

BAB III

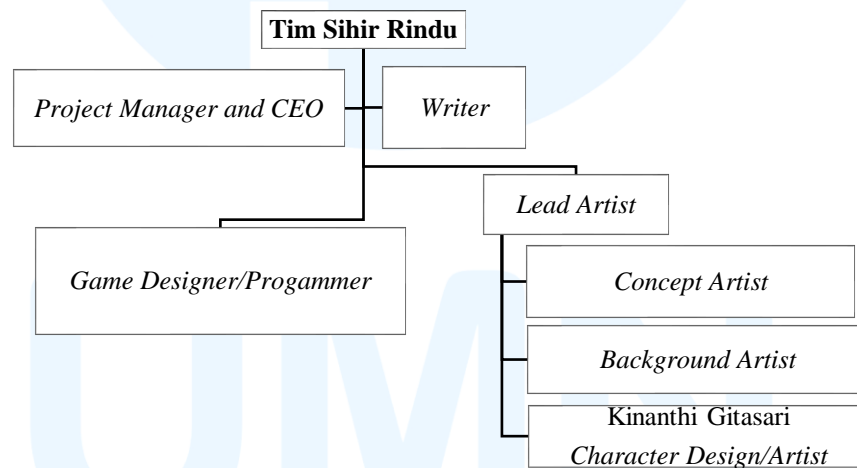
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

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

Pada saat melakukan praktik kerja magang, penulis diletakkan pada proyek gim Sihir Rindu sebagai *2D Artist Intern* pada bagian *Character Concept/Artist*. Berikut merupakan kedudukan penulis selama waktu



Gambar 3.1 Kedudukan Penulis dalam Tim Sihir Rindu

magang dalam tim Sihir Rindu.

3.1.2 Koordinasi

Berikut merupakan alur koordinasi penulis selama proses pelaksanaan magang di Studio Extra Life Entertainment:



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

Dalam alur koordinasi, penulis menerima tugas dari *art director* terkait penugasan yang akan diambil, yang dimana kemudian penulis melaksanakan tugas sesuai dengan ketentuan. Setelah melaksanakan tugas, penulis melaporkan kepada *art director* terkait progress yang ada.

Bila ada revisi, penulis melakukan revisi sekaligus mengerjakan tugas lainnya yang belum terselesaikan, namun bila tugas yang telah dikerjakan oleh penulis telah dikonfirmasi oleh *art director*, penulis kemudian melaporkan hal tersebut kepada *writer* melalui situs web Trello yang biasa digunakan oleh anggota tim.

Lalu, setelah melaporkan semuanya, penulis kemudian melaporkan progress mingguan dalam rapat mingguan tim One Last Journey yang terdiri atas anggota-anggota tim One Last Journey beserta dengan CEO.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan tabel yang berisikan penugasan yang telah diberikan kepada penulis selama masa program magang/*internship track 1*.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1 (19 Januari – 26 Januari 2024)	Desain Karakter Ibu dalam Gim One Last Journey.	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain karakter Ibu dalam gim One Last Journey (<i>Brainstorming, Sketching, Rendering</i>). - Membuat <i>storyboard</i> ilustrasi.
2	2 (29 Januari – 6 Februari 2024)	Desain Karakter Cain dalam Gim One Last Journey.	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat desain karakter Cain dalam gim One Last Journey (<i>Brainstorming, Sketching, Rendering</i>). - Membuat lembar referensi alternatif karakter Anak dan Ibu dalam gim One Last Journey (Ekspresi).

3	3 (7 Februari – 15 Februari 2024)	Desain Karakter Cain dalam Gim <i>One Last Journey</i> .	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan Desain Karakter Cain (Membuat alternatif pakaian serta penggunaan warna). - Melakukan finalisasi dalam <i>artstyle</i>.
4	4 (16 Februari – 23 Februari 2024)	Pelaksanaan Revisi pada Desain Karakter dalam Gim <i>One Last Journey</i> .	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan revisi dalam desain karakter. - Membuat sketsa <i>framing</i> karakter untuk kebutuhan <i>ingame</i>.
5	5 (26 Februari – 4 Maret 2024)	Pembuatan <i>Bust Image</i> Karakter dalam Gim <i>One Last Journey</i> .	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>Bust Image</i> karakter. - Pembuatan <i>framing</i> karakter dalam gim <i>One Last Journey</i>.
6	6 (7 Maret – 17 Maret 2024)	Pembuatan Ilustrasi <i>Cutscene</i> dalam Gim <i>One Last Journey</i> .	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat ilustrasi <i>cutscene</i> dengan progress (3/14)
7	7 (18 Maret – 25 Maret 2024)	Melanjutkan Pembuatan Ilustrasi <i>Cutscene</i> dalam Gim <i>One Last Journey</i> .	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat ilustrasi <i>cutscene</i> dengan progress (5/14)
8	8 (25 Maret – 1 April 2024)	Melanjutkan Pembuatan Ilustrasi <i>Cutscene</i> dalam Gim <i>One Last Journey</i> .	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat ilustrasi <i>cutscene</i> dengan progress (9/14)
9	9 (2 April – 9 April 2024)	Melanjutkan Pembuatan Ilustrasi <i>Cutscene</i> dalam Gim <i>One Last Journey</i> .	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat ilustrasi <i>cutscene</i> dengan progress (14/14)
10	10 (10 April – 17 April 2024)	Melakukan Revisi pada Ilustrasi <i>Cutscene</i> dalam Gim <i>One Last Journey</i> .	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan revisi pada ilustrasi yang ada. - Mempelajari cara menggunakan UNITY untuk menghias terrain gim.
11	11 (18 April – 25 April)	Pembuatan Ilustrasi <i>Main Menu</i> dalam Gim <i>One Last Journey</i> .	<ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan ilustrasi karakter dalam <i>main menu</i> gim <i>One Last Journey</i>.

	2024)		<ul style="list-style-type: none"> - Menghias <i>terrain</i> dalam gim <i>One Last Journey</i> adegan 3 menggunakan UNITY.
12	12 (26 April – 3 May 2024)	Pembuatan Ilustrasi <i>Main Menu</i> dalam Gim <i>One Last Journey</i> .	<ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan ilustrasi karakter dalam <i>main menu</i> gim <i>One Last Journey</i>. - Menghias <i>terrain</i> dalam gim <i>One Last Journey</i> adegan 10 menggunakan UNITY.

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Berikut merupakan penjelasan penulis terkait apa yang sudah dikerjakan oleh penulis selama masa program *internship track 1*.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Dalam Extra Life Entertainment, sebagai seorang *intern*, hal yang ditugaskan kepada penulis merupakan pembuatan desain karakter pada bagian *chapter prologue* dalam gim *One Last Journey*.

