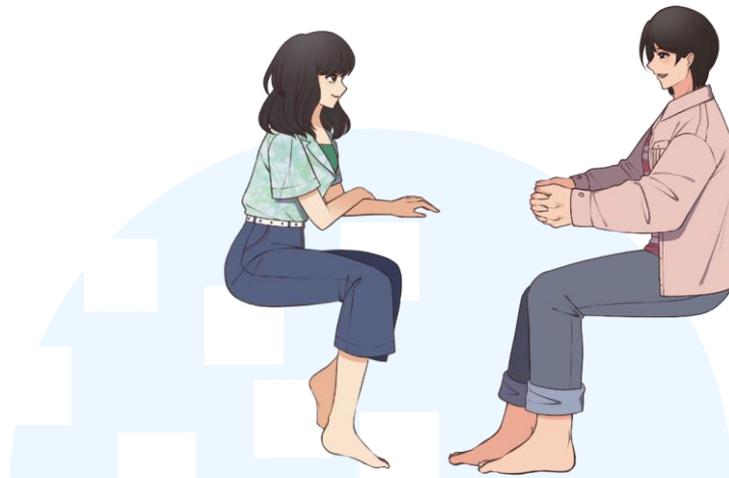
Gambar 3.17 *Sketsa Character Design* Yudha

Selanjutnya merupakan karakter suami dengan nama ‘Yudha’. Yudha disepakati untuk memiliki sikap yang lembut dan perhatian, serta merupakan karakter utama yang dimainkan. Ia pandai memasak dan memiliki sikap yang lebih feminin daripada Adela. Maka dari itu, penulis merancang beberapa variasi desain yang kemudian akan didiskusikan dengan intern-intern lainnya dan supervisor untuk memilih desain yang akan digunakan. *Color palette* yang dipilih untuk Yudha berupa warna-warna *warm* yang memberikan penampilan yang lebih feminin. Yudha diberikan motif khas berupa garis-garis, yang menggambarkan sikapnya yang sederhana.



Gambar 3.18 *Character Sheet* Yudha

Pada akhirnya, desain yang dipilih merupakan desain pertama, yang kemudian di-*refine* dan dirapikan untuk menjadi referensi bagi intern yang mengerjakan *CG art*. Penulis menjabarkan beberapa informasi penting yang perlu diperhatikan, dan juga warna-warna yang digunakan untuk karakter Yudha.



Gambar 3.19 *Game Sprite* Yudha Dan Adela Muda

Dikarenakan durasi waktu pengerjaan yang singkat, setelah sketsa desain Yudha dan Adela muda telah selesai, penulis segera mengerjakan *game sprite* untuk kedua karakter agar dapat dimasukkan kedalam *prototype* game secepat mungkin untuk *testing*.



Gambar 3.20 *Character Design* Adira Kecil

Selanjutnya merupakan karakter anak dengan nama 'Adira'. Adira merupakan anak laki-laki dari Yudha dan Adela yang disepakati untuk memiliki sikap yang keras kepala namun lembut dan mudah tersinggung, sebagai bentuk gabungan dari sikap ayah dan ibunya. Penulis merancang beberapa variasi desain yang kemudian akan

didiskusikan dengan intern-intern lainnya dan supervisor untuk memilih desain yang akan digunakan. *Color palette* yang dipilih untuk Adira berupa warna-warna *cold* yang gelap yang memberikan penampilan yang *rebellious*, dan juga sebagai gabungan dari *color palette* Yudha dan Adela. Adira diberikan motif khas berupa kotak-kotak, yang menggambarkan sikapnya yang kaku.



Gambar 3.21 *Game Sprite* Adira Kecil

Setelah sketsa desain Adira kecil telah selesai, penulis segera mengerjakan *game sprite* untuk karakter tersebut agar dapat dimasukkan kedalam *prototype* game secepat mungkin untuk *testing*.



