

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Kedudukan penulis adalah sebagai intern yang bekerja dibawah *2d Artist*. Berikut adalah informasi terkait posisi penulis yaitu sebagai *2d Artist* dan bagaimana penulis dibimbing dengan pembimbing saat mengerjakan proyek.

##### 3.1.1 Kedudukan

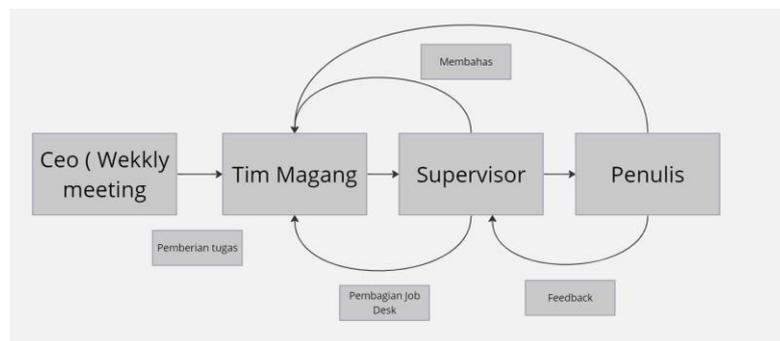
Kedudukan penulis merupakan *2d Artist Intern* di Eternal Dream Studio. Penulis memiliki peran untuk membuat ilustrasi di dalam proyek *game* Eternal Dream, bisa termasuk ilustrasi *CG* ataupun membuat aset yang ada di dalam game. Bagan perusahaan Eternal Dream telah dijelaskan di poin 2.2, dimana penulis akan mendapatkan arahan dari pembimbing yaitu *2D Artist* untuk mengerjakan ilustrasi yang ditugaskan. Intern bekerja dibawah *2D Artist* sebagai *supervisor* dan ilustrasi dikerjakan sebagai fungsi konten sosial media dan konten *game*.

##### 3.1.2 Koordinasi

Koordinasi dimulai dari adanya ide utama yang disampaikan oleh CEO lewat platform *discord* di *channel general*, lalu semuanya akan melihat apakah ide tersebut memiliki potensi untuk dijadikan proyek *game* selanjutnya. Setelah itu lewat *weekly meeting* yang diadakan di *discord* setiap hari senin dan kamis, dilakukan pembahasan ide. Pembahasan ide kemudian dimulai dengan menggunakan aplikasi *figma* untuk melaksanakan *brain storming* ide dan juga desain yang dilakukan dengan semua anggota intern dan *supervisor*. Setelah *brainstorming* selesai dilakukan, maka dilanjutkan lewat proses mencari *moodboard* dan referensi yang tepat untk pembuatan *game* dan visual yang tepat. Setelah *figma* sudah selesai dibuat, maka tim intern memberikan link *figma* tersebut kepada *CEO* dan *Supervisor* lewat *Discord* untuk disetujui dan diberikan masukan. Lewat revisi dan masukan

yang sudah diberikan oleh *CEO* dan *supervisor*, maka setelah perbaikan dilanjutkan dengan pembagian tugas untuk masing-masing anggota *intern* di *figma*. Setelah pembagian tugas maka masing-masing anggota *intern* akan diberikan *job desc* masing-masing. Progres akan diperiksa lewat *weekly meeting Discord* setiap hari senin dan kamis. Diluar dari itu, setiap *progress* yang dilakukan oleh masing-masing anggota, wajib untuk ditaruh di *channel internship* di *discord* yang telah dibuat untuk masing-masing anggota menaruh *progress*. Secara berkala, semua pihak yang bisa melihat *discord* tersebut bisa memberikan *feedback* kepada anggota *intern* yang sudah memberikan *progress* mereka untuk salign membantu.

Penulis dapat memberikan *feedback* kepada sesama anggota *intern* yang memberikan *progress* mereka dan juga memperbaiki *progress* sendiri sesuai dengan *feedback* yang diberikan anggota *intern*. Ketika *prograss* sudah mencapai akhir pembuatan *game*, maka akan dilakukan *meeting* bersama-sama dengan *CEO* untuk membahas masalah atau bug secara bersama-sama dan tampilan *game*, semua pihak dapat memberikan masukan untuk memperbaiki tampilan *game*.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Dalam pelaksanaan tugas penulis di Eternal Dream, tugas yang diberikan mencakup membuat aset ilustrasi dengan berbagai variasi *style*, tugas tersebut bisa berupa salah satu proses dari membuat ilustrasi seperti sketsa saja, mewarnai saja, atau *lineart* saja. Berikut adalah tugas yang diberikan kepada penulis selama menjalankan periode magang di Eternal Studio:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1 -7 Februari 2024	Perkenalan <i>Basic Game Material</i>	Penulis diberikan wawasan tentang cara membuat <i>game</i> dasar mulai dari diberikannya materi, mencoba membuat ilustrasi <i>game</i> , dan juga marketing <i>game</i>
2.	8-14 Februari 2024	Mebuat Analisa <i>Review Game</i>	Membuat analisa <i>review game</i> yang dibuat oleh <i>Eternal Dream</i>
3.	15 – 21 Februari 2024	Pembuatan Ilustrasi <i>Valentine</i> untuk Sosial Media	Membuat ilustrasi bertema <i>Valentine</i> untuk sosial media <i>Eternal Dream</i> dengan menggunakan karakter dari <i>The Sun Shines Over Us</i>
4.	22- 28 Februari 2024	Pengenalan materi rigging live 2D	Pemberian tugas untuk membuat aset ilustrasi yang akan dijadikan hasil rigging untuk uji coba
5.	28- 5 Maret 2024	<i>Rigging asset 2D</i>	Melakukan <i>Rigging</i> dengan aplikasi <i>dragonbones</i> menggunakan aset 2D yang sudah dibuat di minggu sebelumnya.
6.	6-12 Maret 2024	Membuat Ide dan konsep untuk Proyek <i>Hope</i>	Membuat konsep dan ide untuk proyek <i>game jam</i> pertama yang memiliki judul <i>Hope</i>
7.	13-19 Maret 2024	Membuat sketsa untuk <i>CG</i> Pojek <i>Hope</i> dari prologue sampai <i>chapter 1</i>	Penulis melanjutkan dengan membuat sketsa untuk keperluan <i>CG</i> dalam proyek <i>Hope</i> yang akan dipakai untuk plot cerita <i>Hope</i>

8.	20-27 Maret 2024	Membuat Sketsa untuk CG Projek Hope dari <i>Chapter 1- Ending</i>	Penulis membuat sketsa untuk ilustrasi CG Projek <i>Hope</i> sampai selesai cerita yaitu <i>Ending</i>
9.	28 Maret- 3 April 2024	Membuat <i>Lineart</i> untuk CG Projek <i>Hope</i> dari <i>Prologue -Ending</i>	Melanjutkan Sketsa, maka dilanjuti dengan membuat <i>lineart</i> , yaitu sketsa yang masih berantakan dibuat menjadi lebih rapi
10.	9-15 April 2024	Membuat Warna dari <i>Lineart</i> yang telah Selesai	Melanjutkan dari <i>lineart</i> yang telah dibuat, maka penulis melanjutkan proses mewarnai untuk ilustrasi CG
11.	16-23 April 2024	Menyelesaikan Revisi dan Pembuatan <i>Banner</i> untuk Projek <i>Game Hope</i>	Setelah proses warna selesai, maka ada revisi yang diinput oleh <i>Supervisor</i> , kemudian difinalisasikan untuk masuk ke dalam game.
12.	23-30 April 2024	Pembuatan Konsep dan Ide untuk Projek <i>Game Jam Kedua, Flavors Of Time</i>	Pada projek <i>game jam</i> kedua, dibuat konsep dan ide tentang membuat game yang memiliki tema memasak.
13.	1- 8 Mei 2024	Membuat Cerita dan Resep Secara Detail untuk Projek <i>Game Flavors of Time</i>	Setelah dibahas mengenai konsep dan ide <i>Flavors of Time</i> , maka dilanjutkan untuk membuat resep, karakter dan detail game secara menyeluruh
14.	9 – 16 Mei 2024	Membuat Sketsa dan <i>Lineart</i> untuk Resep 1-3	Sesuai dengan <i>job desc</i> penulis sebagai <i>illustrator</i> aset alat dan bahan masakan, maka penulis membuat sketsa dan <i>lineart</i> aset untuk resep 1- 3 dari total 5 resep
15.	16 – 22 Mei 2024	Membuat Sketsa dan <i>Lineart</i> untuk resep 4 dan 5	Setelah selesai membuat resep 1 sampai 3, maka penulis melanjutkan dengan membuat resep 4 dan 5
16.	23-29 Mei 2024	Menyelesaikan Warna untuk Semua <i>Aset Flavors of Time</i>	Penyelesaian aset sampai final untuk <i>Flavors of Time</i> , termasuk dengan revisi yang sudah diberikan oleh <i>supervisor</i> .