Gim ini sendiri menceritakan mengenai kisah Cain yang sudah lama terpisahkan oleh kekasihnya, dan mencoba untuk menjalani hidup sebagai seseorang yang hidup abadi. Kisah Cain ini kemudian dijadikan menjadi sebuah buku cerita anak, yang dimana seorang ibu kemudian membacakannya kepada anaknya dalam beberapa adegan. Tugas pemain dalam gim ini merupakan menjalankan cerita Cain yang sedang diceritakan oleh ibu kepada anaknya.

Pada proyek pertama yang didapatkan oleh penulis berupa desain karakter ibu dalam gim *One Last Journey*. Dalam gim *One Last Journey*, terdapat beberapa karakter utama yang digunakan dalam *chapter prologue* dalam gim tersebut, antara lain Cain sang protagonis, Ibu sang pembawa cerita dari kisah *One Last Journey*, dan Anak yang berupa sang pendengar dari kisah *One Last Journey*.

Selama proses magang, penulis melakukan asistensi melalui figma pribadi penulis yang kemudian di *sharescreen* kepada senior penulis yang kemudian memudahkan penyimpanan proses penulis selama pelaksanaan magang kedepannya.

3.3.1.1 Desain Karakter Ibu dalam Gim One Last Journey

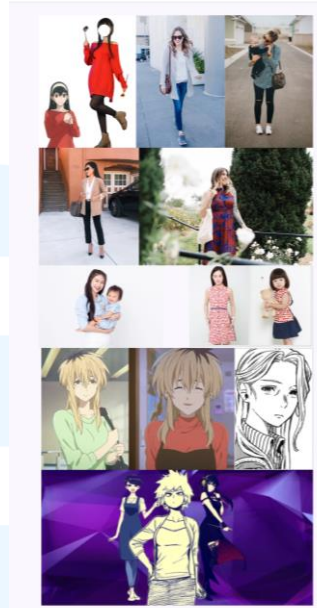
Selama proses pembuatan desain karakter, penulis melalui beberapa tahap pengolahan ide, yaitu *brainstorming*, *Idealization*, dan *Rendering*.

1. *Brainstorming*

Dalam proses ini, penulis mengumpulkan beberapa referensi yang akan digunakan terhadap desain karakter ibu dalam gim One Last Journey. Penulis kemudian membuat sebuah *moodboard* yang dikategorikan menjadi *moodboard* sosok ibu dan juga *moodboard* karakter ibu. Berikut merupakan beberapa penjelasan dari penggunaan *moodboard*.

a. *Moodboard* Sosok Ibu

Selama proses pembuatan, penulis mengumpulkan beberapa referensi mengenai sosok ibu dalam karakter fiksi maupun nyata. Berikut merupakan salah satu contoh *moodboard* yang digunakan penulis selama proses *brainstorming* karakter desain Ibu.



Gambar 3.3 Gambar *Moodboard* Sosok Ibu

Dalam *brief* yang diberikan kepada penulis, dikatakan bahwa karakter ibu yang diinginkan berupa sosok ibu yang sedang dalam fase kesulitan atau lelah menjalani hidup dalam era zaman kini atau modern.

Kemudian, penulis mengumpulkan beberapa sosok ibu yang memenuhi kriteria lalu dibuatlah *moodboard* untuk mereferensikannya.

b. *Moodboard* Karakter Ibu

Lalu, penulis membuat sebuah *moodboard* yang berisikan karakter fiksi ibu yang paling sesuai dengan kriteria yang diinginkan. Berikut merupakan salah satu *moodboard* yang digunakan penulis selama proses pembuatan desain karakter ibu.



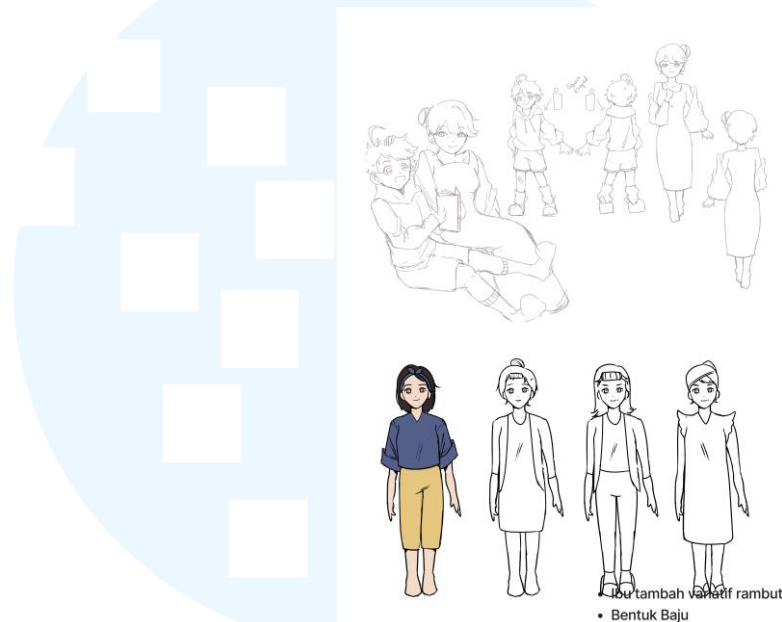
Gambar 3.4 Gambar Moodboard Karakter Ibu

Ditemukanlah beberapa kesamaan karakter ibu yang penulis anggap sesuai dengan brief, antara lain: Memiliki mata yang sayu, perawakan yang lelah atau mengantuk, alis bagian dalam mengarah ke atas, jarak mata dengan alis yang relatif luas karena capek, mengenakan baju rumahan yang berkesan modern namun masih sesuai dengan umur, dan panjang rambut yang tidak melebihi dada dan selalu dalam posisi terikat.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. Idealization

Setelah membuat kumpulan *moodboard*, penulis kemudian mulai membuat sketsa kasar untuk desain karakter ibu dalam gim *One Last Journey*.



Gambar 3.5 Gambar Sketsa Desain Awal Karakter Ibu dalam Gim One Last Journey

Menggunakan catatan utama yang didapatkan pada tahap sebelumnya, penulis pun kemudian membuat empat model sketsa karakter ibu.

Pada sketsa pertama, penulis menekankan pada imej wanita karir yang mengurus rumah tangga, lalu pada sketsa kedua penulis memfokuskan tampang seorang ibu sepulang kerja yang masih lelah, lalu pada sketsa ketiga penulis menggambarkan seorang ibu yang sedang beristirahat setelah hari yang lelah, dan yang terakhir merupakan model ibu dalam Indonesia yang ada pada umumnya. Keempat model ini diambil mengutamakan imej ibu yang lelah.