Gambar 3.22 *Character Sheet* Yudha Dan Adela 40 Tahun

Setelah desain dan *game sprite* Yudha dan Adela ketika mereka muda sudah di-finalisasi, penulis men-desain penampilan mereka

pada saat mereka berusia 40 tahun. Desain disesuaikan dengan Yudha dan Adela pada saat mereka muda, dengan *color palette* dan motif baju yang sama agar identitas setiap karakter terlihat secara jelas. Yudha mengenakan pakaian yang kasual karena ia tinggal di rumah sebagai ayah rumah tangga, dan Adela mengenakan *blazer* dan celana bahan karena ia bekerja di kantor.



Gambar 3.23 *Game Sprite* Yudha Dan Adela 40 Tahun

Setelah sketsa desain Yudha dan Adela usia 40 tahun telah selesai, penulis segera mengerjakan *game sprite* untuk kedua karakter agar dapat dimasukkan kedalam *prototype* game secepat mungkin untuk *testing*.

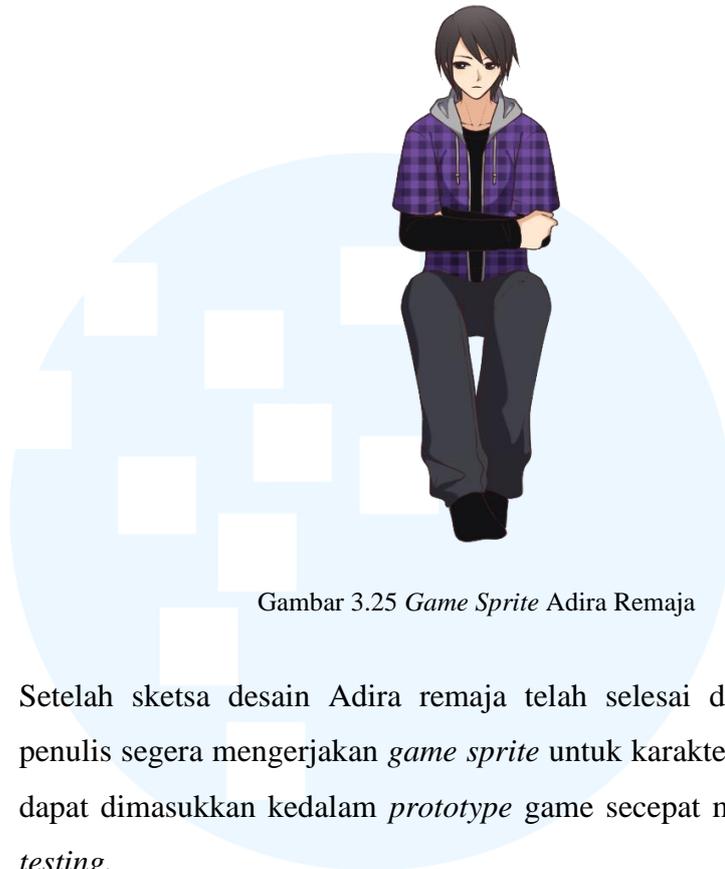
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.24 *Character Design* Adira Remaja

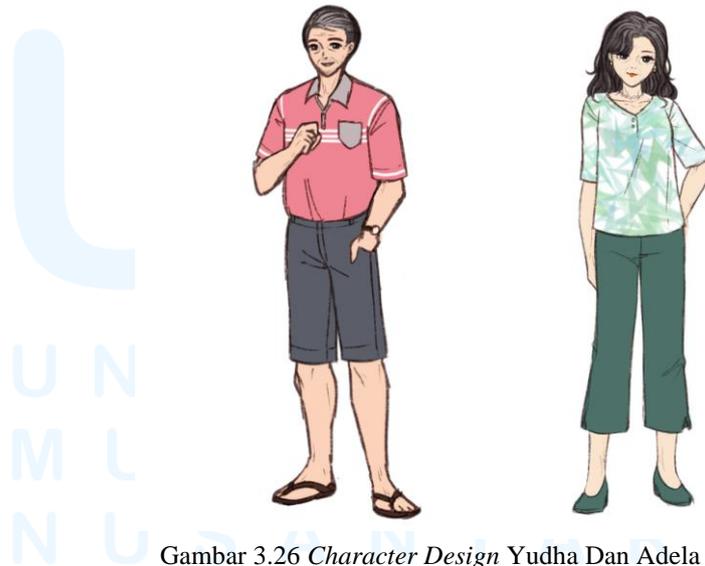
Setelah desain dan *game sprite* Adira ketika ia kecil sudah di-finalisasi, penulis men-desain penampilannya pada saat ia berusia remaja. Desain disesuaikan dengan Adira pada saat ia muda, dengan *color palette* dan motif baju yang sama agar identitasnya terlihat secara jelas. Adira mengenakan pakaian yang kasual namun terlihat tidak rapi, mengikuti sikapnya yang rentan membangkang orangtua. Pada akhirnya, desain yang dipilih merupakan desain kedua, dikarenakan lebih sesuai dengan sikap yang sudah ditentukan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.25 *Game Sprite* Adira Remaja

Setelah sketsa desain Adira remaja telah selesai dan disepakati, penulis segera mengerjakan *game sprite* untuk karakter tersebut agar dapat dimasukkan kedalam *prototype* game secepat mungkin untuk *testing*.



Gambar 3.26 *Character Design* Yudha Dan Adela 60 Tahun

Setelah desain dan *game sprite* Yudha dan Adela ketika mereka berusia 40 tahun sudah di-finalisasi, penulis men-desain penampilan mereka pada saat mereka berusia 60 tahun. Desain disesuaikan dengan Yudha dan Adela pada saat mereka muda, dengan *color palette* dan motif baju yang sama agar identitas setiap karakter terlihat secara jelas. Yudha mengenakan pakaian yang kasual dan terlihat bahwa rambutnya telah memutih dan wajahnya menjadi keriput. Adela memiliki ciri-ciri yang sama, dengan rambut memutih dan keriput, mengenakan pakaian yang lebih kasual karena ia sudah pensiun.



Gambar 3.27 *Game Sprite* Yudha Dan Adela 60 Tahun

Setelah sketsa desain Yudha dan Adela usia 60 tahun telah selesai, penulis segera mengerjakan *game sprite* untuk kedua karakter agar dapat dimasukkan kedalam *prototype* game secepat mungkin untuk *testing*.

Proyek merupakan hasil kolaborasi antara seluruh intern dan supervisor lapangan. Pada akhirnya, setelah 3 minggu mengerjakan proyek *Game Jam* tersebut, para intern telah menyelesaikan seluruh

aset yang dibutuhkan, sementara supervisor lanjut meng-*coding* game untuk dapat dimainkan dan dirilis kepada publik.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama melakukan kegiatan kerja magang di Eternal Dream Studio, penulis menghadapi beberapa kendala, yaitu sebagai berikut.

1. Terkadang ada miskomunikasi diantara anggota intern lainnya sehingga terdapat *delay* pada pengerjaan aset.
2. *Deadline* yang terkadang terlalu sebentar, sehingga hasil karya aset kurang berkualitas.
3. Penulis terkadang harus melakukan revisi walaupun itu merupakan pekerjaan intern lainnya, sehingga pekerjaan yang diterima penulis menjadi timpang.
4. Terdapat beberapa saat dimana pekerjaan yang diberikan tidak banyak, sehingga banyak waktu tidak dimanfaatkan oleh penulis untuk membuat aset.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Mengutip kendala yang dialami oleh penulis, solusi yang dilakukan adalah sebagai berikut.

1. Penulis sering bertanya mengenai ketentuan yang dibutuhkan untuk proyek-proyek tertentu dan berusaha untuk lebih aktif dalam diskusi agar tidak terjadi miskomunikasi.
2. Jadwal pengerjaan disesuaikan dengan *deadline* dan penulis berusaha untuk melakukan *time management* yang efektif agar tidak terlambat dalam menyelesaikan proyek.
3. Melakukan diskusi dengan supervisor untuk membagi pekerjaan secara rata agar tidak terjadi kewajiban yang timpang.
4. Memanfaatkan waktu bebas secara efektif dan melakukan kegiatan yang dapat berguna dalam kerja magang.