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Tugas yang dilakukan penulis di Eternal Studio secara garis besar merupakan tugas untuk membuat aset ilustrasi di dalam pembuatan game. Penulis terlibat dua proyek *game jam* yaitu *Flavors of Time* dan *Hope*. Penulis berperan sebagai ilustrator aset *game* di kedua *game* tersebut.

#### 3.3.1 Proses Pelaksanaan

Proses yang dilakukan dalam pekerjaan penulis selama magang adalah mengerjakan proyek-proyek yang sesuai dengan *job desc* penulis selama di *Eternal Dream*, sejauh ini penulis menjalani 5 proyek sebagai berikut.

##### 3.3.1.1 Proyek Ilustrasi *Valentine The Sun Shines Over You*

Proyek paling pertama yang dilakukan oleh penulis adalah proyek ilustrasi *Valentine* untuk *The Sun Shines Over You*, proyek ini merupakan proyek untuk meramaikan suasana valentine dengan game terbaru Eternal Dream yaitu *The Sun Shines Over You*, masing-masing anggota magang diberikan tugas untuk membuat ilustrasi untuk *The Sun Shines Over You*.

##### a.) *Brainstorming*

Sebelum diberikan tugas kepada masing-masing anggota intern, semua anggota diwajibkan untuk memainkan *game The Sun Shines Over You*.



Gambar 3.2 *The Sun Shines Over You*

Setelah memainkan *game* tersebut, masing-masing anggota diberikan tugas untuk menganalisa cerita tersebut dan juga memahami masing-masing karakter yang ada di dalam *game* tersebut, kemudian penulis melakukan *brainstorming* untuk membuat ilustrasi dimulai dari pembuatan ide pose karakter dan juga pembuatan *moodboard valentine*.

b.) Pesan

Penulis menentukan karakter yang digambar adalah ibu Ayu yang merupakan terapis karakter utama. Ibu Ayu selalu ada sebagai pendamping karakter utama, oleh karena itu penulis ingin menyampaikan kasih sayang yang diberikan oleh ibu Ayu kepada karakter utama lewat ilustrasi ini yang cocok untuk hari *valentine*.

c.) Sketsa

Sketsa digunakan lewat aplikasi *Autodesk sketchbook*, penulis membuat sketsa secara kasar untuk ilustrasi kemudian di asistensikan lewat *discord* secara bersama-sama untuk menunjukkan *progress*, setelah ada revisi penulis kemudian melanjutkan dengan merapikan sketsa. Sketsa dilakukan dengan menggunakan *tools airbrush* dengan setting brush *opacity* 100 % dan ketebalan 5.0 dan penulis menggunakan *lasso tool* untuk memperbaiki proporsi wajah yang aneh.



Gambar 3.3 Sketsa gambar *Valentine*

d.) *Lineart*

Setelah melakukan sketsa, penulis melanjutkan dengan mengerjakan proses *lineart* yaitu membuat garis yang lebih rapi di karakter supaya terlihat lebih bagus ilustrasinya dan garis terlihat lebih tegas. Proses *lineart* ini menggunakan *airbrush* dengan ketebalan 3.0 yang lebih tipis dari sketsa untuk mempertajam garisan.



Gambar 3.3 Tahapan *Lineart*

e.) *Coloring*

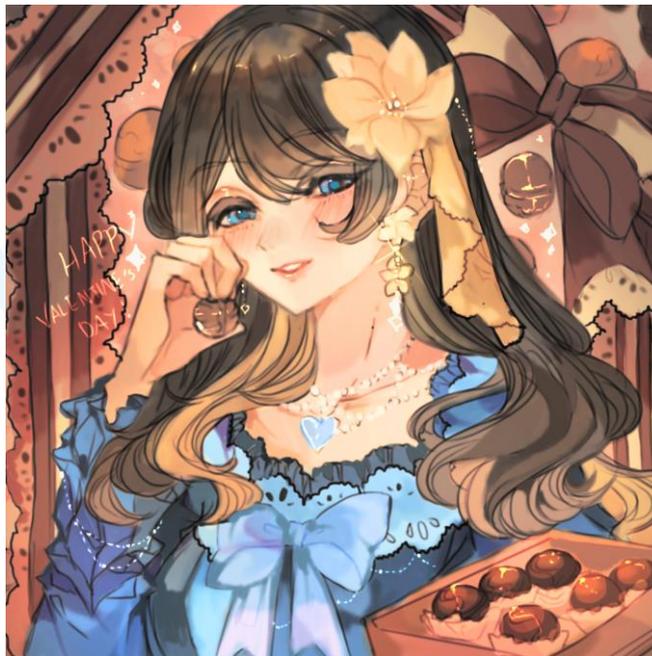
Proses *coloring* merupakan proses mewarnai yang terdiri dari membuat *base color* sampai *shading* ilustrasi. *Base color* dilakukan sebagai Langkah mematakan warna masing-masing supaya kombinasi warnanya akurat, penulis menggunakan *tool paint bucket* untuk mempercepat proses. Kemudian dilakukan teknik *rendering* yang menggunakan *airbrush* dengan ketebalan 10.5 untuk mengarsir bagian dari karakter dan mempertajam fitur-fitur mukanya.



Gambar 3.4 Tahapan *Coloring*

f.) *Finishing*

Setelah melakukan proses mewarnai, terakhir dilakukan memberikan pencahayaan dan juga aksesoris aksesoris di dalam ilustrasi untuk mempercantik dan membuat suasana nya lebih masuk di ilustrasi tersebut.