Namun, setelah dipantau oleh *writer* gim *One Last Journey* bahwa imej ibu modern ini tidak begitu terlihat dan malah terkesan seperti emak-emak. Penulis pun melanjutkan pembuatan sketsa revisi menggunakan masukan-masukan yang telah diberikan oleh atasan penulis.



Gambar 3.6 Gambar Sketsa Revisi Karakter Ibu dalam Gim One Last Journey

Penulis kemudian membuat empat sketsa alternatif dengan pose yang sama. Dalam sketsa ini, hal yang ingin difokuskan oleh penulis berupa penggunaan rambut yang unik pada karakter ibu agar tidak terlihat terlalu generik dengan karakter ibu pada umumnya.

Lalu, setelah didiskusikan oleh tim *One Last Journey*, penulis mendapatkan opini positif terkait model rambut pada sketsa pertama. Namun dalam penggunaan mata, penulis mendapatkan suara terbanyak dalam sketsa kedua, sehingga kemudian penulis membuat sketsa menggunakan campuran antara model rambut sketsa pertama dengan model muka pada sketsa kedua.

Pada saat penulis sedang mengerjakan revisi yang sedang diberikan, *writer* memberikan masukan terkait penggunaan baju karakter ibu yang dimana penulis diberikan sebuah sketsa opsi pakaian yang dapat digunakan.



Gambar 3.7 Gambar Sketsa Revisi oleh *Writer*

Dalam sketsa tersebut, penulis kemudian diberikan *brief* tambahan yang dimana penggunaan paus dalam desain karakter. Hal ini dikarenakan oleh rasa sukanya karakter anak kepada seekor paus yang dimana menjadi salah satu *trademark* dalam gim *One Last Journey*. Lalu masukan lainnya berupa penggunaan warna yang tidak terlalu *desaturated* dalam desain karakter agar tidak terkesan mati.



Gambar 3.8 Sketsa Karakter Ibu dengan Penggunaan Warna

Setelah penulis membuat beberapa alternatif warna, tim kemudian memberikan opini positif kepada desain nomor tiga. Penulis pun melanjutkan membuat alternatif warna sekaligus mewarnai motif

paus yang ada didalam sketsa. Dalam *brief*, paus yang ada didalam motif tersebut berupa warna pink.

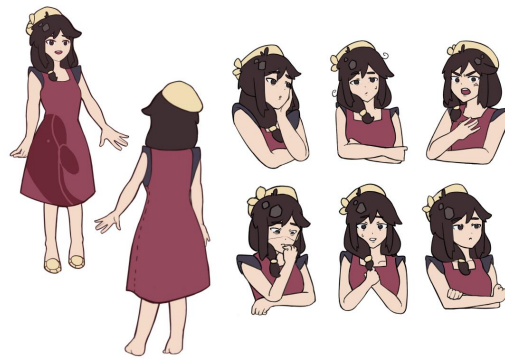


Gambar 3.9 Gambar Sketsa Karakter Ibu dan Alternatif Penggunaan Warna

Penulis kemudian membuat empat buah warna alternatif tambahan dalam sketsa karakter ibu dan memberikan warna pada motif paus di bajunya. Lalu, pada pertemuan bersama tim ditentukan bahwa desain yang digunakan berupa sketsa huruf H namun penggunaan motif paus diubah menjadi dalam bentuk *lineart* saja.

3. *Rendering*

Setelah melewati beberapa tahap, karakter desain ibu kemudian sampai dalam tahap *rendering* yang dimana mengalami finalisasi desain.



Gambar 3.10 Gambar Hasil Akhir Desain Karakter Ibu

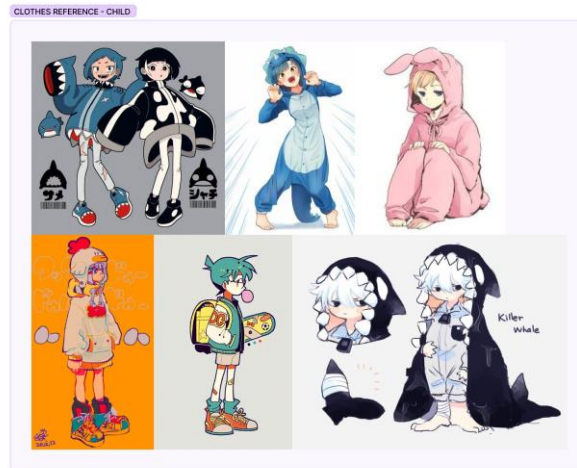
Gambar diatas merupakan hasil render dari karakter desain ibu yang akan digunakan kedepannya sebagai asset karakter ibu dalam beberapa adegan dalam gim.

3.3.1.2 Desain Karakter Anak dalam Gim One Last Journey

Pada tahap ini, penulis melaksanakan proyek secara bersamaan dengan proyek sebelumnya. Hal ini dikarenakan adanya penyesuaian dalam penugasan selama masa pengerjaan yang dimana membuat beberapa perubahan selama pelaksanaan proyek. Sama dengan proyek sebelumnya, tahap-tahap yang dilalui pun juga sama.

1. *Brainstorming*

Dalam tahap ini, penulis mengumpulkan beberapa poin utama penting yang diperlukan selama pembuatan desain karakter anak. Yang dimana poin utamanya berupa seorang anak yang tinggal di Indonesia dalam waktu modern, dan juga usianya yang masih berusia 5-7 tahun. Penulis kemudian membuat sebuah *moodboard* untuk beberapa ide desain karakter tersebut.



Gambar 3.11 Tampilan *Moodboard* Desain Karakter Anak

Setelah mengumpulkan beberapa referensi untuk desain karakter, kemudian penulis melanjutkan ke tahap idealisasi yaitu membuat beberapa sketsa.

2. *Idealization*

Pada tahap ini, penulis melai tahap yang sama dengan proses pembuatan karakter ibu, namun penggunaan *moodboard* yang dipakai lebih sedikit dikarenakan penjelasan dari *writer* yang mudah dipahami dan sudah ada contoh yang diberikan.

UJMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.12 Tampilan Sketsa Awal Desain Ibu dan Anak

Pada pertamanya, penulis membuat sebuah sketsa yang sangat kasar dalam pembuatan desain. *Writer* mengatakan bahwa beliau menyukai raut anak pada sketsa tersebut, namun katanya desain anak dalam sketsa pertama ini masih lebih besar dibandingkan yang ada dalam *briefnya*, yaitu usia 5-7 tahun.



