

BAB III

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

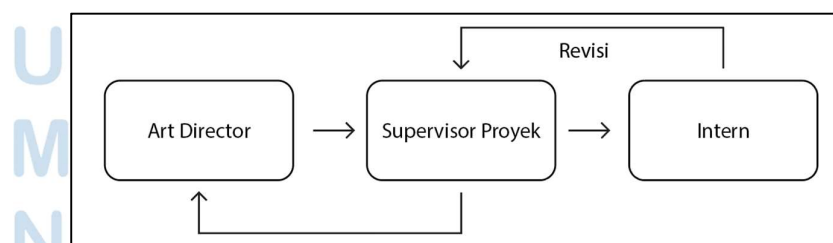
Bagian ini berisi keterangan/informasi mengenai posisi penulis dan alur koordinasi penulis dengan pembimbing lapangan pada saat pengerjaan suatu proyek/pengerjaan.

3.1.1. Kedudukan

Penulis selama melakukan program magang di GameChanger Studio berada di posisi *Intern 2D Game Artist* yang memiliki tugas berupa membuat aset-aset 2D yang diperlukan oleh tempat kerja magang. Penulis berada di bawah naungan salah satu *visual artist* di GameChanger Studio, Yosi Rondonuwu, yang menjadi *supervisor* proyek *remastere* gim *My Lovely Daughter*. *Supervisor* juga bertanggung jawab kepada *Art Lead* GameChanger Studio, Raswan Orizka. Dalam proyek tersebut, penulis diminta untuk membuat *cutscene-cutscene* untuk gim tersebut dan beberapa aset 2D lainnya.

3.1.2. Koordinasi

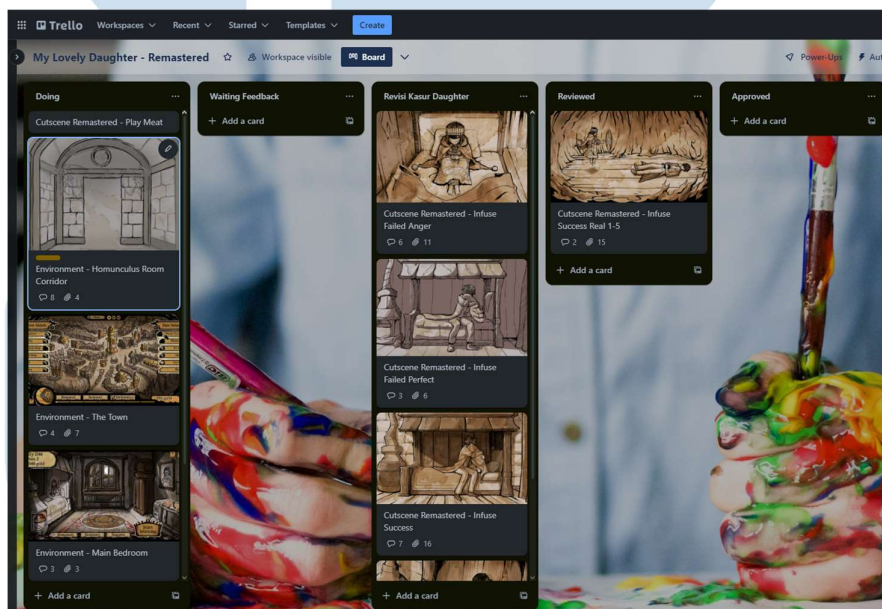
Alur koordinasi dimulai dengan *supervisor* memberikan para *intern* *list* aset yang diperlukan dalam proyek gim. *List* aset tersebut memiliki deskripsi masing-masing akan hal yang perlu diperhatikan dalam pembuatannya. Setelah itu, *supervisor* juga memberikan aset gambar yang digunakan pada gim awal.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

Dari sana, para *intern* akan memilih aset mana yang akan dikerjakan terlebih dahulu. Setelah itu, *intern* akan melaporkan kepada *supervisor* akan aset yang dipilihnya melalui laporan harian dengan menggunakan Discord atau alat manajemen proyek Trello. *Intern* akan melaporkan setiap tahapan pembuatan aset kepada *supervisor* proyek

Tahapan yang dilakukan oleh penulis berupa *lineart*, *flat color*, dan *render*. Pada setiap tahapan, penulis memberikan hasilnya untuk ditinjau oleh *supervisor* melalui Trello. Jika hasil tinjauan diterima, *supervisor* menaruh hasil pada bagian *approved*. Jika tidak diterima, *supervisor* menaruh hasil pada bagian *reviewed* beserta komentarnya. Untuk pertanyaan yang lebih deskriptif mengenai aset yang sedang dikerjakan, penulis menanyakannya melalui *server* Discord.



Gambar 3.2. Tampilan Trello GameChanger Studio

Setelah *supervisor* telah menyetujui hingga tahapan akhir, aset akan dipindahkan ke bagian *finished*. Aset yang telah selesai akan dimasukkan ke dalam Google Drive milik GameChanger Studio. Setelah itu, penulis lanjut mengerjakan aset lainnya.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	05-02-2024 – 08-02-2024	<i>My Lovely Daughter</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Melakukan pengenalan dengan supervisor dan briefing mengenai pekerjaan2. Melakukan masa percobaan dengan membuat salah satu aset <i>cutscene</i> Kill Ice dan <i>character design</i> Rodent Son
2.	12-02-2024 – 16-02-2024	<i>My Lovely Daughter</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Melanjutkan <i>character design</i> Rodent Son dan membuat animasinya2. Membuat <i>cutscene</i> Kill Scissor
3.	19-02-2024 – 23-02-2024	<i>My Lovely Daughter</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Membuat <i>cutscene</i> Kill Sand2. Membuat <i>cutscene</i> Kill Ataran3. Membuat <i>cutscene</i> Kill Metal4. Membuat <i>cutscene</i> Kill Stone
4.	26-02-2024 – 01-03-2024	<i>My Lovely Daughter</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Melanjutkan <i>cutscene</i> Kill Stone2. Membuat <i>cutscene</i> Kill Mermaid3. Membuat <i>cutscene</i> Kill Flame4. Membuat <i>cutscene</i> Kill Meat
5.	04-03-2024 – 08-03-2024	<i>My Lovely Daughter</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Melanjutkan <i>cutscene</i> Kill Mermaid2. Membuat <i>cutscene</i> Kill Zombie3. Membuat <i>cutscene</i> Kill Rodent4. Membuat <i>cutscene</i> Kill Titanium5. Melakukan perbaikan <i>style</i> pada <i>cutscene</i> Kill Ice dan Stone
6.	11-03-2024 – 15-03-2024	<i>My Lovely Daughter</i>	<ol style="list-style-type: none">1. Melanjutkan perbaikan <i>style</i> pada <i>cutscene</i> Kill Ice dan Stone

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
			<ol style="list-style-type: none"> 2. Melakukan perbaikan <i>style</i> pada <i>cutscene</i> Kill Stone, Metal, Scissor, Ataran, Mud, dan Sand 3. Melanjutkan <i>cutscene</i> Kill Rodent 4. Melanjutkan <i>cutscene</i> Kill Flame
7.	18-03-2024 – 22-03-2024	<i>My Lovely Daughter</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melanjutkan <i>cutscene</i> Kill Flame 2. Melanjutkan <i>cutscene</i> Kill Mermaid 3. Melanjutkan <i>cutscene</i> Kill Meat 4. Melanjutkan <i>cutscene</i> Kill Zombie 5. Melanjutkan <i>cutscene</i> Kill Titanium
8.	25-03-2024 – 28-03-2024	<i>My Lovely Daughter</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melanjutkan <i>cutscene</i> Kill Titanium 2. Membuat <i>cutscene</i> Kill Failed 3. Membuat <i>cutscene</i> Kill Veggie 4. Melakukan revisi Kill Mud dan Sand 5. Membuat <i>cutscene</i> Kill Doll
9.	01-04-2024 – 05-03-2024	<i>My Lovely Daughter</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melanjutkan <i>cutscene</i> Kill Doll 2. Membuat <i>cutscene</i> Kill Rag 3. Membuat <i>cutscene</i> Kill Rag
10.	15-04-2024 – 19-04-2024	<i>My Lovely Daughter</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>cutscene</i> Kill Mummy 2. Membuat <i>cutscene</i> Kill Jiangshi 3. Membuat <i>cutscene</i> Kill Insect 4. Membuat <i>cutscene</i> Kill Flower 5. Membuat <i>cutscene</i> Kill Flower 6. Membuat <i>cutscene</i> Kill Animal 7. Membuat <i>cutscene</i> Kill Tree 8. Membuat <i>cutscene</i> Kill Spiky