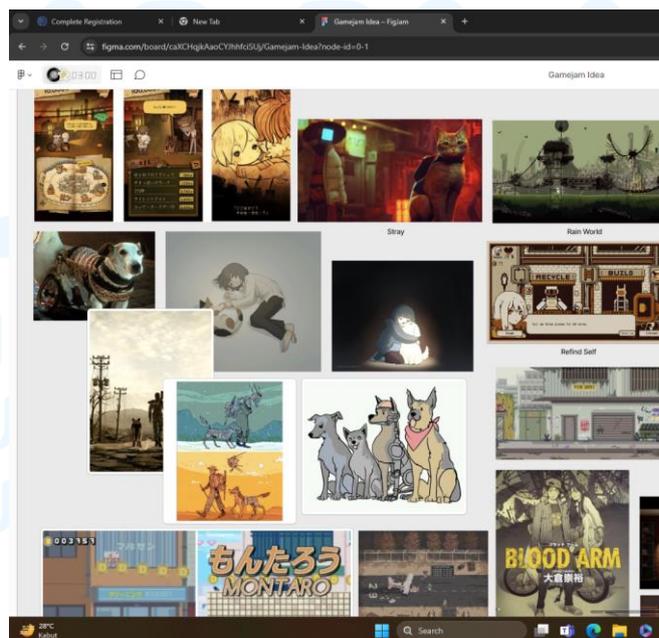
Gambar 3.5 Tahapan *Finishing*

### 3.3.1.2 Pembuatan Konsep *Game Hope*

Projek *Hope* merupakan projek *Game Jam* pertama yang dilakukan penulsi dan anggota magang lain di Eternal Dream. *Game Jam* merupakan projek membuat *game* dengan waktu terbatas dalam satu tim dan mempublikasikan *game* tersebut lewat media sosial Eternal Dream dan juga *platform steam*. Pembuatan konsep *game Hope* ini berlangsung selama 1 minggu.

#### a.) *Brainstorming*

*Brainstorming* dilakukan secara bersama-sama lewat aplikasi *figma* dan secara diskusi dengan menggunakan *discord* sebagai *platform* utama untuk melakukan diskusi bersama-sama. Semua anggota dari tim *Internship Eternal Dream* secara bersama-sama melakukan diskusi dengan menggunakan *platform Figma*, disini semua anggota bersama-sama menaruh kira-kira ide apa yang akan dijadikan untuk projek *game* ini di kolom ide *game*.

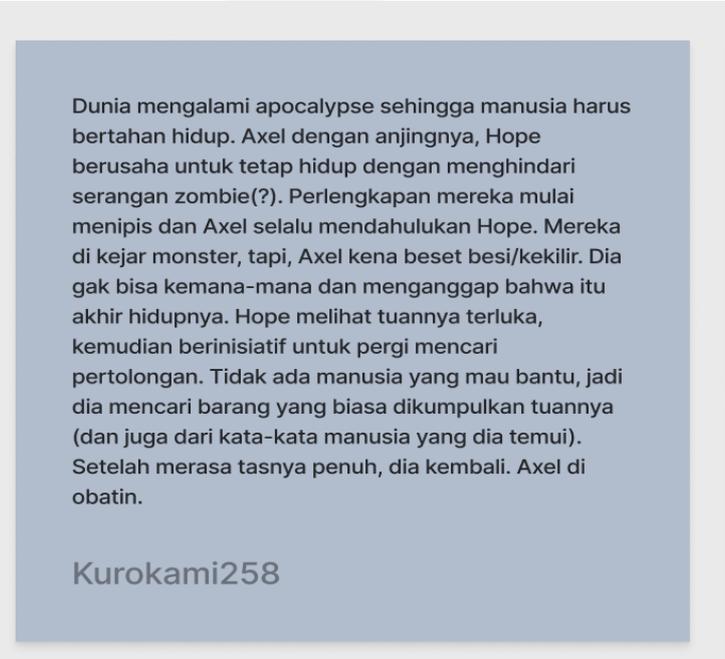


Gambar 3.6 Tahapan *Brainstorming Hope*

Setelah dilakukan pemberian ide-ide di dalam kolom ide tersebut, maka dilanjutkan dengan pemilihan ide yang paling menarik. Pemilihan ide paling menarik ditentukan dengan ide *zombie apocalypse* dimana karakter utamanya melewati petualangan mematikan untuk bertahan hidup.

Setelah ide utama telah ditentukan, dibuat definisi secara lengkap mengenai bagaimana cerita tersebut akan digambarkan:

Dunia yang mengalami kiamat karena serangan *zombie*, dimana seekor anjing bernama *Hope* bersama pemiliknya yaitu Axel berusaha bertahan hidup akan tetapi terjadi kesulitan untuk keluar dari situasi dan berbagai masalah bermunculan.



Dunia mengalami apocalypse sehingga manusia harus bertahan hidup. Axel dengan anjingnya, Hope berusaha untuk tetap hidup dengan menghindari serangan zombie(?). Perlengkapan mereka mulai menipis dan Axel selalu mendahulukan Hope. Mereka di kejar monster, tapi, Axel kena beset besi/kekilir. Dia gak bisa kemana-mana dan menganggap bahwa itu akhir hidupnya. Hope melihat tuannya terluka, kemudian berinisiatif untuk pergi mencari pertolongan. Tidak ada manusia yang mau bantu, jadi dia mencari barang yang biasa dikumpulkan tuannya (dan juga dari kata-kata manusia yang dia temui). Setelah merasa tasnya penuh, dia kembali. Axel di obatin.

Kurokami258

Gambar 3.7 Konsep Hope

Setelah ide utama dari cerita telah muncul, dilanjutkan dengan membahas konsep mekanik *game* seperti apa ke depannya bersama-sama, dimana idenya dibagi menjadi konsep bagaimana dunia itu terbentuk, dan bagaimana anjing berkomunikasi di dalam *game* tersebut.

#### Ide Apocalypse:

- Zombie = backstory (ga perlu fokusin ke zombie, lebih ke manusianya)
- Manusia terbagi menjadi beberapa faction/ kelompok, tetapi meskipun 1 kelompok, every man fends for themselves (individualis, egois)
- Owner punya beberapa org yg lumayan dekat, tetapi ketika dibutuhkan gamau bantu
- Tapi ga semua org di factionnya itu jahat, ada beberapa yg tetap baik

Marta Valencia

#### Ide Mekanik cara komunikasi ke org:

- Gonggong2, muncul bubble text isinya barang yg ingin diminta
- Naik2 atau manjat2 org
- Narik2 baju buat guide ke ownernya
- Kasih emoji2 + sfx (whining dst) buat kasih tau emosi anjingnya
- Bawa mainan di mulut buat barter (tapi kadang suka dimisunderstood ngajak main)
- Untuk dapat item tertentu bisa datengin tenda-tenda tertentu. Misal obat cari tenda yang obat.
- Supaya g bisa balik, dikasih penghalang "sedang perbaikan, etc."
- NPC yg jahat bisa memberikan item dengan melempar barang karena kesal.

Marta Valencia

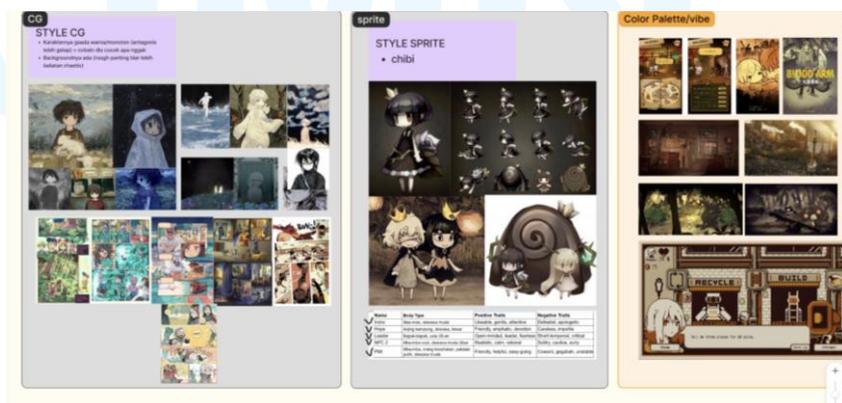
Gambar 3.8 Ide Mekanik Hope

#### b.) Pesan

Pesan utama yang ingin disampaikan dari pembuatan *CG* ini adalah bagaimana membuat intro *game* yang baik untuk proyek *Game Hope* ini, Intro didiskusikan bersama-sama mengenai ceritanya tokoh utama yang bertemu dengan anjing di kardus dan menjadi berteman dengan anjing tersebut. Pesan utama yang akan disampaikan di akhir cerita merupakan bagaimana pemain akan merasakan betapa setianya Hope untuk menemukan pemiliknya ditengah-tengah *Zombie Apocalypse*, dan meskipun pemiliknya berubah menjadi sebuah *Zombie*, Hope terus mengikuti pemiliknya sampai akhir hayatnya.