Gambar 3.13 Tampilan Sketsa Raut Wajah dalam Desain Karakter Anak

Kemudian, penulis menggambarkan sketsa raut wajah untuk melihat opini *writer* akan kesesuaian usia dengan wajah dari desain karakter anak. *Feedback* yang didapatkan berupa bahwa raut tiga pertama yang digambarkan sudah sesuai akan *brief* yang diberikan.

mendapatkan informasi bahwa karakter anak gemar akan hewan paus, penulis pun kemudian menggabungkan kedua hal tersebut dan kemudian mengaplikasikannya kedalam sketsa desain karakter.

3. *Rendering*

Setelah sketsa awal sudah diterima oleh pihak *writer*, penulis kemudian membuat hasil render yang akan digunakan sebagai asset desain karakter kedepannya dan kemudian penulis membuat sebuah *character reference sheet*.



Gambar 3.16 Tampilan Hasil Render Desain Karakter Anak

Dalam bentuk akhir, penulis kemudian membuat beberapa raut wajah menggunakan *style* gambar yang akan digunakan pada dalam gimnya nanti.

3.3.1.3 Desain Karakter Cain dalam Gim *One Last Journey*

Cain merupakan karakter utama dalam gim *One Last Journey*, yang dimana seperti yang disebutkan sebelumnya bahwa *One Last Journey* merupakan sebuah gim yang memiliki alur cerita yang dimana pemain akan menjalankan Cain sebagai karakter utama dalam sebuah buku cerita anak yang diceritakan oleh ibu kepada anaknya.

Seperti dengan desain karakter yang lain, Cain juga melalui tiga tahap utama selama proses perancangan.

1. *Brainstorming*

Dikarenakan Cain sudah memiliki desain awal yang dimiliki, penulis lebih memfokuskan kepada desain baju dan juga raut wajah menggunakan *color palette* yang sudah ada pada sebelumnya. *Brief* yang didapatkan penulis berupa Cain yang adalah seorang *immortal*, sudah hidup lama, dan juga tidak banyak berbicara



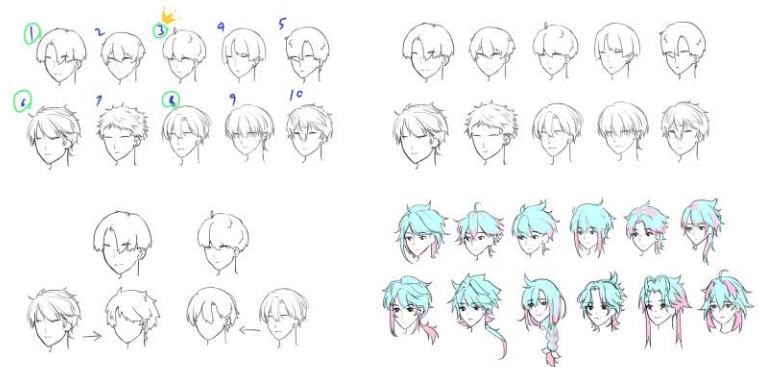
Gambar 3.17 Tampilan *Moodboard* Referensi Karakter Fiksi

Dalam *moodboard* tersebut, penulis mencari referensi karakter yang hidup abadi sebagai kiblat dalam menggambarkan desain Cain dalam gim ini. Kemudian ditarik sebuah kesimpulan dari referensi-referensi tersebut bahwa karakter yang telah hidup abadi memiliki pakaian yang usang dan juga raut muka yang tidak terlalu ekspresif karena pengalaman hidupnya.

Kemudian, penulis juga membuat sebuah *moodboard* untuk mencari tahu jenis desain jubah yang akan dikenakan Cain kedepannya. Hal ini dikarenakan peranan penting yang akan dimiliki oleh jubah tersebut.

2. Idealization

Pada tahap ini, penulis membuat beberapa sketsa yang terbagi menjadi, sketsa desain rambut Cain, sketsa desain pakaian Cain, dan warna yang akan digunakan nantinya.



Dalam sketsa pertama, penulis memfokuskan pada eksplorasi desain rambut menggunakan referensi yang telah disebutkan sebelumnya. Dalam gambar diatas, gambar yang telah diwarnai merupakan upaya pertama penulis dalam membuat desain rambut karakter Cain.

Namun, setelah melakukan *update* kepada senior, dikatakan bahwa *style* yang digunakan masih terlalu anime atau terlalu berlebihan untuk digunakan pada karakter tersebut. Penulis kemudian melakukan eksplorasi lebih lanjut terkait desain rambut yang dapat dilihat dalam gambar 3.19 yang berisikan banyaknya sketsa rambut alternatif.

Saat penulis mengajukan beberapa desain rambut tersebut, *writer* menyetujui desain yang ada, yaitu desain rambut nomor tiga. Hal ini dikarenakan bahwa hal yang diincar oleh *writer* merupakan

gambaran sederhana terkait makhluk yang telah hidup abadi.

Penulis kemudian mendapatkan masukan dalam rapat mingguan tim, yang dimana gaya menggambar yang digunakan penulis masih belum beradaptasi dengan lingkungan studio, sehingga dalam sketsa-sketsa berikut penulis menerapkan beberapa gaya menggambar yang berbeda dengan



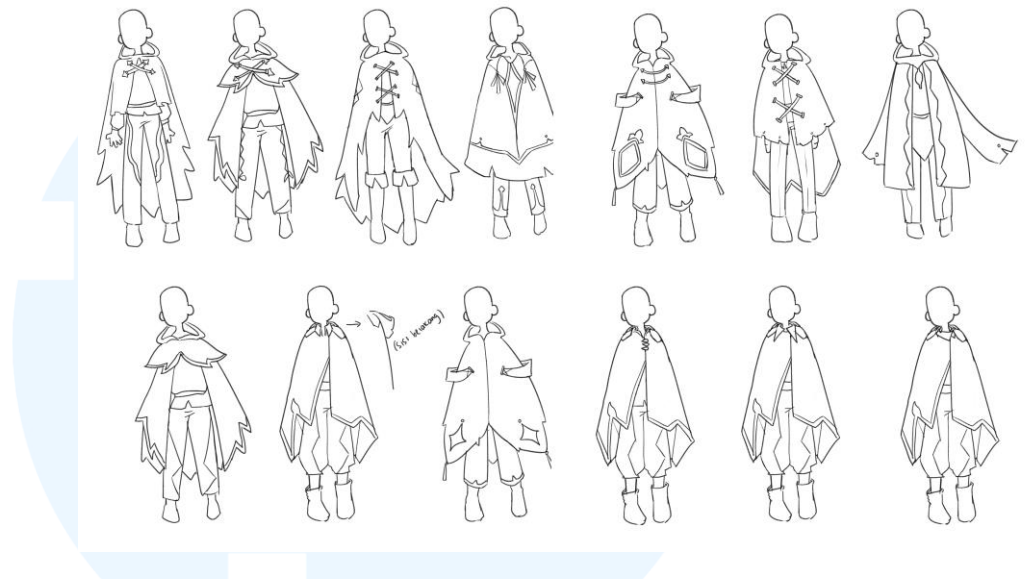
Gambar 3.19 Tampilan Sketsa Desain Pakaian Cain

harapan untuk menyesuaikan diri.