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
11.	22-04-2024 – 26-04-2024	<i>My Lovely Daughter</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melanjutkan <i>cutscene</i> Kill Spiky 2. Membuat <i>cutscene</i> Kill Carapace 3. Membuat <i>cutscene</i> Play Jiangshi 4. Membuat <i>cutscene</i> Play Insect 5. Membuat <i>cutscene</i>_Play Titanium 6. Membuat <i>cutscene</i> Play Sand 7. Membuat <i>cutscene</i> Play Tree
12.	29-04-2024 – 03-05-2024	<i>My Lovely Daughter</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melanjutkan <i>cutscene</i> Play Tree 2. Membuat <i>cutscene</i> Play Stone 3. Membuat <i>cutscene</i> Play Doll 4. Membuat <i>scene</i> Kill Animal versi <i>son</i> 5. Membuat <i>cutscene</i> Play Ataran
13.	06-05-2024 – 10-05-2024	<i>My Lovely Daughter</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>cutscene</i> Play Animal 2. Membuat <i>cutscene</i> Play Rodent 3. Membuat <i>cutscene</i> Kill Carapace versi <i>son</i> 4. Membuat <i>cutscene</i> Play Metal 5. Membuat <i>cutscene</i> Play Flame
14.	13-05-2024 – 17-05-2024	<i>My Lovely Daughter</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Melanjutkan <i>cutscene</i> Play Flame 2. Membuat <i>cutscene</i> Play Ice 3. Membuat <i>cutscene</i> Play Rag 4. Membuat <i>cutscene</i> Play Spiky 5. Membuat ekspresi untuk karakter Rodent Son 6. Membuat <i>cutscene</i> Play Scissor 7. Membuat <i>cutscene</i> Play Failed Sad 8. Membuat <i>cutscene</i> Play Failed Joy

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
15.	20-05-2024 – 22-05-2024	<i>My Lovely Daughter</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Membuat <i>cutscene</i> Play Failed Fear dan Anger 2. Membuat <i>cutscene</i> Play Meat 3. Membuat <i>cutscene</i> Play Tentacle 4. Membuat <i>cutscene</i> Play Carapace

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut ini merupakan penjelasan umum tentang pekerjaan dan tanggung jawab penulis selama berada dalam program magang ini.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Pada awal pelaksanaan program magang, *supervisor* memasukkan penulis ke dalam masa probasi. Hal tersebut dilakukan untuk melakukan uji coba *style* pada gim yang akan menjadi patokan untuk *style* kedepannya. Setelah melewati masa probasi, penulis diberikan *list* aset yang diperlukan melalui *spreadsheet* untuk dikerjakan.

3.3.1.1. Cutscene Kill Ice

Cutscene Kill Ice merupakan salah satu *cutscene* yang berada dalam gim *My Lovely Daughter*. *Cutscene* tersebut berhubungan dengan salah satu karakter, yaitu *homunculus* Ice. *Cutscene* tersebut dapat didapatkan jika pemain membunuh *homunculus* Ice.

1) Brief

Proses pembuatan dimulai dengan *brief* yang diberikan *supervisor* kepada penulis. *Brief* tugas berupa melakukan *remaster* untuk salah satu *cutscene* pada gim *My Lovely Daughter*, yaitu *cutscene* Kill Ice. *Remaster* juga dilakukan untuk *cutscene* versi *son juga*. Selain melakukan *upscale* pada gambar, *supervisor* juga meminta untuk meningkatkan kualitas gambar dari yang sebelumnya.

Hal tersebut dapat berupa perbaikan anatomi dan penambahan elemen untuk memperjelas *setting* gambar.

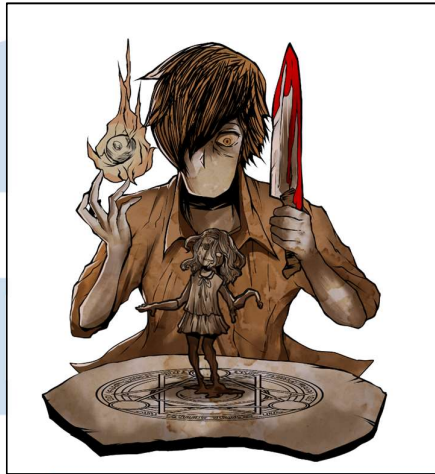
2) **Brainstorming**

Setelah itu, penulis lanjut ke dalam tahap *brainstorming* untuk mencari informasi terkait *cutscene* yang sedang dikerjakan. Konteks gambar adalah salah satu *homunculus* yang diciptakan oleh Faust, *homunculus* Ice, sedang dibakar dalam sebuah ruangan. Pada gambar awal, Ice tampak berada dalam kesakitan dan beberapa bagian tubuhnya sedang meleleh. Lalu, ruangan juga memiliki bingkai dimana api keluar dari sana. Hal tersebut menandakan bahwa bingkai tersebut terbuat dari bahan yang tidak mudah terbakar, seperti besi. Poin-poin tersebut menjadi acuan yang perlu diperhatikan penulis dalam melakukan *remaster*.



Gambar 3 3. Cutscene Kill Ice versi Orisinal

Sebelum memasuki tahap digitalisasi, penulis menyiapkan beberapa referensi, yaitu *cutscene* Kill Ice versi orisinal, *character design* untuk *homunculus* Ice versi *daughter* dan *son*, dan *key art* yang telah dibuat oleh *supervisor* proyek gim. Penulis memperhatikan bagaimana cara *key art* tersebut digambar. Hal yang diperhatikan adalah cara pembuatan *lineart*, palet warna yang digunakan, dan hasil akhir *render* gambar.



Gambar 3.4. Key Art My Lovely Daughter Remastered

Dari observasi yang dilakukan, *key art* memiliki *lineart* yang kasar dan patah-patah, tidak halus. *Lineart* menghindari garis yang melengkung dan sempurna, dengan ketebalan yang bervariasi. Warna yang digunakan adalah warna-warna yang kusam mendekati kecokelatan. *Render* yang dilakukan menggunakan *brush* yang *soft* untuk *shadownya* dan memakai tekstur.

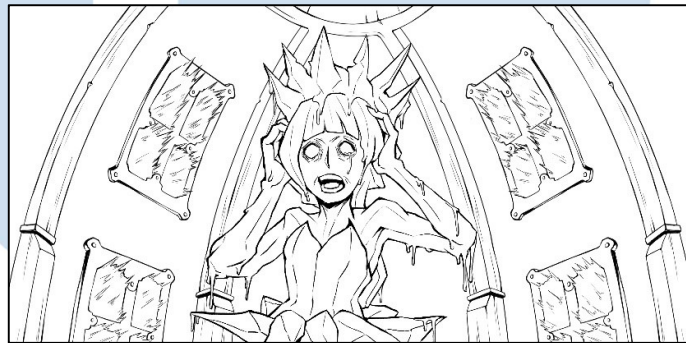
3) Digitalisasi, Asistensi, Revisi

Untuk pembuatan aset, penulis menggunakan *software* menggambar Clip Studio Paint. *Cutscene* yang akan dikerjakan menggunakan kanvas berukuran 2600 x 1280 px dengan 300 dpi. Tahap digitalisasi dapat dibagi menjadi 3: *lineart*, *flat color*, *render*.



Gambar 3.5. Character Design Homunculus Ice

Pembuatan *cutscene* versi daughter dimulai dengan melakukan tracing di atas *cutscene* versi orisinilnya. Pembuatan lineart tidak di-tracing saja, tetapi juga melakukan perbaikan pada ketidaktepatan anatomi atau perspektif yang ada di gambar awal. Beberapa hal tersebut dapat terlihat pada ketidakseimbangan akan ukuran pada kedua tangan karakter dan ukuran badan karakter yang kurang sesuai pada *character design* awal. Selain itu, penulis juga memperjelas bentuk mahkota dan bentuk kristal lainnya, Ekspresi pada karakter juga ditingkatkan untuk menggambarkan emosi karakter lebih lagi.



Gambar 3.6. *Lineart Cutscene Kill Ice Versi Daughter*

Untuk versi son, *lineart* menggunakan versi *daughter* sebagai dasarnya. Beberapa perubahan yang dilakukan adalah bentuk kepala dan baju untuk menyesuaikan *character design* versi son. Lalu ukuran tangan dan badan yang diperbesar sedikit untuk menunjukkan perbedaan ukuran son dan daughter. Untuk *background*, penulis memperjelas bentuk bingkai dan ruangan kubah.



Gambar 3.7. *Lineart Cutscene Kill Ice Versi Son*

Hasil *lineart* yang telah dibuat dimasukkan ke dalam Trello untuk diasistensikan oleh *supervisor*. Setelah mendapatkan tinjauan dari *supervisor*, penulis melakukan revisi akan poin-poin yang disampaikan olehnya. Hal tersebut berupa *stroke lineart* perlu ditebalkan lagi, garis masih terlalu rapih dan melengkung. Selain itu, efek lelehan pada karakter diperjelas dan diperbanyak untuk meingkatkan efek tragis padanya. Dinding background ditambahkan tekstur kayu. Lalu, efek api pada bingkai diperjelas agar lebih mudah dikenali. Proses asistensi dan revisi berlangsung beberapa kali.



Gambar 3.8. Revisi *Lineart Cutsce* Kill Ice

Setelah *lineart* disetujui dengan *supervisor*, penulis lanjut ke tahap *flat color*. *Flat color* menggunakan palet warna yang hangat, sehingga warna mengarah ke coklat, krem, dan warna sekitarnya. Revisi pada *flat color* berupa minor saja, yaitu merubah warna kayu menjadi lebih gelap dan warna api menjadi krem terang.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.9. Revisi *Flat Color Cutscene Kill Ice*

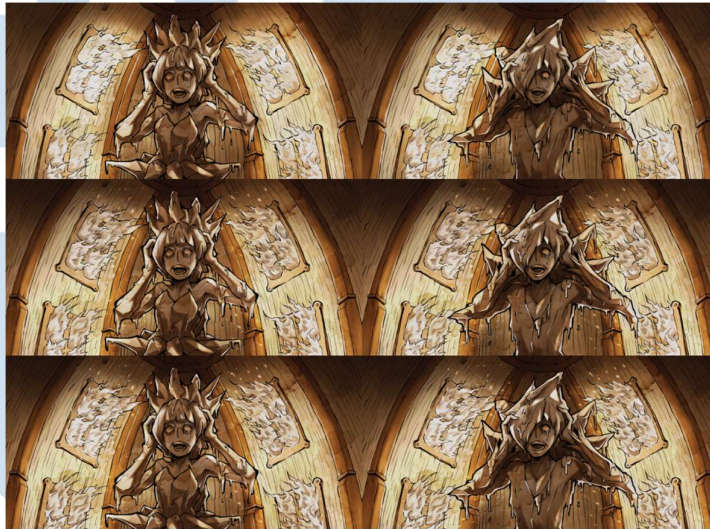
Pada tahap *render*, hal yang perlu diperhatikan adalah *shadow*, *rim light*, dan tekstur. Saat menambahkan *shadow*, penulis membayangkan sumber cahaya berasal dari api yang keluar dari bingkai yang mengitari karakter. Lalu *rim light* ditambahkan pada area *shadow*. Terakhir, tekstur ditambahkan pada seluruh gambar.



Gambar 3.10. *Render Cutscene Kill Ice*

Setelah mendapatkan hasil tinjauan dari *supervisor*, penulis melakukan revisi pada gambar. Masukan dari *supervisor* adalah membuat karakter *backlight*, sehingga bagian depan karakter gelap.

Lalu, api dibuat tampak bercahaya untuk menekankan efek panas dan ditambahkan percikan api. Selain itu, *lineart* pada bentuk api dibuat tidak menyambung. Hal itu untuk menunjukkan bahwa api bukanlah objek yang *solid*.



Gambar 3.11. Revisi *Render Cutscene Kill Ice*

Unsur terakhir yang dibutuhkan untuk menyelesaikan *cutscene* adalah bingkai yang mengitari gambar. Desain bingkai baru mengikuti desain bingkai awal pada *cutscene* versi orisinalnya. Pembuatan bingkai dilakukan dalam *software* Clip Studio Paint dengan menggunakan fitur *mirror*. Fitur tersebut mencerminkan apa yang sedang digambar secara terbalik ergantung dari garis sumbu yang telah ditentukan sebelumnya. Bingkai tersebut digunakan dalam *cutscene* sebagai *mockup* untuk diasistensikan kepada *supervisor*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



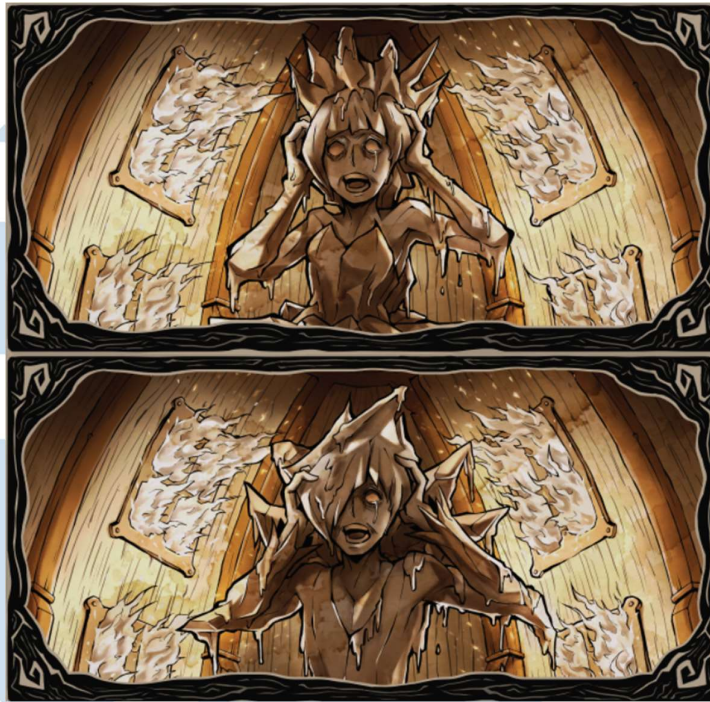
Gambar 3.12. *Mockup Bingkai Cutscene*

Penulis mendapatkan revisi pada desain bingkai tersebut. *Supervisor* mengatakan untuk membuat desain bingkai lebih organik, dengan melengkung-lengkungkan bingkai. Revisi bingkai pun dilakukan dengan melakukan distorsi npada bagian-bagian secara tidak simetris untuk mencapai efek organik tersebut.

4) **Finalisasi**

Finalisasi *cutscene* dilakukan dengan menaruh desain bingkai yang telah disetujui dengan *supervisor* ke dalam *cutscene*. Penempatan bingkai juga dilakukan dalam *software* Clip Studio Paint.

UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.13. *Cutscene Kill Ice*

Cutscene yang telah dipasang dengan bingkai di-export dengan format .png. Lalu, hasil akhir cutscene dimasukkan ke dalam Google Drive GameChanger Studio. Selain *file* gambar, *file* pengerjaan juga dimasukkan ke dalam Google Drive.

Dalam pengerjaan aset ini, penulis mendapatkan tantangan untuk meningkatkan kualitas yang ada pada gim sebelumnya. Terlebih lagi, penulis belum terbiasa dengan *style* yang digunakan. Karena itu, penting untuk desainer yang fokus dalam ilustrasi dapat beradaptasi dengan keadaan, tidak hanya bergantung dengan satu *style* saja agar lebih fleksibel. Selain itu, pemikiran yang terbuka diperlukan agar dapat menciptakan sebuah ilustrasi yang lebih menarik. Dengan adanya keinginan untuk menerima masukan dan menjelajahi lebih tema yang diberikan, ilustrasi yang diciptakan menjadi lebih bermakna juga.

3.3.1.2. Character Design Rodent Son

Character design Rodent Son adalah salah satu karakter yang akan ada dalam *My Lovely Daughter remastered*. Rodent Son adalah salah satu *homunculus* yang dapat diciptakan dalam gim. Karakter tersebut tidak ada pada gim sebelumnya, hanya terdapat versi *daughter*-nya saja.

1) Brief

Proses pembuatan dimulai dengan *brief* yang diberikan *supervisor* kepada penulis. *Brief* tugas berupa membuat *character design* untuk *homunculus* Rodent versi *son*. Alasan pembuatan karakter tersebut adalah karena tidak ada versi *son* pada gim sebelumnya. *Character design* tersebut juga dibuat dengan *art style* yang mengikuti *key art*.

2) Brainstorming

Setelah mendapatkan *brief*, penulis lanjut ke tahap *brainstorming*. Penulis mulai dengan melakukan riset terkait karakter *homunculus* Rodent. Informasi yang dicari terkaitnya adalah *character design* versi *daughter* dan personalitas karakternya melalui dialog yang ada pada gim sebelumnya. Selain itu, penulis juga mencari referensi berdasarkan *setting* cerita gim.



Gambar 3.14. Moodboard Character Design Rodent Son

Dari hasil riset, karakter memiliki tampilan seperti tikus. Ia juga memiliki tangan dengan cakar yang panjang. Personalitasnya adalah sembrono, menganggap dirinya lebih tinggi dari yang lain. Dia juga tidak menyukai bahwa ia dinilai dari tampilannya, karena memiliki tampilan seperti tikus. *Setting* cerita juga menggambarkan suasana tahun 1800-an di Eropa dengan gabungan *genre steampunk*.

3) Konsep

Dari hasil *brainstorm*, penulis ingin membuat karakter Rodent Son sebagai sosok aristokrat. Ia memiliki personalitas yang sama seperti karakter sebelumnya. Pakaiannya menyerupai aristokrat-aristokrat Eropa. Hal tersebut bertujuan untuk menunjukkan kedudukannya dibandingkan yang lain. Pakian tersebut juga untuk menutupi tampangnya yang seperti tikus, yang diasosiasikan dengan binatang kotor.

4) Sketsa

Pada tahap sketsa, penulis membuat 3 sketsa alternatif untuk desain Rodent Son. Penulis menggunakan *character design* Rodent versi *daughter* sebagai dasar bentuk tubuhnya. Untuk desain baju, penulis mengambil inspirasi dari *moodboard* yang dibuat pada tahap *brainstorming*. Pose juga menggunakan milik desain *daughter*.



Gambar 3.15. Sketsa *Charcter Design* Rodent Son

Proses pembuatan dimulai dengan mengobservasi Rodent versi *daughter*. Untuk membuat versi *son*, penulis membuat 3 sketsa untuk

desainnya menggunakan pose yang sama. Penulis mengambil inspirasi dari pakaian bangsawan Eropa karena *setting* cerita menggambarkan suasana tahun 1800-an Eropa dan *steampunk*.



Gambar 3.16. Revisi Sketsa *Character Design* Rodent Son

Setelah memberikan hasil sketsa, *supervisor* memilih desain ketiga dengan mengambil beberapa karakteristik dari desain pertama. Setelah itu, penulis membuat sketsa baru dengan arahan yang telah diberikan oleh *supervisor*. Lalu, penulis lanjut ke tahap *lineart*.

5) Digitalisasi, Asistensi, dan Revisi

Proses digitalisasi juga dilakukan dengan menggunakan Clip Studio paint. Pada tahap *lineart*, penulis melakukan *tracing* pada sketsa yang telah dipilih oleh *supervisor*. *Stroke lineart* mengikuti gaya yang telah ditetapkan seperti *cutscene* yang telah dibuat sebelumnya. Penulis juga menambahkan garis putus-putus pada karakter untuk memberikan efek berbulu padanya.

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



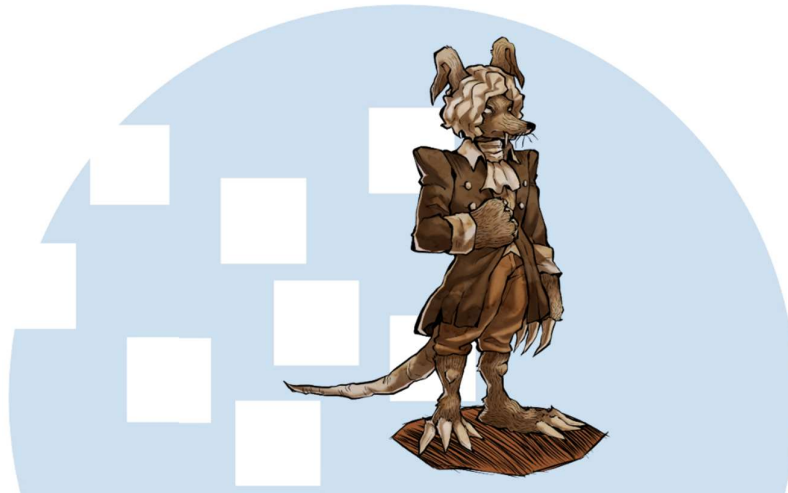
Gambar 3.17. Sketsa *Final Character Design* Rodent Son

Pada tahap *flat color*, penulis membuat 3 alternatif untuk warnanya. Warna yang digunakan mengikuti palet warna yang digunakan pada *cutscene* yang dikerjakan sebelumnya. Untuk warna rambut kulit, penulis menggunakan warna yang agak gelap, seperti warna tikus pada umumnya. *Supervisor* memilih desain yang kedua.



Gambar 3.18. *Flat Color Character Design* Rodent Son

Render yang dilakukan pada *character design* mengikuti tahap yang sama seperti pembuatan *cutscene*. *Render* dimulai dengan menentukan *shadow* pada karakter. Lalu dilanjutkan dengan menambahkan *rim light*. Dan terakhir, karakter diberikan tekstur kertas seperti tekstur sebelumnya.



Gambar 3.19. *Character Design* Rodent Son

Setelah menyelesaikan *render* karakter, penulis mengatur posisi karakter sebelum di-*export*. Posisi disesuaikan dengan contoh yang telah dibuat *supervisor*. Selain statis, *character design* perlu memiliki animasi pada posisi tersebut. Dan terakhir, *character design* perlu memiliki ekspresi *happy* dan *sad*.

6) Finalisasi

Sebelum melakukan animasi, penulis perlu membagi karakter menjadi beberapa bagian-bagian. Pembagian tersebut berdasarkan bagaimana cara karakter tersebut akan bergerak. Bagian-bagian tersebut berupa, kepala, badan, tangan, kaki, dan ekor. Untuk bagian tangan, penulis membaginya menjadi dua karena tangan berada dalam posisi tertekuk. Setelah itu, penulis melakukan proses animasi menggunakan Clip Studio Paint.

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 3.20. Persiapan Animasi Rodent Son

Sebelum melakukan animasi, *supervisor* memberikan contoh bagaimana animasi akan dilakukan menggunakan karakter Scissor Son. Gerakan *idle* pada Rodent Son berupa posisi berdiri sambil bernapas. Gerakan tersebut membuat seluruh badannya terangkat dengan kedua tangannya bergerak sedikit dan ekornya naik turun. Hasil animasi diekspor sesuai *frame*-nya dalam format .png.

Selain posisi *idle*, setiap *character design* memiliki dua ekspresi, yaitu *happy* dan *sad*. Penggambaran kedua ekspresi tersebut tidak hanya ditunjukkan dari wajah saja, tetapi juga dari posisi tubuh. Untuk ekspresi *Happy*, karakter digambarkan sebagai sosok yang sedang bangga akan aksinya. Salah satu tangannya diletakkan dipinggulnya untuk membuat dia terlihat lebih santai. Ekspresi mukanya juga dibuat sedang tersenyum. Untuk ekspresi *sad*, karakter digambarkan sebagai sosok yang sedang sedih dan juga takut. Kedua tangannya digambarkan sedang menutupi mukanya, tetapi tidak seluruhnya. Karakter masih dapat melihat apa yang sedang terjadi dan raut mukanya menggambarkan ia sedang sedih.

Dari pembuatan aset ini, penulis menerapkan pentingnya pembuatan *moodboard* saat menciptakan suatu hal yang baru. *Moodboard* akan menentukan *vibe* dari hasil sebuah perancangan. Selain itu, pembuatan desain alternatif juga penting untuk dilakukan. Dengan adanya desain alternatif, sebuah desainer tidak terikat dengan satu desain saja, tanpa mengetahui adanya desain yang lebih baik dari yang sekarang. Sebagai pelajar, penulis juga belajar untuk tidak menolak ilmu yang baru, seperti membuat animasi pada karakter dengan menggunakan *software* yang penulis belum pernah gunakan. Adanya keinginan untuk mempelajari ilmu baru membuat sebuah desainer memiliki banyak jalan dan mengetahui cara terefektif dan terbaik untuk mendapatkan sebuah hasil.

3.3.1.3. Perubahan Style Cutscene

Perubahan *style cutscene* dilakukan untuk seluruh gambar yang telah dibuat pada saat itu. Menurut *supervisor*, identitas utama *My Lovely Daughter* hilang jika menggunakan direksi *style* saat itu. Alasannya adalah suasana gambar berada di atas kertas hilang dengan cara *render* gambar. Tekstur kertas hilang atau kurang menonjol.

1) Brief

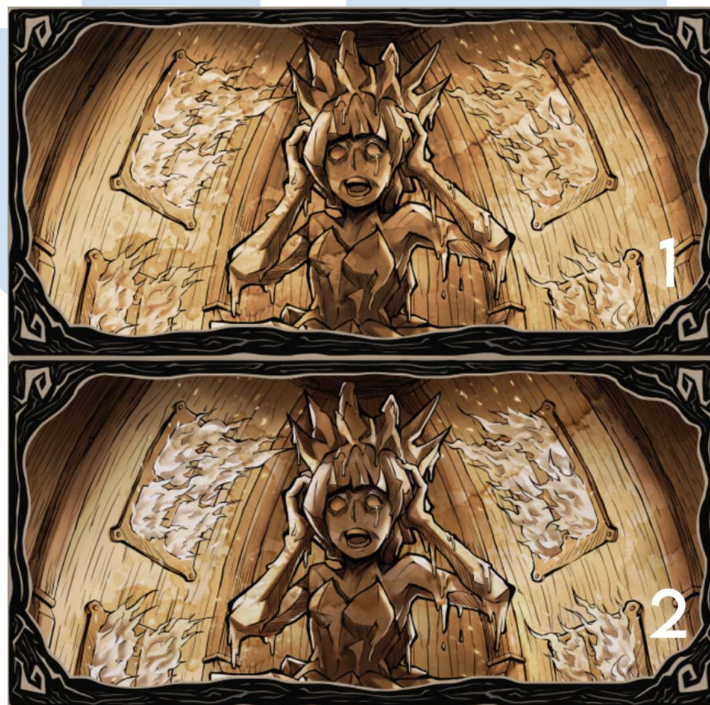
Berdasarkan permasalahan di atas, *supervisor* memberikan *brief* berupa pencarian *style* baru yang mendekati versi orisinal. Penulis ditugaskan untuk mencapai suasana gambar yang digambar di atas kertas. *Supervisor* juga memberikan referensi *style* dari gim *Slay the Princess*. Ia juga memperbolehkan penulis untuk mengeksplorasi tipe-tipe *brush* untuk melakukan arsir.

2) Konsep

Berdasarkan *brief*, penulis mengeksplor *style* yang lebih menunjukkan tekstur kertas. Berdasarkan gambar orisinalnya, penulis juga mengurangi *render* pada gambar dan penggunaan warna dengan saturais yang tinggi. Gambar juga akan menggunakan arsiran yang lebih banyak dan *lineart* yang lebih kasar.

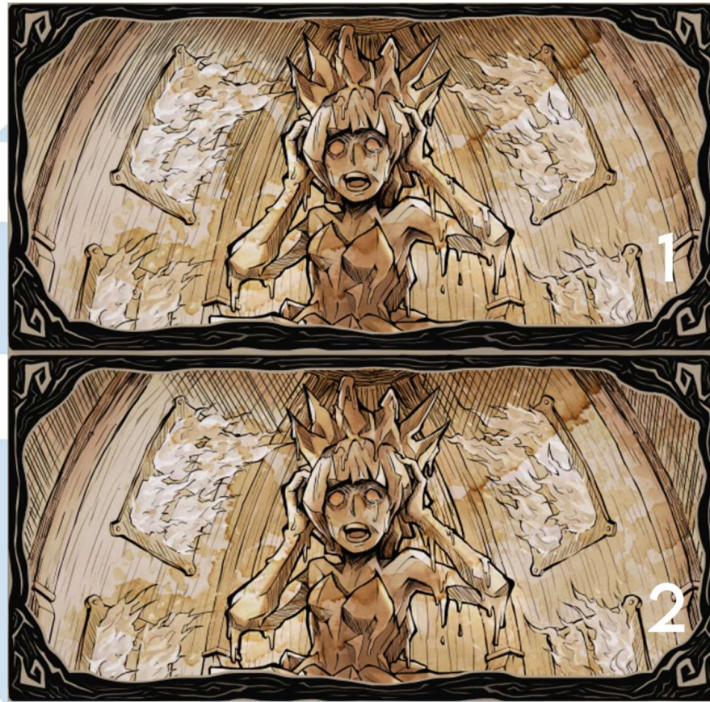
3) Digitalisasi, Asistensi, dan Revisi

Penulis menggunakan *cutscene* Kill Ice sebagai acuan pertama untuk *cutscene* lainnya. Hal pertama yang penulis lakukan adalah menambah arsiran pada bagian *shadow*. Setelah itu penulis membuat desain alternatif. Gambar pertama dijadikan *greyscale* terlebih dahulu menggunakan *gradient map*. Lalu, gambar diwarnai dengan warna kuning menggunakan *blending mode overlay*. Untuk gambar kedua, saturasi warna dan efek cahaya dikurangi.



Gambar 3.21. Alternatif Perubahan *Style*

Setelah melakukan asistensi, *supervisor* memilih *style* gambar kedua dan meminta penulis untuk mengurangi *render* agar arsirandapat lebih terlihat. Selain itu, ia juga meminta untuk gambar dibuat lebih terang lagi, mendekati warna *cutscene* orisinalnya. Penulis melakukan revisi sesuai arahan yang diminta oleh *supervisor* dan memberikan dua desain alternatif. Desain pertama memiliki arsiran yang searah pada *background*. Desain kedua memiliki arsiran yang bersilangan pada *background*.



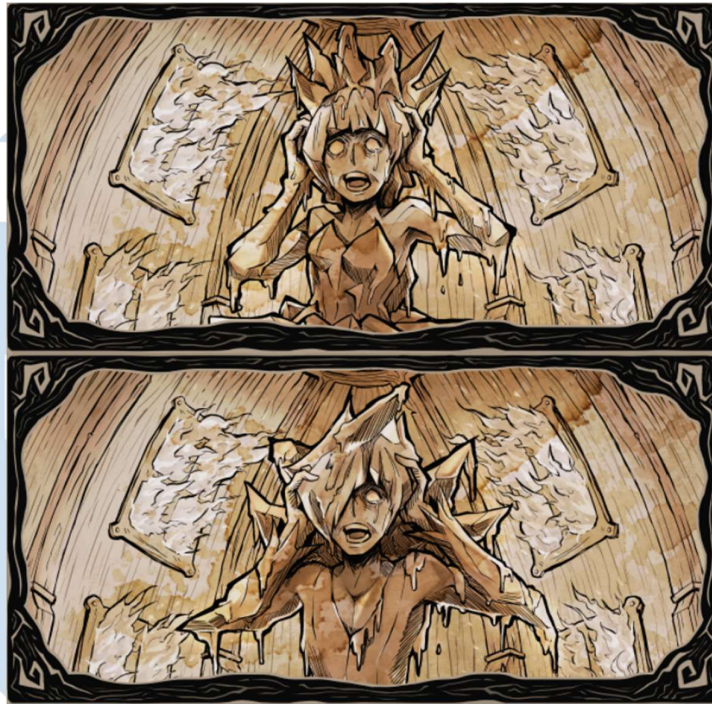
Gambar 3.22. Alternatif Perubahan *Style 2*

Setelah melakukan revisi, *supervisor* memilih gambar yang pertama dengan beberapa hal yang perlu direvisi. Hal pertama adalah mengurangi arsiran yang ada pada *background*. Hal kedua adalah menebalkan lebih *outline* pada karakter.

4) Finalisasi

Untuk finalisasi, penulis melakukan revisi sesuai arahan *supervisor* sebelumnya. Arsiran pada *background* dikurangi dan lebih disederhanakan. *Outline* karakter juga dipertebal dengan masih mengikuti gaya sebelumnya, yaitu tidak konsisten tebalnya. *Outline* pada objek di *background* juga dipertebal.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.23. *Cutscene Kill Ice* setelah Perubahan *Style*

Setelah selesai melakukan perubahan *style* pada versi *daughter*, penulis lanjut melakukannya untuk versi *son*. Hasil *final* tersebut lalu di-*export* untuk dimasukkan ke dalam Google Drive. *File* pengerjaan untuk versi yang baru juga dimasukkan.

Dalam proyek ini, penulis belajar bahwa pentingnya untuk menghormati keunikan akan suatu hal, di mana dalam hal ini adalah gim orisinal *My Lovely Daughter*. Walaupun gambar pada gim tersebut terlihat masih kasar dan tidak sempurna, visual tersebut merupakan daya tariknya. Dalam proses *remaster*, penting untuk menyimpan esensi utama gim orisinalnya. Penulis melakukan perubahan *style* dengan berusaha mendekati *style* sebelumnya. Penulis lebih fokus pada bagian *lineart* dan juga warnanya.

3.3.1.4. **Cutscene Homunculus Kill**

Cutscene Homunculus Kill adalah kumpulan *cutscene* yang ada di dalam gim *My Lovely Daughter*. Seperti nama kategori, *cutscene* tersebut berupa scenario dimana *homunculus* yang

diciptakan oleh Faust dibunuh. Total *cutscene* Homunculus Kill berjumlah 51, termasuk versi *daughter* dan *son*. Berikut merupakan beberapa contoh pembuatan *cutscene* Homunculus Kill.

1) **Cutscene Kill Titanium**

Cutscene Kill Titanium adalah *cutscene* dimana *homunculus* Titanium dibunuh oleh Faust. Cara Titanium terbunuh adalah dengan kursi siksa listrik dimana ia disambar hingga mati. *Cutscene* Kill Failed juga memiliki cara pembunuhan yang sama.

a) **Brief**

Proses pembuatan dimulai dengan melihat *brief* yang telah disediakan *supervisor* melalui *spreadsheet* yang telah diberikan. *Brief* tersebut mengatakan untuk memperdetail ruangan dalam *scene*. Dinding ruangan dapat terbentuk dari batu dengan kabel-kabel menjalar di permukaannya.

b) **Brainstorming**

Berdasarkan *brief* tersebut, penulis mencari referensi terkait visualisasi *scene* tersebut. Penulis memulai dengan melihat *cutscene* versi orisinalnya. Dalam *scene* tersebut, tampak Faust sedang mendorong tuas untuk menyalakan kursi listrik, dimana Titanium sedang duduk. Sebuah piringan dengan kabel terlihat terpasang di atas kepala Titanium. Terlihat juga sambaran listrik berterbangan menuju kursi. Satu-satunya indikator yang menandakan Titanium berada dalam kesakitan adalah tangannya yang terangkat, seakan-akan sedang tersetrum sehingga menjadi tegang.

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 3.24. *Cutscene* Kill Titanium Versi Orisinal

Penulis juga mencari bagaimana untuk membuat ruangan tersebut. Karena *homunculus* sedang disiksa, penulis terpikir akan ruangan siksaan yang biasanya terdapat di bawah tanah. Ruangan tersebut biasanya gelap dan memiliki pilar-pilar untuk menopang ruangan tersebut. Untuk kabel-kabel pada *brief*, penulis berpikir untuk menghubungkannya dengan kursi listrik.

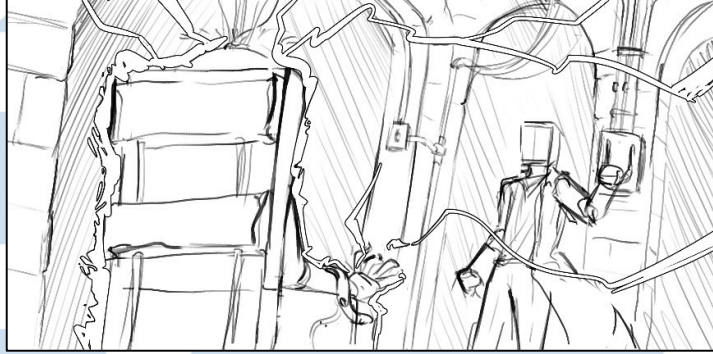
c) Konsep

Dari hasil *brainstorming*, penulis membuat konsep berupa kursi siksa listrik yang berada dalam ruangan bawah tanah yang luas. Karena luasnya ruangan tersebut, bagian yang tidak terkena cahaya akan terlihat sangat gelap. Selain itu, langit-langit ruangan tersebut tinggi, sehingga membutuhkan pilar-pilar untuk menahannya. Di tengah ruangan akan terdapat Titanium yang sedang duduk di kursi siksa. Kursi tersebut penuh dengan pengikat yang mencegahnya untuk kabur. Tidak jauh darinya akan ada Faustus yang sedang berdiri menatapnya. Ia sedang menarik sebuah tuas yang terhubung dengan kabel-kabel yang mengarah ke kursi siksa. Listrik beramburan menyambar Titanium yang terperangkap pada kursi tersebut.

d) Sketsa

Penulis memulai menggambar dengan membuat sketsa kasar terlebih dahulu. Sketsa tersebut bertujuan untuk memvisualisasikan

skenarionya. Komposisi yang digunakan mengikuti versi orisinalnya. Namun, penulis memperbaiki perspektif dari gambar tersebut.



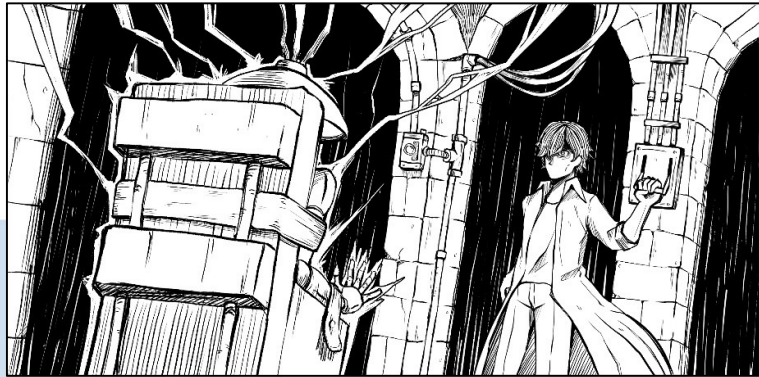
Gambar 3.25. Sketsa *Cutscene Kill Titanium*

Penulis memasukkan apa yang telah dikonsepsikan ke dalam sketsa. Beberapa perubahan yang dilakukan adalah membuat Faust menarik tuas agar terlihat lebih natural. Selain itu, tangan Titanium diberikan pengikat di pergelangannya agar terlihat lebih logis jika ia sedang ditahan pada kursi. Setelah sketsa selesai, penulis memberikannya kepada *supervisor* untuk ditinjau.

e) Digitalisasi, Asistensi, dan Revisi

Proses digitalisasi dimulai dengan membuat *lineart*. *Lineart* dilakukan dengan melakukan *tracing* di atas sketsa sambil memperdetail bagian yang belum jelas. Bentuk kabel dan peralatan listrik lainnya diperjelas bentuknya. Pilar-pilar diberikan tekstur yang menyerupai batu-batuan. Ruangan dibelakang Faust ditutupi dengan garis-garis hitam untuk menekankan luasnya ruangan tersebut. Setelah itu, *lineart* diasistensikan kepada *supervisor*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.26. *Lineart Cutscene Kill Titanium*

Hasil tinjauan *supervisor* berupa untuk mengurangi arsiran yang ada pada belakang kursi dan juga mengurangi ketebalan *lineart* pada *background*. Penulis melakukan revisi sesuai arahan yang diberikan. Arsiran pada kursi dikurangi dan disederhanakan. *Lineart background* ditipiskan sehingga Faust dan kursi lebih menonjol.



Gambar 3.27. Revisi *Lineart Cutscene Kill Titanium*

Setelah *lineart* disetujui, penulis lanjut ke tahap *flat color*. Penulis menggunakan warna yang saturasinya lebih rendah mengikuti perubahan *style*. Warna yang digunakan adalah seputar krem dan coklat dengan saturasi yang rendah. Mayoritas warna *background* menggunakan krem agar karakter lebih menonjol. Setelah itu, penulis memberikan hasil *flat color* kepada *supervisor* untuk ditinjau.



Gambar 3.28. Flat Color Cutscene Kill Titanium

Setelah *flat color* disetujui, penulis lanjut ke tahap *render*. Untuk skenario tersebut, penulis menaruh sumber cahaya pada kursi listrik yang sedang menyala. Sumber cahaya tersebut menjadi referensi dalam penulis membentuk *shadow* dalam *cutscene*. Setelah menaruh *shadow*, *rim light* ditambahkan pada tepi *shadow*. Hal tersebut bertujuan untuk membentuk dimensi pada gambar. Terakhir, penulis memasang tekstur pada gambar untuk memberikan kesan bahwa gambar digambar di atas kertas.

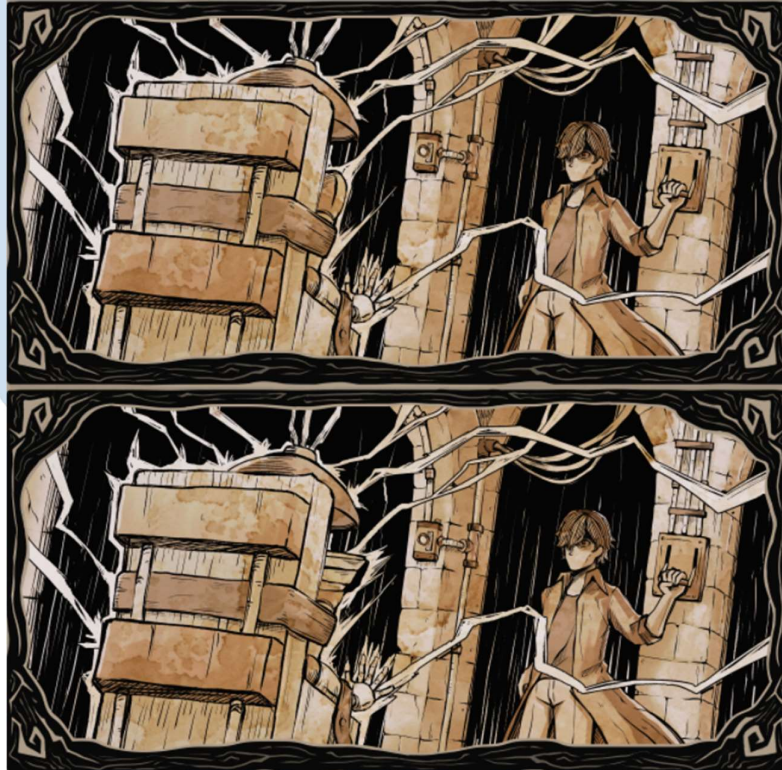


Gambar 3.29. Render Cutscene Kill Titanium

Setelah melakukan asistensi dengan *supervisor*, penulis mendapatkan tinjauan bahwa *value* warna kursi perlu diterangkan lagi. Penulis pun melakukan revisi sesuai arahan *supervisor*. Penulis menerangkan bagian kursi agar terlihat bahwa kursi dan Titanium sedang tersambar listrik yang sengat.

f) Finalisasi

Sebelum *cutscene* Kill Titanium selesai, penulis membuat *cutscene* versi *son* juga. Perbedaan dengan *daughter* adalah desain pada bagian bahunya. Seluruh tinjauan *supervisor* untuk *cutscene* versi *daughter* juga diterapkan pada versi *son*.



Gambar 3.30. *Cutscene* Kill Titanium

Setelah *cutscene* versi *son* dan *daughter* disetujui, penulis melakukan cek ulang, seperti posisi bingkai atau terdapat *layer* yang mengganggu *scene*. Hasil *final cutscene* di-*export* dan dimasukkan ke dalam Google Drive beserta *file* pengerjaan. *File* pengerjaan juga digunakan untuk pembuatan *cutscene* Kill Failed.

2) *Cutscene* Kill Insect

Cutscene Kill Insect adalah *cutscene* dimana *homunculus* Insect dibunuh oleh Faust. Cara Insect terbunuh adalah dengan Faust menyemprotnya dengan gas beracun. *Cutscene* tersebut tidak dipakai dalam *cutscene* lainnya.

a) Brief

Proses pembuatan dimulai dengan melihat *brief* yang telah disediakan *supervisor* melalui *spreadsheet* yang telah diberikan. *Brief* tersebut mengatakan untuk memperbaiki proporsi Faust, Selain itu, topeng gas Faus juga dibuat lebih medieval atau buatan. Terakhir, diberikan efek aseptic disekitarnya dan *setting* skenario berada di dalam ruangan.

b) Brainstorming

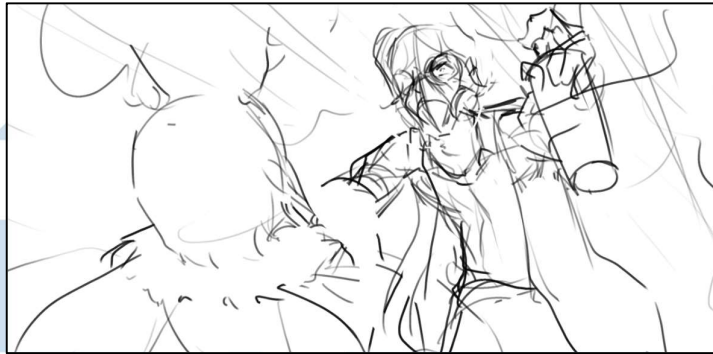
Berdasarkan *brief*, penulis mencari informasi terkait *cutscene* tersebut. Penulis melihat gambar versi orisinalnya terlebih dahulu. Dilihat bahwa anatomi pada Faust terlihat tidak proporsional. Ia sedang menggunakan topeng gas sambil memegang semprotan.



Gambar 3.31. *Cutscene* Kill Insect Versi Orisinal

c) Sketsa

Berdasarkan *brainstorming*, penulis mencoba untuk memvisualisasikannya dalam bentuk sketsa. Pertama, penulis menetapkan perspektif terlebih dahulu. Insect akan menghadap ke arah atas, sehingga Faust akan sedikit bungkuk saat mendekatinya.



Gambar 3.32. Sketsa *Cutscene Kill Insect*

Sesuai *brief*, *setting* scenario sedang berada di dalam ruangan. Penulis membuat langit-langit dengan susunan papan kayu untuk mencapai kesan dalam ruangan. Selain hal tersebut, penulis menggunakan komposisi yang sama dengan versi orisinalnya.

d) Digitalisasi, Asistensi, Revisi, dan Finalisasi

Proses digitalisasi dimulai dengan melakukan *lineart*. Pembuatan *lineart* dilakukan dengan *tracing* di atas sketsa yang telah dibuat. Bagian *detail* yang tidak ada pada sketsa diperjelas pada tahap ini. Penulis juga membuat *lineart* untuk versi *son*. Setelah selesai, *lineart* diberikan kepada *supervisor* untuk ditinjau.



Gambar 3.33. *Lineart cutscene Kill Insect*

Setelah asistensi, penulis mendapatkan beberapa hal yang perlu direvisi dari *supervisor*. Desain topeng gas dan semprotan gas yang ada pada Faust perlu dibuat lebih tua. Selain itu, *supervisor* juga mengirimkan beberapa gambar yang dapat dijadikan sebagai referensi



Gambar 3.34. Referensi Desain Topeng Gas dan Semprotan

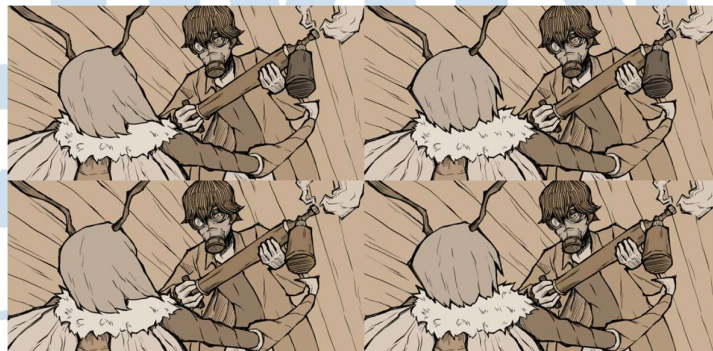
Penulis melakukan revisi sesuai arahan *supervisor*. Desain topeng gas Faust dibuat lebih tua. Pegangan pada semprotan dirubah bentuknya menjadi tuas yang ditekan untuk mlebih menekankan terror yang diberikan kepada Insect. Posisi Faust juga dirubah sedikit agar lebih masuk akal saat menggunakan semprotan.

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



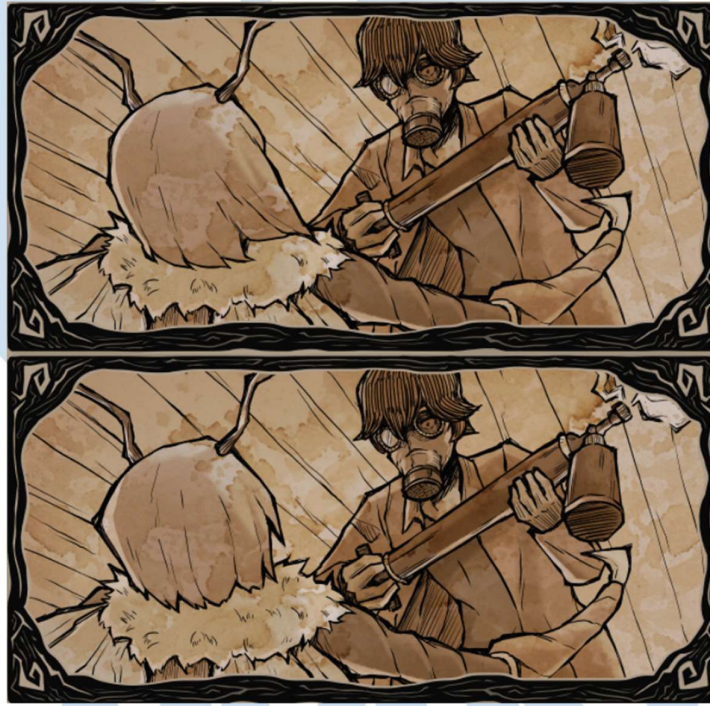
Gambar 3.35. Revisi *Lineart Cutscene Kill Insect*

Setelah *lineart* disetujui oleh *supervisor*, penulis lanjut ke tahap *flat color*. Palet warna sama seperti *cutscene* sebelumnya. Warna langit-langit dibuat coklat muda agar karakter lebih menonjol. Warna semprotan juga dibuat lebih gelap agar tidak membur dengan *background*. *Flat color* mendapatkan revisi berupa perubahan warna *canister* pada semprotan untuk mengikuti warna badan semprotan.



Gambar 3.36. *Flat Color Cutscene Kill Insect* Beserta Hasil Revisi

Setelah disetujui, penulis lanjut ke tahap *render*. Hal yang dilakukan pertama adalah menentukan sumber cahaya. Penulis menempatkan cahaya dari belakang Faust. Oleh karena itu, Faust akan mengalami *backlight*, terlebih lagi posisi badanya sedang bungkuk sedikit. Untuk menekankan *backlight* tersebut, *rim light* ditambahkan pada sisi badan Faust yang menghadap ke arah cahaya.



Gambar 3.37. *Cutscene Kill Insect*

Setelah disetujui oleh *supervisor*, penulis melakukan pengecekan *cutscene* lagi. Setelah dicek, *cutscene* di-*export* dan dimasukkan ke dalam Google Drive. *File* pengerjaan juga dimasukkan ke dalam.

Dalam pengerjaan *cutscene* Homunculus Kill, penulis belajar untuk beradaptasi dalam proses pengerjaannya. Karena jumlahnya yang banyak yang perlu dibuat, penulis perlu mempercepat proses pembuatannya agar dapat mencapai *deadline* yang telah ditetapkan oleh *supervisor*. Karena itu, kualitas *lineart* penulis meningkat karena semakin beraninya *stroke* yang penulis gambar. Seiring pengerjaan,

penulis juga mengurangi *render* yang dilakukan agar lebih cepat. Pengurangan *render* tersebut juga merupakan hasil dari perubahan *style* dan mendekati *style* gim orisinal.

3.3.1.5. Cutscene Homunculus Play

Cutscene Homunculus Play adalah kumpulan *cutscene* yang ada di dalam gim *My Lovely Daughter*. Seperti nama kategori, *cutscene* tersebut berupa skenario dimana *homunculus* yang diciptakan oleh Faust sedang bermain bersamanya. Total *cutscene* Homunculus Play berjumlah 58, termasuk versi *daughter* dan *son*, sedangkan total *cutscene* yang penulis gambar untuk proyek ini berjumlah 46. Penulis mengambil *cutscene* Play Meat sebagai contoh.

1) Brief

Tahap pembuatan *cutscene* Play Meat dimulai dengan *brief* yang disediakan *supervisor* untuk setiap *cutscene*. Hal yang perlu diperhatikan adalah seperasi antara warna dan *value*. Hal tersebut bertujuan untuk mempertegas karakter dari *background*. Setelah itu, penulis lanjut ke tahap *brainstorming*.

2) Brainstorming

Pada tahap ini, penulis melakukan riset terkait *scene* dalam *cutscene* Play Meat. Penulis terlebih dahulu melihat *cutscene* versi orisinalnya. Hal yang membedakan *cutscene* tersebut dengan *cutscene* lainnya adalah versi *son* dan *daughter* masing-masing melakukan kegiatan yang berbeda, walaupun berada di tempat yang sama.

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 3.38. *Cutscene Play Meat* Versi Orisinal

Pada versi *daughter*, Meat sedang bermain *tea party* dengan Faust. Pada versi *son*, Meat sedang bermain balok-balokan dan permainan lainnya. Keduanya memiliki *background* yang sama. Mereka sedang duduk di tempat yang sama dibelakang semak-semak.

3) Digitalisasi, Asistensi, dan Revisi

Tahap digitalisasi dimulai dengan melakukan *tracing* pada *cutscene* orisinalnya. *Tracing lineart* juga sambil menggunakan *style* yang telah digunakan pada *cutscene-cutscene* sebelumnya. Desain karakter Meat juga menggunakan hasil *character design* terbaru yang telah dibuat oleh *intern* lain, Pica.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.39. *Character Design Homunculus Meat*

Beberapa perbedaan antara karakter Meat yang baru dan lama ada pada pakain versi *son*. Baju versi *son* memiliki bagian yang terbuka pada sisinya. Lalu perbedaan lainnya adalah desain ikat rambut tulang yang berbeda antara versi yang baru dan lama.



Gambar 3.40. *Lineart Cutscene Play Meat*

Setelah melakukan asistensi, *supervisor* memberikan masukan untuk memberi awan pada *background*. Penulis mengikuti arahan *supervisor* dan melakukan revisi. Bentuk awan mengikuti style dari salah satu *scene* yang telah dibuat oleh *intern* lain pada *cutscene* Kill Mud. Bentuk awan memiliki bentuk spiral yang patah-atah di dalamnya. Setelah itu, penulis lanjut ke tahap *flat color*. Warna yang digunakan menggunakan palet warna pada *cutscene* sebelumnya. Warna yang digunakan adalah warna dengan *hue warm* dengan saturasi yang rendah. Warna pada karakter Meat juga memiliki saturasi yang lebih rendah dibandingkan *character design*-nya. *Background* awan menggunakan warna yang lebih terang untuk menunjukkan kalau objek tersebut adalah awan.



Gambar 3.41. *Flat Color Cutscene Play Meat*

Setelah melakukan *render*, penulis lanjut ke tahap *render*. Tahap *render* meliputi pemberian *shadow*, *rim light*, dan terakhir tekstur. Proses *render* berlangsung tanpa masalah. Setelah itu, penulis melakukan asistensi kepada *supervisor*.



Gambar 3.42. *Render Cutscene Play Meat*

Setelah ditinjau, *supervisor* memberikan masukan untuk memberikan *rim light* yang lebih kuat. Hal tersebut bertujuan untuk menonjolkan kesan berada pada *setting outdoor*. Penulis melakukan revisi sesuai dengan arahan *supervisor*.

4) Finalisasi

Penulis melakukan finalisasi berupa revisi dari hasil tinjauan *supervisor*. Penulis mempertegas *rim light* pada tepi karakter, baik Faust dan Meat. Objek-objek yang ada di atas meja juga ditingkatkan *value*-nya yang terkena cahaya.

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 3.43. *Cutscene* Play Meat

Setelah disetujui oleh *supervisor*, penulis melakukan cek ulang sebelum di-*export*. Setelah aman, penulis *export* gambar *final* dan memasukkannya ke dalam Google Drive beserta *file* pengerjaan. *Cutscene* tersebut juga digunakan sebagai dasar pembuatan *cutscene* untuk Play Tentacle dan Play Carapace.

Pada proyek ini, penulis menerapkan semua hal yang telah dipelajari pada proyek-proyek sebelumnya. Proses pengerjaan yang jauh lebih cepat dibandingkan saat awal penulis membuat *cutscene* pertama. Penulis juga membuat pembenaran dalam segi perspektif dan anatomi tanpa merubah ciri khas pada tiap *cutscene* yang digambar ulang. Penulis juga semakin terbiasa dengan *style* gambar dan *workload* yang diberikan. Manajemen aset dan komunikasi aktif dengan *supervisor* membuat penulis semakin merasakan pentingnya kedua hal tersebut dalam pengerjaan sebuah proyek agar lebih efektif.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama melaksanakan program magang di GameChanger Studio, penulis menemukan beberapa kendala dalam menjalaninya. Penulis membagi kendala tersebut menjadi masalah eksternal dan internal. Berikut merupakan kendala yang ditemukan penulis saat magang.

1) Eksternal

Masalah eksternal pertama yang penulis temukan adalah *workload* yang tidak terbiasa untuk penulis. Terlebih lagi *job desc* penulis 100% menggambar saja. Lalu *style* yang tidak terbiasa oleh penulis membuat pembuatan *cutscene* agak lama pada saat awal-awal magang.

2) Internal

Masalah internal yang penulis alami berasal dari sistem tempat kerja magang, yaitu melalui *WFH (Work from Home)*. Walaupun kelebihan bekerja dari rumah adalah tidak perlu berpergian ke kantor, penulis menjadi sulit untuk membedakan kapan untuk bekerja dan beristirahat. *Environment* yang tidak pernah berubah membuat penulis sulit untuk mengatur jadwal.

3.3.3. Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Selama melaksanakan magang di GameChanger Studio, penulis mendapatkan banyak ilmu dan pengalaman terkait pekerjaan *2D artist*. Dari pengalaman tersebut, penulis juga menemukan solusi atas kendala yang ditemukan saat menjalani magang. Berikut merupakan solusi untuk kendala-kendala tersebut.

1) Eksternal

Masalah eksternal penulis adalah tidak terbiasanya *workload* dan *style* menggambar. Solusinya adalah penulis menyediakan waktu yang telah ditentukan untuk beristirahat. Hal itu untuk menghindari tekanan saat mengerjakan magang. Lalu, permasalahan *style*

terselesaikan oleh sendirinya dengan penulis yang semakin lama menjadi terbiasa dengan *style* tersebut.

2) Internal

Masalah internal penulis adalah sulitnya membedakan suasana kerja dan rumah. Hal tersebut membuat penulis sulit mengatur jadwal. Hingga sekarang, penulis belum menemukan solusi yang benar-benar menyelesaikan permasalahan tersebut. Namun, penulis mencoba membuat jadwal yang membatasi penulis untuk lanjut mengerjakan magang. Hal lain yang penulis lakukan adalah merubah suasana kamar tergantung penulis sedang magang atau beristirahat.