#### c.) Moodboard dan Referensi

Setelah pembuatan cerita yang ada secara bersama-sama setelah itu dibuat *moodboard* yang cocok untuk menggambarkan ilustrasi yang akan dibuat untuk *game Hope* ini. Pendekatan ilustrasi dengan gaya yang cenderung menggunakan warna-warna gelap dan garis yang berantakan untuk memunculkan kesan gelap dan sunyi *post apocalypse game*.



Gambar 3.9 Moodboard dan Referensi

Setelah dibahas secara bersama-sama kemudian dilanjutkan dengan melanjutkan cerita secara bersama-sama hingga

selesai untuk bagian *CG*, lalu dilanjutkan dengan pembagian kerja untuk membagi tugas dimana penulis diberikan pekerjaan untuk ilustrasi *CG* bersama satu partner yaitu Dea. Setelah dilakukan pembagian tugas, kemudian dilanjutkan dengan adanya *user flow* untuk pemain yang memainkan game ini. *User flow* yang telah dibuat adalah sebagai berikut.



Gambar 3.10 Userflow

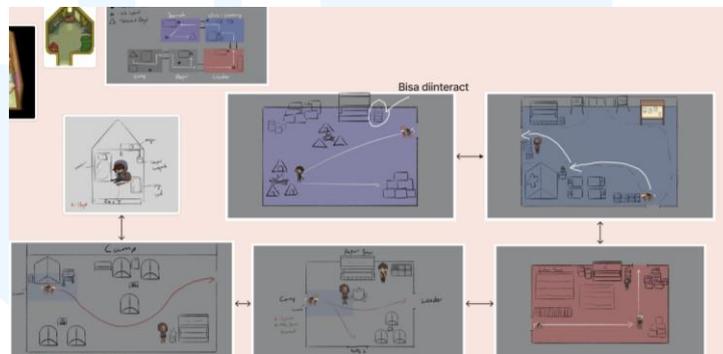
#### d.) Pembahasan Tampilan *Game Hope*

Selanjutnya setelah dibahas *user flow* dari *Game Hope* ini, dibahas bagaimana tampilan *gameplay* dari *Game Hope* tersebut, setelah dilakukan pembahasan, maka ditentukan kalau *game* ini adalah *game top down* dengan cara memainkannya *player* bisa berinteraksi dengan objek-objek di sekitar dan maju di ceritanya dengan terus bermain, seiring dengan kemajuan cerita, maka *player* akan diiringi dengan *CG* menyentuh yang berbentuk panel komik. Berikut adalah referensi yang digunakan untuk membuat *gameplay* dari *Game Hope*.



Gambar 3.11 Referensi Tampilan Konsep *Game Hope*

Setelah dibuat referensi untuk tampilan konsep *Game Hope*, dibuat beberapa lokasi yang akan berada di dalam game. Lokasi utama dari *game Hope* adalah basecampnya dimana nantinya Hope akan jalan-jalan sambil berinteraksi dengan berbagai objek. Berikut adalah konsep dari *Base Camp* yang menjadi latar tempat *game Hope*.



Gambar 3.12 Lokasi Base Camp Hope

Lokasi ini akan menjadi referensi untuk latar belakang yang akan dipakai di ilustrasi-ilustrasi *CG* yang akan digunakan di dalam *game Hope*. Setelah ditentukan bagaimana lokasinya, maka ditentukan siapa saja karakter dari *Game Hope* ini, dimana dibuat konsep dari tiga karakter utama Hope yaitu karakter utamanya, yaitu Hope sendiri yang merupakan anjing coklat berdebu, Indra yang merupakan pemilik Hope, Maya, Sar, dan Gal, serta beberapa *NPC* yang nanti akan melengkapi ceritanya. Berikut adalah konsep dari karakter Hope.

Karakter yang dibuat adalah karakter-karakter yang berada dalam satu fraksi yaitu fraksi pertahanan Zombie. Karakter tersebut terdiri dari tokoh utama yaitu Hope dan Indra,

petugas kesehatan yaitu Maya, pemimpin fraksi yaitu Sara dan Gal, dan beberapa NPC untuk melengkapi orang-orang di basecamp.



Gambar 3.12 Konsep Karakter Hope

Setelah dibuat konsep karakter, latar belakang, dan ide dari *gameplay* Hope, maka dilakukan dengan pembuatan *CG* yang merupakan tugas individual penulis untuk ilustrasi yang akan dipakai nantinya di *game* Hope.

### 3.3.1.3 Pembuatan Ilustrasi *CG Game Hope*

Selanjutnya dilanjutkan dengan proses pembuatan ilustrasi untuk *Game Hope* ini di bagian *CG*, penulis melakukan *CG* bersama dengan satu partner yaitu Dea, dimana proses ini terdiri dari konsep cerita, Sketsa, *Lineart*, Warna, *Feedback*, dan karya akhir.

#### a.) Konsep Cerita

Konsep cerita untuk awal panel komik di diskusikan penulis bersama-sama dengan anggota magang lainnya di figma, setelah konsep cerita tersebut sudah bersifat *final* dan disetujui oleh *CEO* dan juga mentor, maka berikut adalah konsep akhir dari *CG* yang akan dibuat. Berikut adalah konsep cerita Hope:

#### - *Prologue:*

Indra sedang melewati sebuah gang, kemudian dia mendengar sebuah suara kaingin. Asal suaranya dari sebuah kotak kardus. Dia membuka kotak itu untuk mengecek. Di dalam kotak itu ada tiga

ekor anjing, hanya ada satu yang masih hidup. Merasa Kasihan, Indra kemudian mengangkat anjing itu.

- *Chapter 1:*

Indra dan Hope sedang bermain, memperlihatkan pertumbuhan Hope dari kecil hingga sekarang dewasa. Hingga keetika mereka sedang bermain di taman, terdengar suara teriakan dan terjadi kerusuhan. Orang-orang semua berlari kabur.

- *Chapter 2:*

Indra dan Hope baru Kembali ke basecamp setelah pergi keluar mencari supply. Ketika Kembali ke tenda mereka, Indra merasa tidak enak badan. Hope bisa merasakan suhu tubuh Indra panas. Hope kemudian berinisiatif pergi mencari air.

- *Chapter 3:*

Hope pergi mencari air di sekitar lingkungan fraksi dengan meminta beberapa anggota fraksi.

- *Chapter 4:*

Hope membawa PMI ke tempat Indra. Rupanya Indra sebentar lagi jadi zombie. PMI berteriak dan melapor ke ketua soal masalah ini. Di dengar oleh NPC 2. PMI dan *Leader* melihat soal masalah ini. NPC 2 gak ada ambil pusing dan menembak Indra. Hope juga mati karena dikira terinfeksi juga.

- *Chapter 5:*

Hope terbangun di padang rumput. Indra sudah menunggu. Lalu keduanya bermain di padang rumput itu. Tamat.

b.) Sketsa

Setelah finalisasi konsep cerita, dilanjutkan dengan pembuatan sketsa di aplikasi *clip studio paint*, sketsa diasistensikan di aplikasi *discord*. Sketsa dibuat dengan menggunakan garis tipis dan menyesuaikan dengan *style* referensi. Berikut adalah tampilan sketsa kasar.