Setelah menerima desain rambut yang sudah disetujui, penulis kemudian memulai desain pakaian pada Cain. Dalam pelaksanaan hal tersebut penulis memfokuskan diri dalam gambaran “pengelana” kepada Cain. Namun, senior/supervisi penulis tidak menyetujui desain tersebut dikarenakan desain yang sulit untuk direka ulang dalam penggunaan ulang aset berikutnya.

Penulis pun kemudian melakukan simplifikasi gaya menggambar penulis dengan memfokuskan gaya menggambar “satu garis” untuk menyesuaikan dengan *brief* yang ada. Selain melakukan simplifikasi pada penggunaan garis,

penulis kemudian melakukan simplifikasi pada desain pakaian Cain.



Gambar 3.20 Tampilan Sketsa Desain Pakaian Cain setelah Revisi

Setelah mendapati masukan dari senior/supervisi sebelumnya, penulis kemudian membuat dua belas alternatif desain pakaian menggunakan gaya menggambar yang sudah disimplifikasikan. Setelah melihat desain penulis, *writer* mengatakan bahwa desain paling terbaru atau tiga dari bawah dalam sisi kanan memiliki potensi terpilih yang lebih besar.

Setelah berdiskusi panjang dengan senior, desain yang terpilih berupa desain nomor sebelas. Hal ini dikarenakan adanya penambahan detail gigi taring sebagai pengait jubah membuat ide jubah yang hidup lebih terasa. Setelah menempuh desain pakaian, penulis pun kemudian membuat beberapa alternatif penggunaan warna pada Cain.

Penulis membuat sebanyak tiga belas alternatif warna desain pakaian Cain, menggunakan warna turunan

dari warna utama yang pernah digunakan dalam desain Cain sebelum-sebelumnya.



Gambar 3.21 Tampilan Sketsa dengan Warna pada Desain Pakaian Karakter Cain

Dalam penggunaan warna, penulis menggunakan warna awal yang sudah ditentukan dalam desain karakter Cain, namun mengubah sedikit pada penggunaan *hue/saturation* serta pengubahan warna lainnya. Namun, menurut senior, warna-warna yang digunakan terlalu kontras sehingga malah menyakitkan mata saat melihatnya. Dikarenakan gambaran yang diinginkan pada saat gim berlangsung merupakan sebuah imej yang menenangkan, warna-warna tersebut dapat mengganggu keharmonisan dalam gim.

3. *Rendering*

Pada tahap ini, kemudian penulis menggunakan warna awal Cain tanpa mengubahnya dan melakukan aksi render pada gambar Cain. Dalam tahap ini terjadi beberapa perbedaan opini terhadap gambar penulis dikarenakan perubahan dalam gaya menggambar.

Hal ini menyebabkan adanya pengunduran waktu dalam proses perancangan desain karakter Cain dalam gim *One Last Journey*.



Gambar 3.23 Tampilan Hasil Render Pertama Karakter Desain Cain

Disaat rapat mingguan dengan senior, penulis mendapatkan sebuah masukan yang dimana penulis dibilang bahwa penggambaran Cain terlihat berbeda dengan gambaran Cain yang sebelum-sebelumnya pernah ada, yang dimana hal ini menimbulkan ketidak konsistenan dalam gambar penulis selama masa pengerjaan sketsa.

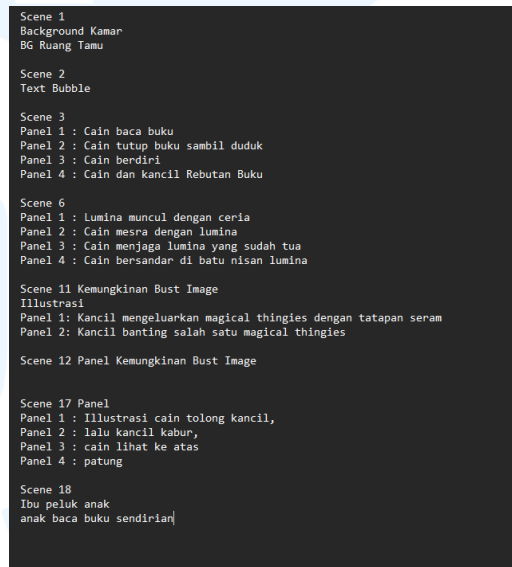


Gambar 3.22 Tampilan Akhir Desain Karakter Cain dalam Gim *One Last Journey*

Pada tahap render, salah satu masukan yang diberikan kepada penulis berupa perubahan penggunaan warna *outline* dalam desain karakter Cain dalam gim *One Last Journey*. Hal ini menjadi sebuah *trademark* bagi karakter Cain yang dimana hanya dia yang menggunakan warna garis yang berbeda dari semua karakter yang ada.

3.3.1.4 Pembuatan Ilustrasi untuk Cutscene dalam Gim One Last Journey

Dalam proyek ini, penulis ditugaskan untuk membuat beberapa ilustrasi asset karakter demi kepentingan *cutscene* dalam *ingame*. Disini, penulis membuat ilustrasi karakter yang kemudian penulis kirimkan kepada anggota lain untuk dibuatkan ilustrasi pada *backgrondnya* yang kemudian dijadikan satu kesatuan dan menjadi sebuah ilustrasi *cutscene*.