Gambar 3.11 Sketsa CG

Setelah ide dari sketsa kasar disetujui, kemudian dilanjutkan ke tahapan selanjutnya yaitu *lineart*, dimana sketsa dirapikan dan garis-garis sudah tidak berantakan dengan menggunakan brush yang sama dengan warna hitam.



Gambar 3.12 Lineart CG

c.) Warna

Setelah *lineart*, dilanjutkan dengan tahapan pemberian warna menggunakan warna yang sudah sesuai dan *color palette* yang sesuai dengan *referensi cg* yang sudah dibahas di tahapan sebelumnya. dimana warna menggunakan *artstyle* simpel tetapi berbentuk agak berantakan untuk memberikan kesan *painting*.



Gambar 3.13 *Coloring CG*

d.) *Feedback*

Setelah melewati proses warna, ada proses *feedback* dimana adanya input dari anggota magang lain untuk membuat warnanya lebih suram dan tidak terlalu kontras, sehingga dibuat revisi yang sesuai dengan input yang diberikan kepada penulis.

e.) *Final*

Karya *final* berupa ilustrasi komik yang sudah sesuai dengan input yang diberikan saat revisi. Karya *final* berupa berikut dan telah ditaruh di *game*.



Gambar 3.14 Ilustrasi *CG Final*

#### 3.3.1.4 Pembuatan Konsep *Game Flavors of Time*

Setelah proyek *game jam* pertama yaitu *Hope* yang sudah dirilis, dilanjutkan proyek *game jam* kedua yaitu *Flavors of Time*, *game* ini merupakan *game* yang lebih sederhana dari proyek *Game Jam* pertama dan dibuat dengan waktu yang lebih terbatas. *Game* ini lebih berfokus dengan ilustrasi *CG* dan aset *mini games* yang akan ada di *game play*. Pembuatan ide dan Konsep berjalan selama kurang lebih 1 minggu.

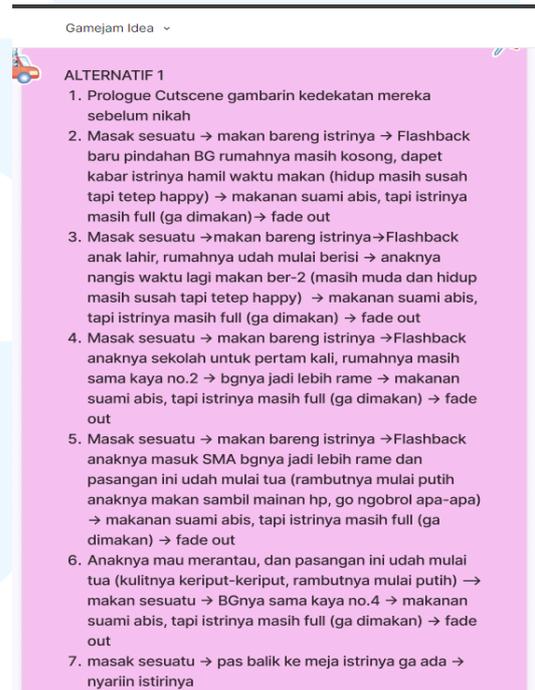
##### a.) *Brainstorming*

Pertama-tama dilakukan *brainstorming* bersama-sama tim magang untuk memutuskan konsep *game* seperti apa yang akan dibuat, *brain storming* dilakukan di *figma* secara bersama-sama dan semua menaruh ide masing-masing serta berdiskusi ide mana yang paling cocok untuk dibuat sebagai proyek *game jam* selanjutnya.



Gambar 3.15 Ide Cerita Utama *Flavors of Time*

Setelah ide utama ditentukan maka dilanjutkan dengan konsep cerita



Gambar 3.15 Konsep Cerita *Flavors of Time*

Setelah pembahasan ide secara garis besar, dibuat pembuatan cerita yang lebih jelas untuk menggambarkan ide dari konsep *game* tersebut yang lebih terstruktur, dan juga referensi karakter-karakter yang akan

ada di dalam *game* tersebut. Dua karakter utama yang akan ada di *game* tersebut adalah Adela dan Yudha.

Berikut adalah referensi yang digunakan tentang Yudha dan Adela untuk mengetahui bagaimana *style* mereka. Setelah sudah didalami bagaimana desain dan konsep dari kedua karakter tersebut, dilanjutkan dengan pembuatan cerita.

#### b.) Cerita

Cerita diawali dari Adela dan Yudha yang masih muda dan sedang dalam masa berpacaran ketika SMA sampai ketika mereka menikah dan memiliki rumah bersama. Seiring mereka menjalani kehidupan rumah tangga bersama, mereka membuat banyak kenangan istimewa bersama-sama dengan membuat berbagai menu makanan bersama. Berikut adalah cerita yang telah dibuat secara lengkap.

##### - CG Pertama:

Yudha dan Adhlera adalah teman masa kecil, dan mereka suka berangkat sekolah berbereng naik vespa Adela. Awalnya mereka adu mulut karena Yudha gak mau di bonceng sama Adela. Tapi ujung-ujungnya Adela yang selalu bawa vespanya karena Yudha g bisa bawa vespa. Suatu hari Adela nembak Yudha, diciecin temen-temennya. Mereka ngedate pertama kali di bioskop layar tancep. Disini Yudha sering bawa bekel buat makan bareng pas nobar. Terus scene pindah ke mereka berdua nikah. Disini kayak ada banyak adegan takr foto gitu selama nikahan. Lalu, Yudha hendak ngambil foto dia sama Adela sebelum pindahan ke rumah baru.

##### - CG Kedua :

Yhuda Tua sedang memasak makan malam. Dia kemudian duduk di meja makan, berseberangan dengan Adela Tua. Yudha Tua memulai percakapan mengenai masa lalu mereka. Yudha dan Adela baru

pindah ke rumah baru. Ketika berkemas-kemas. Adela terlihat lebih cepat capek. Selesai berberes, hari sudah malam. Yhuda berinisiatif memasak makanan yang cepat dan sehat untuk Adela. Adela terlihat sangat senang. Selesai makan malam, Adela bilang kalau dia hamil. Yudha langsung senang dan memeluk Adela.

- CG Ketiga

Yudha Tua sedang memasak makan malam. Dia kemudian duduk di meja makan, berseberangan dengan Adela Tua. Yudha memulai percakapan mengenai masa lalu mereka. Nunjukkan foto Adela baru lahir. Adela lagi nimanng bayi terus Yudha manggil buat makan malam. Waktu makan malam, lauknya ada Pare. Ini request dari Adela sendiri. Yudha kelihatan khawatir karena tau Adela gak suka pare, tapi Adela maksain makan demi bayinya.

- CG Keempat:

Yudha Tua sedang memasak makan malam. Dia kemudian duduk di meja makan, berseberangan dengan Adela Tua. Yudha sedang sakit jadi gak bisa bikin bekal buat anak. Adela inisiatif buat bekal anak. Tapi hasilnya jelek. Yudha memulai percakapan mengenai masa lalu mereka. Yudha tertawa mengingat kejadian itu dan memberi komentar.

- CG Kelima:

Yudha tua sedang memasak makan malam. Dia kemudian duduk di meja makan, berseberangan dengan Adela tua. Yudha memulai percakapan mengenai masa lalu mereka. Waktu makan malam. Waktu itu anaknya lagi masa puber jadi sering membangkang. Adela bertengkar dengan anaknya. Terus keduanya berdiaman. Yudha menghela napas, kemudian memaksa mereka berdua memakan

makanannya supaya bisa akur lagi. Di meja makan, mereka bertiga ketawa berbarengan lagi. Yudha kemudian mengingat momen itu.