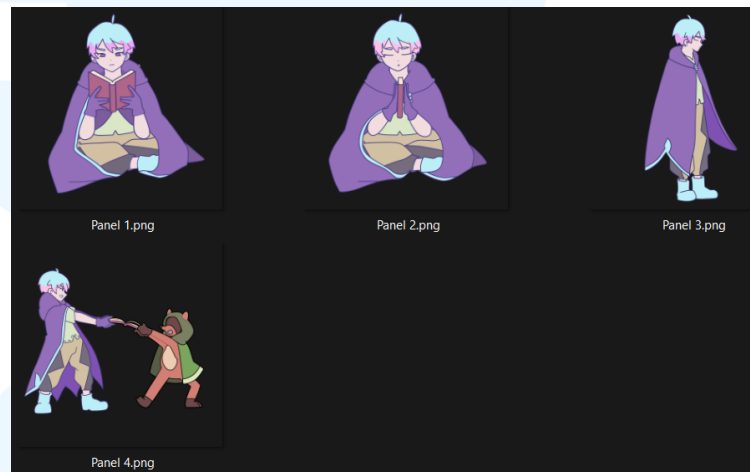
Gambar 3.24 *Brief* Ilustrasi *Cutscene*

Pada penggambaran ilustrasi, penulis mendapatkan *brief* singkat terkait adegan-adegan yang harus digambarkan sebagai ilustrasi *cutscene*. *Brief* ini diberikan oleh konsep artist yang kemudian penulis ditugaskan untuk menggambar ilustrasinya.

Terlampir bahwa jumlah ilustrasi karakter yang akan dibuat penulis ada empat belas buah ilustrasi. Jumlah ilustrasi yang dibuat lebih sedikit dibandingkan dengan jumlah yang terlampir dalam *brief*, namun hal ini dikarenakan bahwa pada adegan tersebut, ditemukan sebuah alternatif lain yang memungkinkan untuk tidak menggunakan ilustrasi.

1. Adegan 3

Dalam gim *One Last Journey*, terdapat beberapa adegan yang membutuhkan ilustrasi. Ilustrasi-ilustrasi tersebut berbentuk dalam panel-panel yang akan dimunculkan dalam adegan gim.



Gambar 3.25 Tampilan Pertama Gambar Panel dalam Gim

Dalam adegan ini, terdapat tiga adegan penting yaitu panel 1, panel 2, dan panel 3. Ketiga adegan ini memiliki satu kesatuan dalam adegan karena korelasinya akan satu dengan yang lain.

Proses pembuatan ilustrasi ini sama seperti dengan proses pembuatan ilustrasi lainnya, yang dimana penulis membuat ilustrasi karakter yang kemudian diberikan kepada anggota lain untuk diproses menjadi sebuah ilustrasi dengan menambahkan *background*.

Dalam tahap penggambaran adegan, penulis langsung melakukan *rendering* dikarenakan adanya *briefing* jelas dari pihak supervisor.

2. Adegan 6

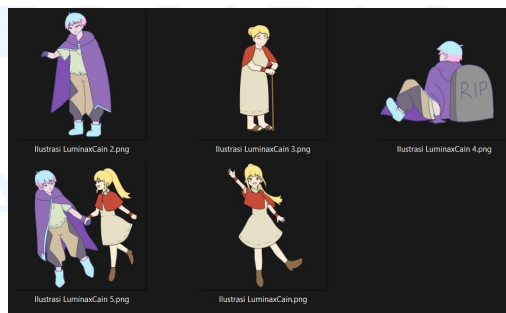
Dalam adegan ini, penulis menggambarkan karakter sesuai dengan sketsa yang telah ada didalam *brief* dengan menambahkan beberapa modifikasi dalam pose yang digunakan kedalam ilustrasi.



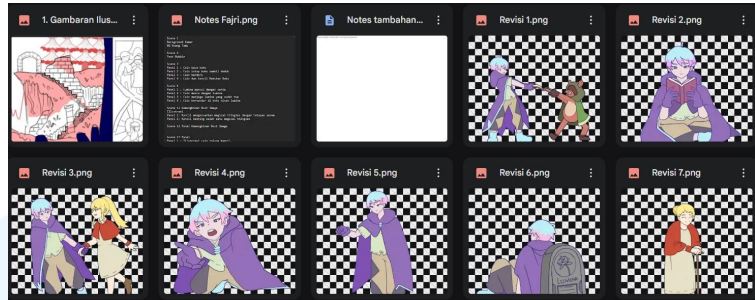
Gambar 3.26 Tampilan Sketsa Ilustrasi Adegan dalam Gim

Setelah melihat *brief* yang ada, penulis kemudian melakukan tahap *rendering* dengan mengikuti arahan dari pihak supervisor.

Dalam tahap render, penulis menggambarkan persis dengan sketsa *brief* agar sesuai dengan ekspektasi dalam ilustrasi yang diinginkan. Namun, tetap ada revisi yang dilakukan dikarenakan kemampuan terbatas yang dimiliki oleh penulis.



Gambar 3.27 Tampilan Hasil Render Ilustrasi Adegan

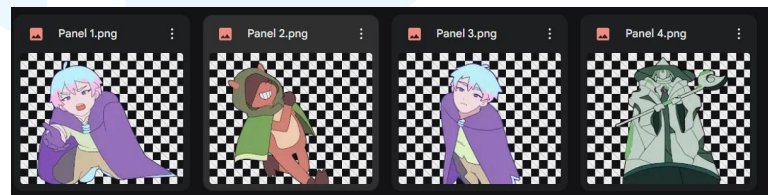


Gambar 3.28 Tampilan Hasil Revisi Ilustrasi Adegan

Dalam tahap ini, penulis menyampaikan hasil revisi langsung kepada anggota tim lain yang memegang penggambaran ilustrasi *background* untuk ditindaklanjuti ke tahap selanjutnya.

3. Adegan 17

Dalam adegan ini, penulis membuat empat buah ilustrasi yang dimana fokus utama berada di karakter-karakter lain yang tidak didesain oleh penulis.

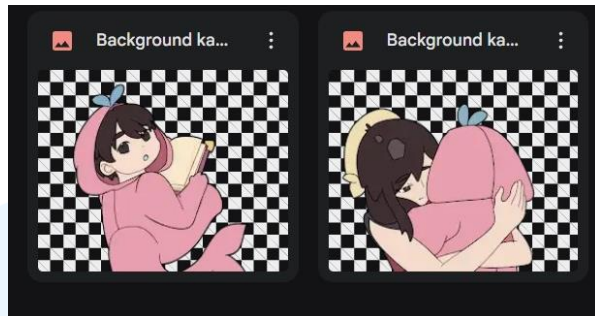


Gambar 3.29 Tampilan Hasil Render Ilustrasi Adegan 17

Setelah melalui tahap *rendering* penulis melalui revisi dalam anatomi, dikarenakan anatomi karakter yang masih belum sesuai dengan penggambaran karakter yang diinginkan.

4. Adegan 18

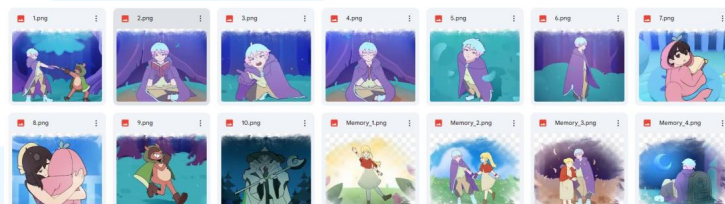
Adegan ini hanya memiliki dua ilustrasi yang harus dibuat, dan dalam ilustrasi ini sketsa sudah pernah dibuat sebelumnya, sehingga mempersingkat waktu penulis dalam pembuatan ilustrasi.



Gambar 3.30 Tampilan Hasil Render Adegan 18

Dalam adegan ini, penulis hanya melalui revisi pada ilustrasi kedua yang dimana bagian tangan karakter anak kurang terlihat gestur tubuhnya sehingga dibutuhkan sedikit revisi.

Setelah memberikan seluruh hasil revisi, penulis kemudian berkoordinasi dengan anggota tim lain untuk menggabungkan ilustrasi karakter dengan ilustrasi *background*.



Gambar 3.31 Tampilan Hasil Akhir Ilustrasi *Cutscene* dalam Gim

Hasil akhir tersebut kemudian diberikan kepada pihak anggota tim lain yang bertugas untuk memprograming agar ilustrasi dapat masuk kedalam adegan dalam gim.

3.3.1.5 Pembuatan *QTE Illustration* dalam Gim *One Last Journey*

QTE atau dapat disebut sebagai *Quick Turn Events* merupakan sebuah adegan pendek dalam gim, yang dimana pemain harus menekan tombol atau melakukan beberapa perintah yang ada didalam gim kemudian dieksekusikan dalam waktu singkat. Dalam proyek ini, penulis diberikan sebuah tugas untuk membuat ilustrasi karakter dalam QTE di gim *One Last Journey*.



Gambar 3.32 Tampilan Sketsa Kasar yang Diberikan dari Supervisi

Dalam proyek ini, penulis diberikan tugas untuk mengerjakan tiga buah QTE yang akan menjadi salah satu ilustrasi yang akan dimasukkan kedalam *gameplay*. Dalam tahap ini, penulis melalui beberapa proses, yaitu menggambar sketsa, kemudian konsultasi kepada supervisi terkait sketsa, dan kemudian render. Proses pengerjaan ilustrasi QTE ini memiliki tahap yang lebih pendek dibandingkan penggambaran desain karakter dikarenakan sudah adanya *brief sketch* dari senior.

1. Ilustrasi QTE Karakter Cain membantu Kancil

Dalam ilustrasi ini, penulis mendapatkan tugas untuk menggambar sosok Cain yang sedang menarik keluar karakter Kancil dari pasir hisap. Salah satu ekspresi tubuh yang ingin disampaikan merupakan Cain yang sedang kesusahan menarik Kancil yang tertarik dari pasir hisap.

Pada ilustrasi pertama dalam Ilustrasi QTE ini, penulis mendapatkan masukan bahwa anatomi serta ekspresi tubuh yang digunakan masih kurang menggambarkan situasi dengan dinamis. Sementara dikatakan bahwa dalam Ilustrasi QTE ini dibutuhkan sebuah ilustrasi yang dinamis untuk mengajak audiens untuk mengikuti pergerakan atau perintah yang ada. Masukan lainnya yang diberikan merupakan penggambaran pasir yang masih belum cukup bagus untuk digunakan dalam ilustrasi tersebut.



Gambar 3.33 Tampilan Sketsa Revisi Pertama dalam Ilustrasi QTE Cain menolong Kancil

Setelah mendapatkan masukan yang banyak dari supervisi, penulis pun kemudian melakukan revisi mandiri pada sketsa yang kemudian diberi persetujuan oleh senior untuk melanjutkan dari sketsa tersebut.

Penulis pun kemudian mengajukan kembali ilustrasi hasil revisi yang sudah dikerjakan kepada senior. Masukan yang didapatkan berupa penggambaran tangan Kancil yang seakan-akan menarik Cain dan bukan sebaliknya serta penggambaran pasir yang masih belum menarik.

Dalam penggambaran tangan, penulis kemudian meletakkan layer gambar Cain didepan layer Kancil agar tidak terlihat seperti demikian yang dikatakan.



Gambar 3.34 Tampilan Akhir Ilustrasi QTE Cain sedang Menolong Kancil

Dalam hasil akhir, penulis juga memperbaiki postur tubuh Cain agar tidak terlihat seperti sedang tertarik oleh Kancil dan mengubah pewarnaan pasir agar terlihat lebih *fluid* dan lebih berkesan dalam dunia dengan latar belakang fantasi, sehingga penulis menggambarkan pasir hisap yang terkesan seperti hidup.

2. Ilustrasi QTE Karakter Cain menggoyangkan Pohon

Dalam ilustrasi ini, penulis menggambarkan beberapa sketsa alternatif yang kemudian dipilih salah satu sebagai ilustrasi QTE. Ilustrasi ini digunakan pada saat adegan dalam gim menunjukkan bahwa Cain akan berinteraksi dengan sebuah pohon untuk menjatuhkan sebuah barang.



Gambar 3.35 Tampilan Pertama Ilustrasi QTE Cain

Pada gambar pertama, penulis mendapatkan masukan bahwa gambar yang diberikan lebih terlihat seperti Cain sedang mendorong pohon dibandingkan sedang menggoyangkan pohon. Penulis pun diberikan arahan untuk memperbaiki anatomi serta ekspresi tubuh karakter.

Setelah mendiskusikan hal tersebut dengan senior/supervisi, penulis pun memberikan pendapat bahwa satu ekspresi tubuh yang didapatkan pada saat menggoyangkan pohon berupa orang yang memeluk pohon dengan mendongakkan kepalanya untuk melihat barang yang diatas akan jatuh.



Gambar 3.36 Tampilan Sketsa Revisi Ilustrasi QTE Cain Menggoyangkan Pohon

Setelah penulis membuat sketsa yang ada pada gambar 3.27 penulis pun mendapatkan konfirmasi untuk melanjutkan ke tahap render dalam ilustrasi tersebut. Salah satu permintaan dari supervisi berupa aset ilustrasi karakter dengan aset ilustrasi pohon dipisah, dikarenakan gambar tersebut akan digerakkan atau dianimasikan.