- *CG Keenam:*

Yudha Tua sedang memasak makan malam. Dia kemudian duduk di meja makan, berseberangan dengan Adela. Yudha memulai percakapan mengenai anak mereka yang sudah mulai kuliah, tapi mereka memiliki masalah yaitu kekurangan uang untuk membiayai kuliah anak mereka. Adela melirik ke vespanya dan kemudian menjualnya. Adira nangis memeluk Adela. Yudha tersenyum dan membuat makanan hangat untuk menghangatkan hati yang sedang bersedih. Kemudian dilanjutkan dengan mereka berbincang bersama.

- *CG Ketujuh:*

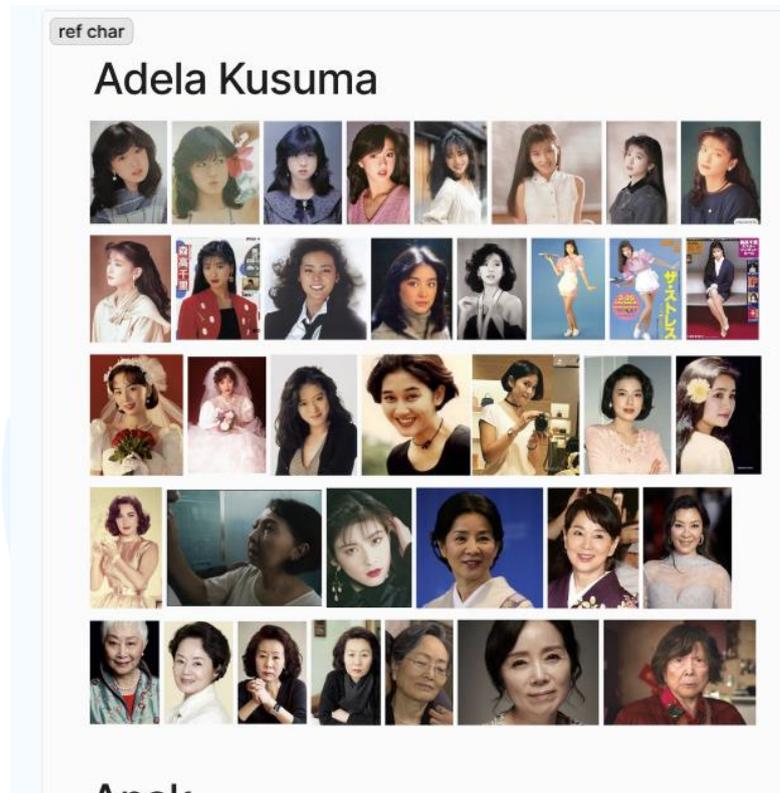
Yudha tua sedang memasak makan malam. Ketika dia mau duduk, Adela gak ada. Dia pergi mencari Adela Dimana-mana terus dia ketemu Adela lagi senyum ke arah dia. Adela mengelus pipi Yudha dan bilang kita akan bertemu lagi di waktu yang tepat.

c.) Pembuatan karakter

Setelah dibuat cerita, maka Langkah selanjutnya adalah fokus kepada pembuatan karakter dari *Flavors of Time*. Karakter utama dari cerita ini adalah Adela dan Yudha. Berikut adalah konsep karakter Adhela dan Yudha:

a.) Adela

Adela merupakan seorang perempuan dengan sifat ceria dan cukup berani, ia memiliki energi yang besar dan terkesan cukup barbarik. Oleh karena itu desain Adela dipilih karakter perempuan yang terkesan bebas dan memiliki sifat bisa bergaul dengan banyak orang.



3.16 Referensi Karakter Adela

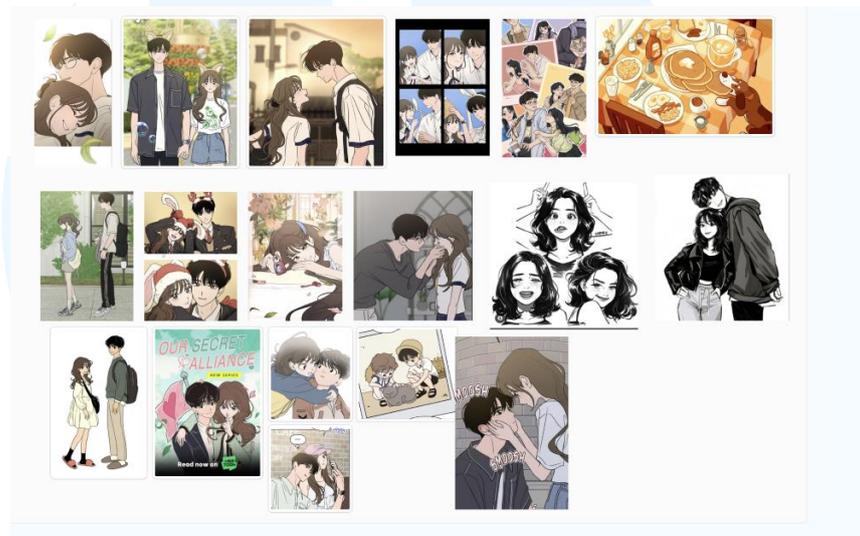
b.) Yudha

Yudha memiliki karakter seorang pria yang lebih kalem dan lembut dibandingkan dengan Adela, Yudha sopan dan bisa memasak, oleh karena itu dicari referensi pria yang terlihat lembut.



3.17 Referensi Karakter Yudha

Setelah dibuat referensi karakter Yudha dan anaknya, kemudian diteruskan dengan membuat karakter Yudha dan Adela. Pembuatan karakter Yudha dan Adela memakai referensi artstyel sebagai berikut:



3.18 Referensi Arstyle yang akan dipakai

Setelah ditentukan gaya gambar yang akan dipakai, maka dibuat sketsa konsep untuk karakter Adela



3.19 Desain Karakter Adela

Setelah diskusi bersama, desain yang dipilih merupakan desain keempat. Desain tersebut dipilih karena merupakan desain yang paling menggambarkan karakteristik Adela, yaitu ceria dan penuh energi. Serta dengan latar belakang jaman dahulu, maka gaya rambut retro di desain keempat paling cocok. Setelah desain Karakter Adela sudah dipilih, maka berikut adalah finalisasi dari karakter Adela.



3.20 Desain Karakter Adela Final

Setelah selesai mendesain karakter Adela, dilanjutkan dengan mendesain karakter Yudha, berikut adalah beberapa alternatif untuk desain karakter Yudha yang nantinya akan dipakai di dalam game:



3.21 Desain karakter Yudha

Setelah pertimbangan bersama, desain yang dipilih adalah desain nomor 1. Desain tersebut dipilih dengan alasan sangat menggambarkan Yudha yang kalem dan sopan, dan gaya rambut yang cocok untuk latar belakang jaman dahulu. Desain yang memiliki dominasi warna merah muda membuat Yudha terlihat seperti lelaki yang lembah lembut. Setelah desain diputuskan secara final, berikut adalah finalisasi dari karakter Yudha.



3.22 Desain karakter Yudha Final

Setelah desain karakter Adela dan Yudha sudah ditentukan, warna yang ada di dalam referensi desain Yudha dan Adela akan dijadikan referensi untuk alat-alat masak dan juga bahan masakan di dalam minigames yang akan ada di *Flavors of Time*.

#### d.) Referensi

Setelah dibuatnya cerita secara lengkap, maka secara bersama-sama ditentukan referensi yang tepat untuk membuat tampilan mini games memasak seperti apa, untuk penyampaian konsep imut dan sederhana dan membuat mainan ini dapat disukai dengan mudah, maka dicarilah

konsep *game* memasak yang banyak menggunakan warna cerah, berikut adalah referensi yang digunakan untuk membuat konsep minigame. Referensi untuk memasaknya ditentukan di dalam kolom figma bersama-sama, berikut adalah referensi *gameplay* yang digunakan:

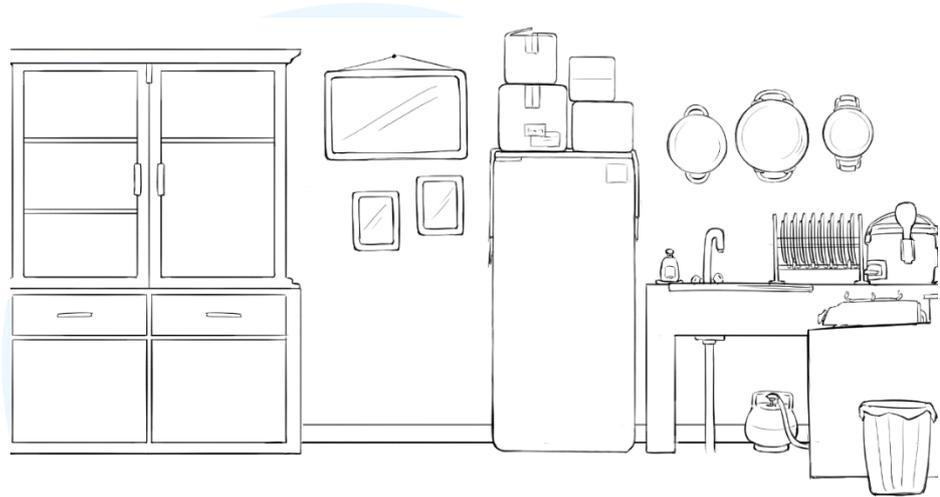


Gambar 3.23 Referensi Mekanik Masak

Setelah ditentukan, maka mekanik masaknya merupakan mengambil barang dan menaruhnya ke alat masak dimana pemain bisa melakukan *gameplay*nya dengan menaruh bahan-bahan yang sesuai ke dalam panci, wajan atau wadah lainnya. Warna yang digunakan untuk aset di game masakannya akan menggunakan warna-warna yang cerah, berikut adalah referensi *artstyle* yang akan digunakan untuk aset makanan di dalam game *Flavors of Time*. Aset yang dibuat akan memiliki gaya gambar yang simpel dengan garis yang tipis, dan menggunakan warna yang cerah, untuk pewarnaan alat-alat asetnya akan menggunakan motif yang ada di baju Adela dan Yudha.



Setelah ditentukan referensi latar belakang, maka dilanjutkan dengan pembuatan sketsa latar belakang, dimana sketsa latar belakang untuk game *Flavors of Time* kurang lebih akan menjadi seperti ini.



Gambar 3.26 Sketsa Latar Belakang

### 3.3.1.5 Pembuatan Aset Ilustrasi Alat dan Bahan masak *Flavors of Time*

Setelah ditentukan mekanisme memasak dan bagaimana cerita untuk *Flavors of Time*, maka ditentukan konten dari menu yang ada di dalam game ini.

a.) Daftar alat dan bahan masing-masing resep:

Sesuai dengan cerita, dibuat 5 resep yang akan muncul seiring dengan jalan cerita yang ada di *Flavors of Time*, berikut adalah rincian secara detail 5 resep tersebut dengan langkah-langkahnya:

1.) Sup sayur

Alat masak:

a.) Talenan

- b.) Mangkok kecil
- c.) Mangkok Besar
- d.) Pot
- e.) Kompor

Bahan masak:

- a.) Potongan ayam dalam mangkok kecil
- b.) Potongan wortel diatas talenan
- c.) Potongan kentang diatas talenan
- d.) Potongan Bawan putih dalam mangkok kecil
- e.) Potongan daun bawang
- f.) Botol garam
- g.) Botol merica
- h.) Botol minyak kecil
- i.) Gelas meteran isi air

Langkah-langkah dalam memasak:

- a.) Minyak di dalam panci
- b.) Bawang putih dan merah masuk kedalam panci dan menjadi kecokelatan
- c.) Ayam masuk ke dalam panci lalu menjadi kecokelatan
- d.) Air masuk kedalam pot dan mendidih
- e.) Wortel dan kentang tersebar lalu masuk ke dalam air mendidih di dalam pot
- f.) Ayam dimasukan ke dalam pot
- g.) Semua bahan dibumbui dengan garam dan lada
- h.) Daun bawang menyebar dan dimasukan ke dalam pot
- i.) Pusran air untuk menandakan sop sedang diaduk

2.) Tumis daun katuk dan pare

Alat masak:

- a.) Talenan
- b.) Wok
- c.) Saringan warna warni

Bahan masak:

- a.) Daun katuk yang sudah di siangi
- b.) Pare yang sudah dipotong dalam saringan
- c.) Potongan cabai, bawang merah, putih, dalam mangkok
- d.) Gula
- e.) Garam
- f.) Minyak

Langkah-langkah memasak:

- a.) Wok bersih
- b.) Wok diberikan minyak
- c.) Potongan cabai, bawang tersebar
- d.) Potongan cabai, bawang yang sudah tersebar berubah warna
- e.) Butiran garam dan gula
- f.) Potongan pare menyebar
- g.) Daun katuk menyebar
- h.) Masukkan semua ke panci
- i.) Diaduk sampai matang

### 3.) Bekal Anak

Alat masak:

- a.) Kotak bekal
- b.) Rice cooker
- c.) Piring besar
- d.) Kaleng kerupuk
- e.) Centong nasi

Bahan masak:

- a.) Nasi
- b.) Kerupuk
- c.) Sosis goreng
- d.) Kecap

Aset saat masak:

- a.) Serokan 3 nasi
- b.) Sosis
- c.) Kerupuk
- d.) Semua bahan ditaruh di dalam kotak bekal

4.) Soto

Alat masak:

- a.) Ulekan
- b.) Panci
- c.) Kompor
- d.) Wajan

Bahan masak:

- a.) Ayam
- b.) Air
- c.) Garam
- d.) Daun jeruk
- e.) Serai
- f.) Jahe
- g.) Minyak
- h.) Bumbu halus kuning

Aset selama masak:

- a.) Kumpulan bawang putih, kemiri, kunyit, garam, merica bubuk ditaruh diatas ulekan kemudian diulek dan berbentuk halus
- b.) Taruh minyak diatas wajan
- c.) Wajan menjadi berminyak
- d.) Masukkan bumbu halus ke wajan
- e.) Bumbu halus menjadi warna cokelat
- f.) Pot diisi air
- g.) Ayam dimasukan, daun jeruk, serai dan jahe
- h.) Ayam berubah warna menjadi cokelat
- i.) Ayam dikeluarkan
- j.) Masukkan bumbu halus
- k.) Soto telah matang
- l.) Tambahkan kondimen seperti bihun, kol, kerupuk, telur rebus, suwiran ayam , dan tomat.

#### 5.) Nasi goreng

Alat masak:

- a.) Wajan
- b.) Ulekan
- c.) Kompor

Bahan masak:

- a.) Nasi
- b.) Ayam suwir
- c.) Daun bawang
- d.) Kecap
- e.) Minyak

- f.) Bawang putih
- g.) Bawang merah
- h.) Terasi matang
- i.) Kemiri
- j.) Garam

Aset saat memasak:

- a.) Kumpulan bawang, cabe, keriting, kemiri yang sudah di sangrai, garam, diulek
- b.) Wajan dituang minyak
- c.) Wajan berminyak
- d.) Masukkan bumbu halus
- e.) Bumbu halus berubah warna menjadi cokelat
- f.) Ayam suwir diaduk
- g.) Nasi dimasukan
- h.) Diberikan kecap
- i.) Nasi menjadi kecokelatan
- j.) Daun bawang dimasukan

Setelah alat dan bahan sudah dijelaskan secara rinci, maka dilanjutkan untuk membuat sketsa, sebelum memulai untuk membuat sketsa, penulis melihat dulu terlebih dahulu bagaimana bentuk alat dan bahan akan tampil di *layer* supaya tidak terjadi kesalahan, berikut adalah referensi yang digunakan.



Gambar 3.27 Tampilan Alat dan Bahan

### b.) Sketsa

Setelah dibuat daftar bahan-bahan dan alat masak maka penulis melanjutkan ke proses selanjutnya yaitu membuat sketsa. Proses ini dikerjakan di aplikasi *Autodesk Sketchbook* dengan menggunakan alat airbrush dengan tebal 5.0.

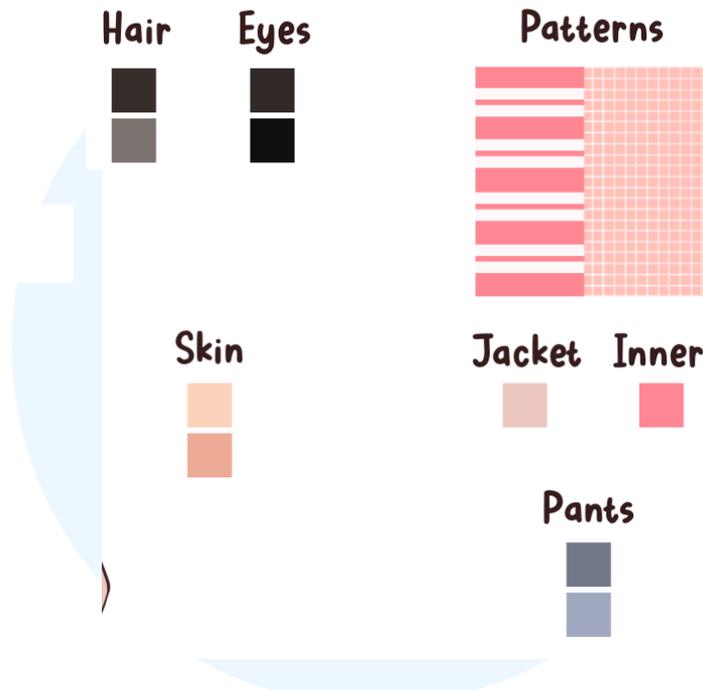


Gambar 3.28 Sketsa Aset Alat dan Bahan Masak

### c.) Warna

Setelah dari proses Sketsa, maka setelah diterima penulis melanjutkan proses mewarnai alat dan bahan makanan tersebut. Warna menggunakan warna-warna cerah dan menyesuaikan dengan warna dari karakter yang ada di dalam *game* ini.

Selain dari aset alat makanan dan bahan makanan, penulis juga membuat aset dari ilustrasi makanan. Sebelum langsung mewarnai penulis menggunakan warna dari karakter utama untuk alat-alat di *game* ini.



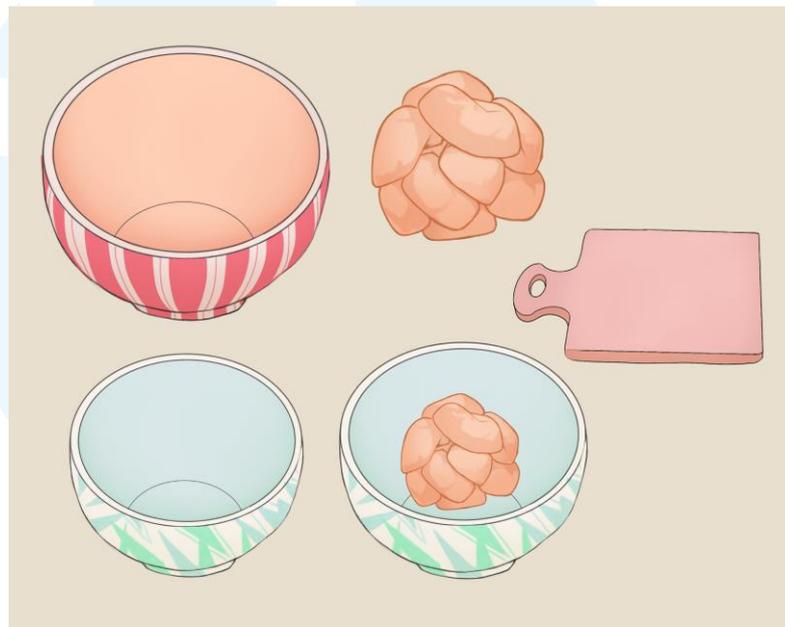
Gambar 3.29 Palet Warna Yudha

Selain warna Yudha, warna Adela juga akan digunakan di beberapa alat-alat masak yang akan ada di *game* ini.



Gambar 3.30 Palet Warna Adela

Setelah melihat referensi palet warna, dan melanjutkan dari referensi gaya gambar yang akan dipakai, maka dibuatlah aset untuk alat dan bahan dengan menggunakan warna dari motif baju Yudha dan Adela dengan garis yang tipis dan warna yang cerah.



Gambar 3.31 Aset Alat dan Bahan Masak Final

Untuk bahan-bahan masakan yang akan dibuat, digunakan gaya gambar yang sama, yaitu dengan warna yang cerah dan garis yang tipis.



Gambar 3.32 Aset Alat dan Bahan Masak Final

Setelah selesai dibuat semua alat dan bahannya, maka paling terakhir adalah pembuatan ilustrasi untuk menunjukkan menu yang telah siap disantap.



Gambar 3.33 Ilustrasi Masakan

### 3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalankan kerja magang di Eternal Dream Studio, penulis mengalami beberapa kendala dalam pengerjaan pekerjaan magang yaitu:

1. Kendala yang ditemukan oleh siswa adalah bagaimana harus membuat hasil ilustrasi yang sesuai dengan kesepakatan bersama dan juga tepat penyampaiannya dan emosinya untuk permainan yang diciptakan. Sering ditemukan kesulitan bagaimana menggunakan warna yang tepat untuk menciptakan suatu ilustrasi supaya ilustrasi tersebut tepat penyampaiannya. Selain itu juga bisa terjadi adanya perbedaan ide diantara para anggota *internship* sehingga menimbulkan berbagai macam pemikiran yang ada ketika melakukan *brainstorming*.

2. Selain itu juga adanya kendala seperti perbedaan aplikasi sehingga adanya kesulitan ketika kerja sama antara dua orang terjadi kesulitan saat *export import file* dari satu aplikasi ke aplikasi lainnya. Hal ini menjadikan proses untuk menyelesaikan tugas menjadi semakin lama.
3. Kendala diluar kendali yakni seperti alat menggambar yang rusak, terjadinya mati lampu, dan juga masalah kesehatan .

### **3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan**

Berikut adalah solusi atas kendala yang ditemukan:

1. Berdiskusi dengan anggota magang lainnya dan juga *CEO* atau mentor di setiap langkah pembuatan karya. Diskusi yang terstruktur dapat membuat adanya pemikiran baru yang terbuka sehingga penulis juga bisa mendapatkan solusi untuk membuat ilustrasi yang penyampaiannya tepat.
2. Menyesuaikan format *file* adalah solusi untuk mengatasi kesulitan ketika perbedaan aplikasi terjadi. Solusi ini akan membuat kerja sama menjadi lebih cepat dan tim *programmer* juga bisa memakai karya dengan baik.
3. Membuat jadwal pengerjaan supaya semua pekerjaan bisa selesai tepat waktu sebelum tengat waktu sehingga ada waktu istirahat yang tepat dan kesehatan tidak terganggu.