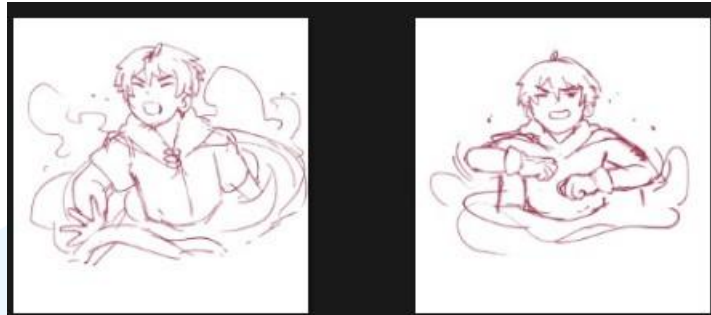


Gambar 3.37 Tampilan Akhir Revisi Ilustrasi QTE Cain Menggoyangkan Pohon

Setelah mendapatkan konfirmasi, penulis pun kemudian melakukan tahap render pada sketsa yang kemudian penulis masukkan file .png dari gambar tersebut kedalam link *google drive* milik penulis serta supervisi.

3. Ilustrasi QTE Karakter Cain terjebak Pasir Hisap

Kemudian, ilustrasi terakhir dalam Ilustrasi QTE merupakan adegan yang dimana Cain terjebak didalam pasir hisap. Dalam penggambaran hal tersebut, penulis mengalami kesulitan dalam penggambaran pasir karena sifatnya yang halus dan sulit untuk digambarkan.

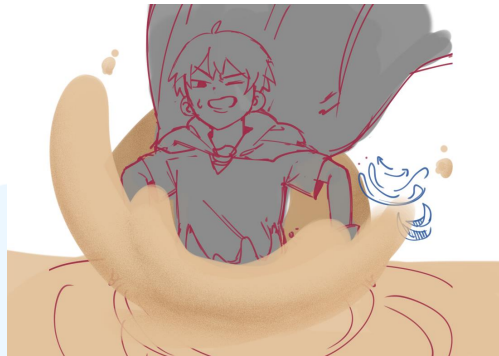


Gambar 3.38 Tampilan Sketsa Alternatif Ilustrasi QTE Ketiga

Namun, dalam masukan yang diberikan kepada penulis berupa penggunaan ekspresi tubuh yang masih cenderung membosankan dan tidak dinamis. Lalu alasan lain yang diberikan bahwa dalam sketsa ini, bila nantinya akan dianimasikan diwaktu kedepannya akan sulit untuk memisahkan aset.



Gambar 3.39 Tampilan Pertama Ilustrasi QTE Cain Terjebak dalam Pasir Hisap



Gambar 3.40 Tampilan Sketsa Revisi Pertama
Ilustrasi QTE Cain Terjebak dalam Pasir Hisap

Dalam ilustrasi ini, penulis mendapatkan masukan bahwa pose yang digunakan sudah cukup sesuai dengan keinginan gambaran pada adegan ini. Namun, cara penulis menggambarkan ilustrasi tersebut masih terlihat berantakan sehingga penulis pun kemudian melakukan revisi total dalam penggambaran karakter maupun pasir yang ada disekitarnya dikarenakan penulis masih anggap kurang.

Penulis kemudian mengubah pose Cain agar menjadi terlihat lebih dinamis dan merubah ulang bentuk pasir hisapnya agar lebih terlihat hidup. Namun penulis mendapatkan masukan bahwa apabila bentuk pasir hisapnya seperti itu, maka animator akan mengalami kesulitan pada saat menggerakkan aset-aset tersebut.

Dalam sketsa ini, penulis ingin menggambarkan pasir yang memiliki kehidupan serta dimensi, yang kemudian supervisi penulis memberi persetujuan untuk menggunakan penggambaran pasir terbaru ini.



Gambar 3.42 Tampilan Sketsa Revisi Kedua
Ilustrasi QTE Cain Terjebak dalam Pasir Hisap

Pada hasil akhir ini, penulis kemudian melakukan finalisasi ilustrasi lalu mengumpulkannya kedalam link *google drive* milik penulis dan supervisi.



Gambar 3.41 Tampilan Akhir Ilustrasi
QTE Cain Terjebak dalam Pasir Hisap

Setelah menyelesaikan keseluruhan ilustrasi, penulis kemudian memisahkan bagian-bagian ilustrasi yang ada untuk memudahkan proses animasi nantinya.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama praktik kerja magang, terdapat beberapa kendala yang didapatkan oleh penulis, baik secara teknologi, perangkat lunak, dan hal serupa lainnya selama proses pengerjaan. Salah satu kendala yang paling berpengaruh merupakan penggunaan aplikasi *Sourcetree* yang dimana merupakan sebuah aplikasi git GUI yang digunakan untuk menyimpan

sebuah coding lintas media. Dikarenakan penulis pertama kali menggunakan aplikasi ini, membuat penulis mengalami hambatan pada saat melakukan pekerjaan yang berkaitan dengan aplikasi tersebut dikarenakan rasa tidak familiar disaat menggunakannya.

Kedua, penulis memiliki manajemen waktu dan komunikasi yang tidak teratur, sehingga disaat melakukan pekerjaan, ada beberapa penugasan yang mengalami hambatan dikarenakan miskomunikasi oleh penulis kepada anggota tim lainnya.

Ketiga, dikarenakan kemampuan penulis yang terkadang masih minim, membuat hasil yang dibuat menjadi kurang maksimal dan tidak sesuai dengan ekspektasi penulis. Hal ini menjadi sebuah kendala bagi penulis dikarenakan hal ini dapat menghambat proses pengerjaan tugas yang telah diberikan kepada penulis.

Semua kendala ini tentunya menjadi sebuah hambatan bagi penulis, namun seperti dimana ada masalah tentunya ada solusi yang ditemukan untuk mengatasi masalah tersebut. Dan kemudian kendala-kendala tersebut dapat diatasi dengan baik.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Selama jenjang waktu magang, tentunya penulis menemukan beberapa kendala selama pengerjaan tugas. Salah satu solusi dari kendala yang sebelumnya disebutkan, yaitu penggunaan sourcetree. Dalam hal ini, penulis banyak dibantu oleh rekan tim proyek One Last Journey lainnya, sehingga pengetahuan penulis akan sourcetree semakin meningkat.

Lalu, dikarenakan manajemen waktu penulis yang kurang baik teman-teman magang penulis membantu meringankan masalah tersebut dengan membantu mengingatkan penulis dan juga membantu dalam penugasan penulis sehingga tugas yang diberikan dapat selesai tepat waktu.

Untuk kendala terakhir, solusi yang terpikirkan oleh penulis berupa terus belajar dan mempraktekannya kedalam gambar penulis untuk selalu

melihat peningkatan yang ada. Penulis juga tidak berhenti untuk mempelajari referensi dan juga latihan individu untuk meningkatkan kemampuan menggambar milik penulis.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA