

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Melalui program kerja magang sebagai gim desainer, tugas penulis adalah merancang konsep, narasi, *level*, dan musik latar. Sebagai *intern* gim desainer di Eternal Dream Studio, terdapat dua mentor, yaitu Lucky Putra Dharmawan sebagai CEO dan pembimbing di bidang narasi desain, serta Pray Cristanto sebagai gim desainer yang membimbing dalam hal gim desain. Hal ini memungkinkan evaluasi gim dari segi narasi dan konten yang akan dimasukkan. Sehingga gim ini bisa memberikan pengalaman yang menyenangkan bagi pemain. Komunikasi dilakukan secara teratur melalui aplikasi Discord dan Google Meet.

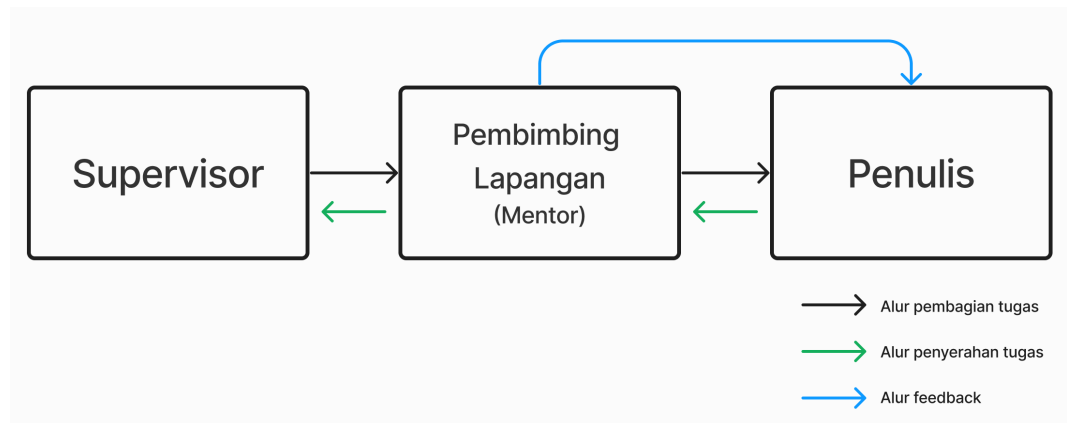
3.1.1 Kedudukan

Ketika melamar ke Eternal Dream Studio, penulis mendapatkan posisi sebagai intern gim desainer. Tugas penulis adalah berkolaborasi dengan tim untuk membahas proyek, menentukan konsep gim dari segi mekanik, *gameplay*, *level*, narasi, dan musik latar.

3.1.2 Koordinasi

Alur kerja yang dilakukan penulis di Eternal Dream Studio terdiri dari komunikasi dengan supervisor, mentor, dan penulis. Proses ini memastikan koordinasi yang efektif dalam setiap tahap pekerjaan. Berikut adalah sistem koordinasi yang dilakukan penulis:

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Koordinasi diawali dengan supervisor memberikan tugas melalui mentor, kemudian diteruskan kepada penulis. Mentor memberikan brief kepada penulis terkait tugas apa saja yang akan dilakukan sebagai seorang gim desainer. Tugas yang diberikan berhubungan dengan keperluan dalam gim dan berbentuk konsep dasar, seperti *mini-game*, *level*, narasi, dan *sound* desain. Selama proses mengerjakan tugas, penulis didampingi oleh gim desainer Eternal Dream Studio. Setelah selesai menyelesaikan tugas, penulis menyerahkan hasilnya kepada mentor untuk mendapatkan *feedback*. Jika ada ketidaksesuaian atau tugas masih bisa dikembangkan, Mentor akan memberikan masukan kepada penulis untuk direvisi. Setelah revisi selesai dan disetujui, hasilnya akan disampaikan kepada Supervisor.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama periode magang, penulis diberikan beberapa tugas oleh Eternal Dream Studio. Tugas-tugas ini mencakup beberapa aspek seperti sosial media, pelatihan, dan juga pengembangan gim. Berikut adalah tugas-tugas yang diberikan ke penulis selama periode magang di Eternal Dream Studio:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	Minggu 1 (29 Januari–2 Februari 2024)	Materi dan pelatihan dasar <i>Game Development</i>	<ul style="list-style-type: none"> Pemberian materi terkait <i>Game Development</i> oleh mentor, yaitu Pray Cristanto.

2	Minggu 2 (5–9 Februari)	Ilustrasi Valentine	<ul style="list-style-type: none"> Membuat ilustrasi tema valentine dengan menggunakan karakter dari gim Eternal Dream Studio (<i>Menggapai Matahari dan Helen</i>).
3	Minggu 3 (12–17 Februari)	Materi dari Pray Cristanto dan Lucky Putra Dharmawan	<ul style="list-style-type: none"> Materi terkait ilmu dasar seperti <i>rule of game design, game design process, genre game, mini game, market gim di Indonesia, dan study case gim buatan Eternal Dream Studio</i>.
4	Minggu 4 (20–21 Februari)	<i>Helen (Playtester)</i>	<ul style="list-style-type: none"> Mempelajari GDD <i>Helen</i> Menjadi <i>playtester</i> Mencari relawan dengan target yang sesuai untuk dijadikan <i>playtester</i> Melakukan analisis dari hasil <i>feedback</i>
5	Minggu 4 – 6 (22 Februari–3 Maret)	<i>Helen (Mini-game)</i>	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan analisis dari hasil <i>feedback</i> Melakukan perbaikan terhadap mekanik gim agar pemain lebih memahami cara memainkan <i>mini-game</i> Menentukan konsep untuk tambahan <i>mini-game</i>
6	Minggu 4–5 (23–28 Februari)	Latihan (Dragonbone)	<ul style="list-style-type: none"> Latihan membuat animasi dengan <i>software Dragonbone</i> gaya <i>idle visual novel</i>. Membuat asset model 2D <i>human full body</i> untuk dibuat animasi.
7	Minggu 5–6 (29 Februari – 5 Maret)	<i>The Only Hope</i> Gim Jam (<i>Brainstroming</i>)	<ul style="list-style-type: none"> Membuat <i>mindmap</i> dan menentukan <i>keywords</i> Mengembangkan <i>keywords</i> menjadi sebuah konsep dan alur cerita atau gambaran besar mengenai gim yang akan dibuat Merancang sebuah moodboard terkait gaya visual dan suasana

			<p>yang ingin dibangun, hal ini untuk memudahkan tim <i>2D artist</i></p> <ul style="list-style-type: none"> • Memikirkan konsep untuk game desain, baik dari segi narasi, <i>level, gameplay, npc</i>, dan suara latar.
8	Minggu 6 – 13 (6 Maret–21 April)	<i>The Only Hope</i> Gim Jam (Perancangan)	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat <i>level</i> desain atau <i>world building</i> dalam bentuk sketsa • Membuat alur cerita yang terbagi ke dalam prolog, <i>chapter</i> 1-5, dan epilog • Membuat narasi desain ketika berinteraksi dengan lingkungan • Membuat suara latar yang akan membantu membangun suasana ketika bermain dan menjadi <i>original soundtrack</i> dalam gim. • Melakukan pengecekan terkait CG, <i>sprite</i>, dan <i>environment</i> yang dibuat tim <i>2D artist</i> agar sesuai dengan konsep. • Membuat <i>lore</i> untuk memperdalam konten dalam gim.
9	Minggu 13 (22 – 26 April)	<i>Flavors of Time</i> Gim Jam (<i>Brainstroming</i>)	<ul style="list-style-type: none"> • Membuat konsep terkait pengalaman apa yang ingin diberikan ke pemain. • Pembahasan dengan tim terkait konsep cerita dengan tema nostalgia. • Menentukan <i>gameplay</i> dan <i>genre</i>. • Mencari beberapa referensi dari gim dengan tema masakan dan <i>heartwarming</i>. • Menentukan <i>style</i> yang akan digunakan dalam gim, serta mencari referensi.

10	Minggu 14–18 (29 April – 27 Mei)	<i>Flavors of Time</i> Gim Jam (Perancangan)	<ul style="list-style-type: none"> • Membantu tim 2D artist menentukan gaya visual gim • Membuat <i>outline</i> alur cerita yang terdiri dari Prologue dan 6 chapter. • Membuat narasi desain berupa dialog. • Membuat <i>storyboard</i> untuk gambaran tim 2D artist terkait CG • Membuat <i>level</i> desain untuk <i>environment</i> • Membuat sketsa aset untuk objek dalam lemari • Membuat <i>level</i> desain untuk mini gim masak. • Membuat ost untuk gim.
----	-------------------------------------	--	---

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Tugas yang dilakukan penulis adalah gim desainer *intern* di Eternal Dream Studio. Sebagian besar penulis terlibat ke dalam proyek gim jam *The Only Hope*. Penulis membuat *level*, narasi, mekanik, dan *original soundtrack*. Pekerjaan yang dilakukan penulis sebagian besar berfokus pada konsep awal perancangan gim.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Selama menjalankan magang di Eternal Dream Studio, penulis terlibat dalam beberapa proses kerja. Proses kerja ini meliputi berbagai tahap produksi, mulai dari konsep awal hingga produk akhir. Berikut merupakan uraian proses dari pengerjaan selama magang di Eternal Dream Studio:

3.3.1.1 Fanart Valentine untuk Sosial Media

Mendekati hari valentine yang berlangsung pada tanggal 14 Februari, penulis diberi tugas untuk membuat *fanart* tema Valentine dengan menggunakan karakter-karakter dari gim Eternal Dream Studio, seperti *Menggapai Matahari* dan *Helen*. *Menggapai Matahari* merupakan sebuah gim visual novel yang mengangkat topik kesehatan mental dan kasus perundungan. Sedangkan *Helen* adalah gim *side-*

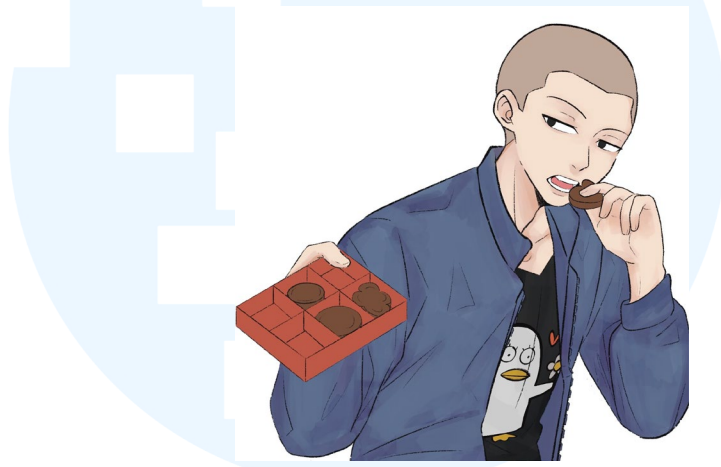
scrolling dengan tema *quarter life crisis*. Ilustrasi ini akan digunakan untuk diletakan di media sosial Eternal Dream Studio. Dalam pembuatan ilustrasi, penulis menggunakan aplikasi Procreate. Alasan penulis menggunakan aplikasi ini karena penulis sudah familiar dengan aplikasi tersebut dan pengerjaannya bisa lebih efektif untuk mengerjakan tugas ini.

Karakter yang penulis pilih adalah Doni, karakter dari *Menggapai Matahari*. Doni adalah karakter yang menang olimpiade namun punya reputasi sebagai siswa yang berandal. Alasan penulis memilih karakter ini karena kepribadian Doni, yaitu siswa pintar tapi bukan siswa yang teladan. Selain itu, penulis belum pernah menggambar karakter botak, sehingga ini menjadi kesempatan bagi penulis untuk mencoba menggambarkan karakter dengan desain kepala botak. Dalam tahap pembuatan ilustrasi karakter Doni, penulis membuat sketsa terlebih dahulu.



Gambar 3.2 Sketsa Valentine

Kemudian sketsa dikembangkan menjadi *line art* dan *coloring*. Berdasarkan penjelasan dari Supervisor, Doni merupakan seorang yang menyukai budaya Jepang, terutama anime. Selain itu, dalam *sprite* Doni di sekolah, Doni terlihat menggunakan dalam kaos bertuliskan kanji dari anime *No Game No Life*. Sehingga penulis juga menambahkan ilustrasi di baju Doni, yaitu karakter *anime* bernama Elizabeth dari serial *Gintama*.



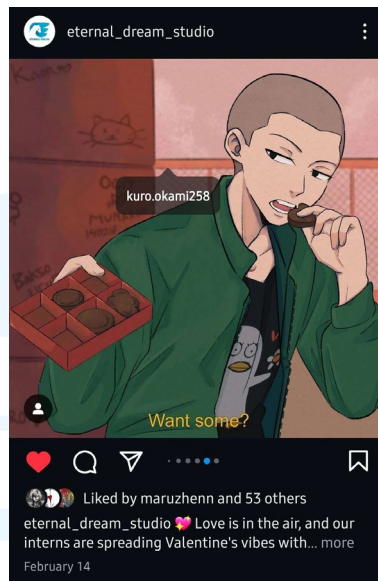
Gambar 3.3 Coloring Valentine

Pada tahap *finishing*, penulis menambahkan *background* untuk menghilangkan kesan polos pada gambar. Penulis juga mengubah warna jaket Doni menjadi hijau karena pakaian yang digunakan Doni dalam *sprite* adalah hijau. Penulis melakukan perubahan pada *background* karena merasa *background* yang pertama memberikan kesan berada di gang kumuh atau tempat sampah, sehingga dilakukan perubahan dengan mengubahnya menjadi lapangan sekolah. Selain itu, penulis memberikan saturasi warna merah muda untuk memberikan kesan *warm*.



Gambar 3.4 (Atas) Finishing Awal (Bawah) Finishing Akhir

Selama proses pembuatan ilustrasi ini, penulis tidak menerima revisi dari mentor. Salah satu tantangan yang dihadapi penulis adalah minimnya referensi mengenai karakter Doni. Hal ini disebabkan oleh kurangnya karakter *sheet* dalam gim *Menggapai Mentari*, di mana hanya tersedia *sprite* karakter dalam gim tersebut.



Gambar 3.5 Ilustrasi Valentine yang diunggah oleh Eternal Dream Studio

Dalam membuat ilustrasi, penulis belum pernah membuat gambar dengan karakter botak dan penggunaan warna hangat. Sedangkan dalam proyek ini, penulis harus membuat ilustrasi Valentine menggunakan desain karakter botak dan warna yang cenderung hangat. Dari proyek ini, penulis mempelajari hal yang belum pernah penulis lakukan seperti membuat ilustrasi karakter botak dan warna hangat. Selain itu, penulis juga belajar untuk membuat ilustrasi dengan tema khusus seperti Valentine.

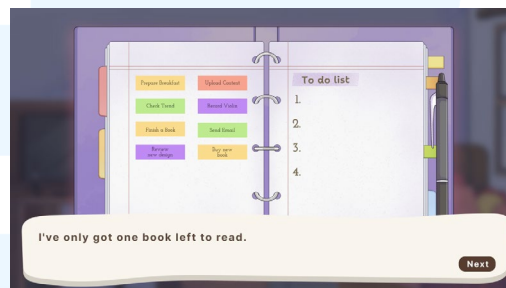
3.3.1.2 Perbaikan *Mini-game Helen Berdasarkan Feedback*

Helen merupakan gim Eternal Dream Studio yang sedang dalam masa *play testing*. Gim *Helen* ingin memberikan pesan *heartwarming* melalui gim narasi dan *side-scrolling*. Gim ini bercerita tentang Helen, seorang budak korporat yang mengalami *quarter life crisis* karena memiliki mimpi sebagai pemain biola, tapi tidak bisa terealisasikan karena orang tuanya.

Pada tahap *play testing*, gim ini mendapatkan banyak masukan dari *play tester*, terutama pada bagian *mini-game*. Beberapa masukan terdiri dari *gameplay* yang membingungkan karena tidak ada tutorial, *bug* dalam gim, dan *game* memberikan kesan *monoton*. Penulis ikut dilibatkan ke dalam tugas ini untuk memperbaiki *mini-game* berdasarkan *feedback* yang diberikan pemain.

Dari hasil *play testing* yang sudah dilakukan, beberapa masalah telah diidentifikasi dan kemudian diperbaiki berdasarkan *feedback* berikut:

1. *To-do list*

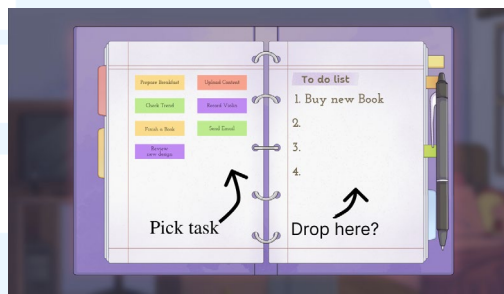


Gambar 3.6 Tampilan Awal *To-do List*
Sumber: Gim Helen

Beberapa keluhan yang diberikan pemain ketika bermain *mini-game* ini adalah tidak tahu apa yang harus dilakukan karena tidak ada tutorial. Selain itu, setelah pemain berhasil memindahkan kotak dari halaman kiri ke halaman kanan, pemain tidak bisa menyusun ulang urutan *to-do list*.

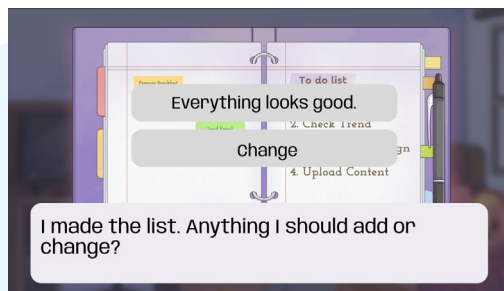
Selama memikirkan ide untuk memperbaiki *mini-game*, muncul sebuah kendala seperti bagaimana cara memberitahu pemain tentang apa yang harus dilakukan tanpa melibatkan tutorial berjenis pop-up.

Oleh karena itu, penulis mengusulkan untuk membuat sebuah *tutorial* berupa tulisan tangan yang diletakan di atas buku. Tujuan diletakannya tulisan *pick task* dan *drop here* di atas buku agar pemain bisa lebih mudah memahami tentang tugas yang harus dilakukan. Selain itu, tutorial yang dibuat seperti coretan di buku bisa membuat tutorial terlihat menyatu dengan lingkungan dalam gim.



Gambar 3.7 Ide Untuk To-do List
Sumber: Gim Helen

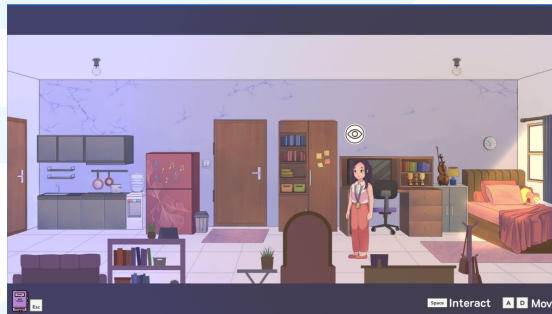
Sedangkan *feedback* terkait *to-do list* tidak bisa disusun kembali, perbaikan yang dilakukan dengan memberikan pemain opsi pilihan untuk menyusun ulang atau lanjut ke tahap berikutnya.



Gambar 3.8 Ide Tambahan Fitur Mengulangi To-do List
Sumber: Gim Helen

2. *Walking*

Beberapa pemain mengalami kebingungan ketika permainan dimulai di awal permainan karena tidak tahu *control* apa yang harus digunakan. Kebingungan ini muncul karena ada beberapa tipe gim yang berjalan menggunakan WASD, tanda panah, atau *mouse click*. Untuk mengatasi masalah ini, pada awal permainan akan muncul sebuah tombol berjalan yang diletakan pada bagian bawah layar. UI ini akan muncul untuk beberapa saat hingga akhirnya pemain sudah terbiasa dengan *kontroler* berjalan. Selain untuk informasi cara menggerakkan karakter, tombol interaksi juga diberikan untuk memberitahu pemain cara berinteraksi dengan beberapa objek dalam gim.



Gambar 3.9 Ide untuk Tutorial Berjalan
Sumber: Gim Helen

3. *Stamp*

Mini-game ini mempunyai masalah yang mirip dengan *mini-game to-do list*. Pemain tidak tahu apa yang harus dilakukan untuk memulai permainan. Pemain juga merasa permainan terkesan monoton dan tidak memiliki tantangan karena pemain hanya meletakkan *stamp* di atas kertas tanpa ada situasi salah dan benar. Selain itu, *mini-game* ini tidak memiliki objektif gim yang jelas.

Beberapa perbaikan yang dilakukan untuk *mini-game* ini adalah mengubah *rules* dalam gim. Pemain harus menentukan desain mana yang harus di *approve* dan *reject*. Pada bagian atas, ada sebuah *notepad* yang memberitahukan objektif pemain. Ada tambahan parameter di bagian bawah kanan untuk menunjukkan parameter emosi dari bos Helen. Jika, parameter itu berada di bawah, Helen akan dimarahi bos, sebaliknya, jika parameter berada di atas, pemain akan mendapat pujian. Ketika pemain berhasil mendapatkan pujian dari bos sebanyak dua kali, pemain akan mendapatkan *reward* berupa stiker yang bisa ditempelkan ke dalam jurnal Helen. Penambahan *rules* ini membuat *gameplay* lebih *linear* dan membantu *developer* menyampaikan pesan yang ingin disampaikan kepada pemain.

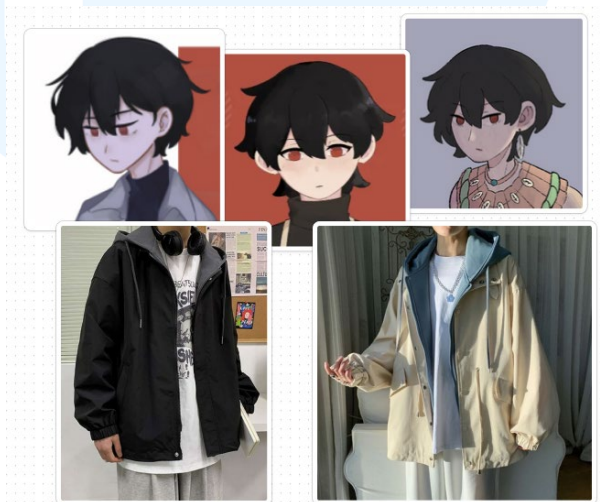


Gambar 3.10 Ide untuk Tambahan Fitur Pada Mini Gim Stamp
Sumber: Gim Helen

Dari proyek ini penulis belajar terkait bagaimana cara gim desainer bekerja dan merasakan mengerjakan sebuah proyek utama dari Eternal Dream Studio. Penulis juga belajar beberapa *rules* terkait gim desain, baik untuk gim secara keseluruhan maupun mini gim.

3.3.1.3 Latihan Dragonbone

Penulis mendapatkan pelatihan untuk membuat animasi dengan menggunakan *software* Dragonbone. Pelatihan ini biasa dilakukan oleh Eternal Dream Studio untuk karyawan baru, terutama anak magang karena *software* ini yang biasa digunakan oleh Eternal Dream Studio, selain itu, untuk memberikan pemahaman terkait animasi seperti *rigging* dan *keyframe*. Pelatihan ini diberikan oleh 2D Artis dari Eternal Dream Studio. Aplikasi ini berfungsi untuk memasang tulang dan sendi ke dalam aset yang ingin digerakkan. Setelah menyelesaikan materi, penulis mendapatkan tugas untuk membuat *idle animation* bernapas seperti di *visual novel*. Penulis membuat karakter original.



Gambar 3.11 Referensi Karakter untuk Latihan Dragonbone

Penulis kemudian membuat sketsa dengan pose *idle* yang biasanya digunakan ke dalam *sprite* visual novel. Karakter tersebut dibuat dengan gaya pakaian yang kasual. Selain itu, gaya gambar yang digunakan adalah *lineless*.



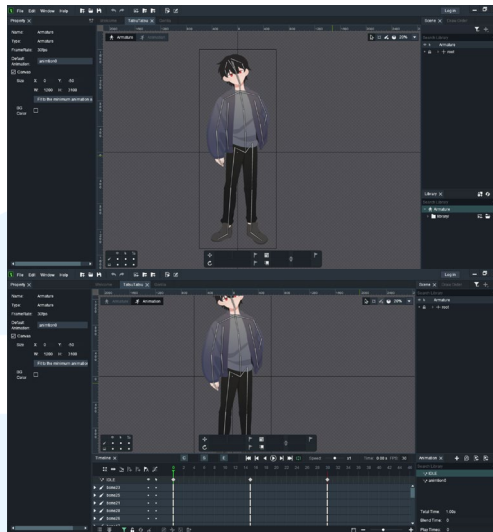
Gambar 3.12 (Kiri) Sketsa (Kanan) Finishing

Untuk mempermudah tahapan animasi, penulis memisahkan beberapa bagian yang akan digerakkan menjadi 8 potong. Bagian-bagian yang dipisah mencakup poni, rambut belakang, kepala, mata, tangan, kaki, dan badan.



Gambar 3.13 Pembagian untuk Animasi

Penulis memasukkan aset yang sudah bagi ke dalam Dragonbone. Setiap bagian diberikan tulang agar gerakan animasi yang dilakukan nanti bisa lebih halus. Setelah dipasangkan tulang, penulis pindah ke bagian *animation* untuk menggerakkan bagian tubuh yang sudah diberi tulang.



Gambar 3.14 Membuat Animasi dengan Dragonbone

Penulis membuat beberapa gerakan seperti rambut yang bergoyang, dada yang bergerak naik dan turun seperti bernapas, kepala yang sedikit bergoyang, dan tangan yang melambai-lambai ke kiri dan kanan. Animasi kemudian diekspor dalam bentuk GIF dengan FPS 24.

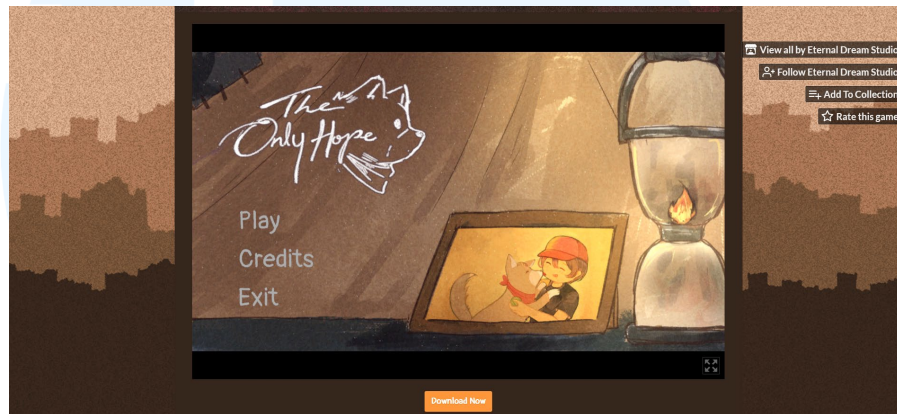


Gambar 3.15 Finishing Animasi

Selama mengerjakan proyek ini, penulis mempelajari hal baru seperti dasar animasi dan juga membuat animasi dengan *software* baru, yaitu Dragonbones. Kendala yang penulis hadapi selama mengerjakan proyek ini ada pada *software* yang memiliki banyak *bug*. Selama pengerjaan, terkadang *software* mengalami *crash*, *freeze* yang mengakibatkan *close force*, dan *error* ketika ekspor *file* ke dalam bentuk gif.

3.3.1.4 Perancangan Gim Jam *The Only Hope*

The Only Hope adalah gim yang dibuat untuk gim jam internal Eternal Dream Studio. Mengambil tema *survival adventure*, tentang seekor anjing dan tuannya yang hidup di masa apokaliptik. Gim ini ingin menunjukkan sisi lain dari manusia ketika masa apokaliptik sedang berlangsung. Gim ini kemudian diunggah melalui *website* itch.io pada tanggal 22 April 2024.

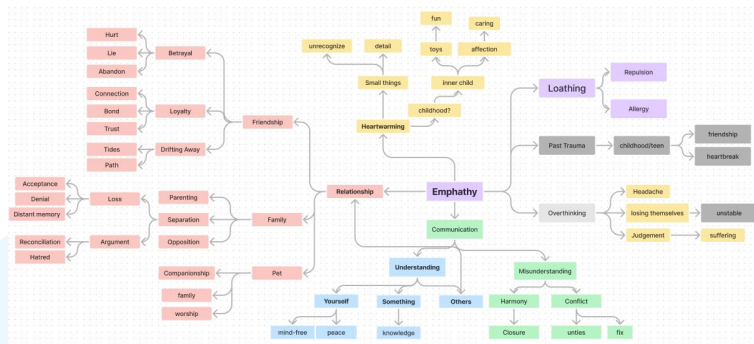


Gambar 3.16 Gim *the Only Hope*

Dalam proyek ini penulis memiliki peran sebagai gim desainer, Oleh karena itu, penulis memiliki tanggung jawab untuk membuat konsep, narasi, *level*, *user flow*, dan *original soundtract*. Berikut adalah beberapa tugas yang penulis kerjakan selama tahap produksi gim *The Only Hope*:

1. Konsep

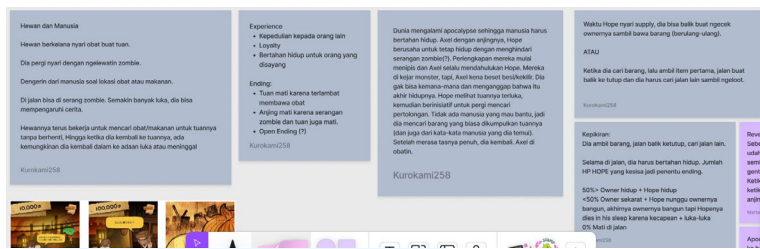
Tahap konsep merupakan tahap *ideasi* yang dilakukan penulis dengan berdiskusi dengan tim lainnya. Tahap ini diawali dengan membuat *mind map* dari kata empati. Kemudian, dalam proses *brainstroming*, setiap anggota mengusulkan kata yang masih memiliki keterkaitan dengan empati.



Gambar 3.17 Mind Map Gim Jam *the Only Hope*

Dari beberapa *keywords*, penulis memilih kata *loyalty* dan *misunderstanding*. Ide yang penulis berikan adalah *understanding beyond words*. Komunikasi merupakan hal yang penting. Tapi, jika pesan yang ingin disampaikan sulit dipahami atau tidak jelas, bisa menyebabkan interpretasi yang keliru terhadap pesan yang hendak disampaikan. Dari kalimat itu kemudian muncul sebuah ide untuk membuat karakter utama dalam gim adalah seekor anjing. Berikut adalah sinopsis cerita game *The Only Hope*.

Dalam dunia yang dilanda bencana apokaliptik, Indra dan anjingnya, Hope, berjuang untuk bertahan hidup di tengah kekacauan. Mereka bergabung dengan fraksi agar bisa bertahan hidup. Beberapa hari sekali, Indra dan Hope akan keluar dari *camp* untuk mencari pasokan untuk fraksi. Suatu hari, ketika kembali ke *camp*, Indra merasa tubuhnya lemas. Hope yang khawatir dengan keadaan Indra pergi mencari tim kesehatan di dalam *camp*. Ketika Indra diperiksa, ditemukan sebuah luka gigitan zombie. Hope diminta untuk mencari barang dengan meminta beberapa anggota fraksi. Tapi, ketika Hope kembali, Indra sudah tidak ada. Karena kesetiaan Hope, dia selalu menunggu Indra kembali dan tidak pernah mau makan hingga akhirnya dia harus mati karena kelaparan.



Gambar 3.18 Konsep Alur Cerita *the Only Hope*

Penulis membuat draft *outline* cerita dari prolog, chapter satu sampai lima, dan epilog. Setiap chapter menunjukkan hubungan Indra dan Hope. Selain itu, penulis juga ingin menunjukkan sifat manusia ketika dunia sedang dilanda apokaliptik.

Selama membuat konsep, kendala yang penulis hadapi adalah anggota tim yang tidak ikut berpartisipasi selama *brainstorming* berlangsung. Selain itu, ada anggota magang yang terlihat tidak mendengarkan selama *meeting*. Hal ini menyebabkan munculnya *miscommunication* pada tahap perancangan.

2. Narasi Desain

Tugas seorang narasi desain adalah membuat sebuah narasi yang selaras dan berhubungan dengan lingkungan dalam gim. Narasi desain juga bertanggung jawab untuk pengembangan cerita, seperti latar belakang karakter, *world building*, dan alur cerita utama. Selain itu, narasi desain harus merancang dialog yang bisa membuat pemain terlibat dengan permainan secara emosional dengan cerita dan karakter. Penulis mengerjakan narasi desain melalui Google Sheet agar lebih mudah untuk dipindahkan ke Unity ketika tahap pembuatan gim.

Chapter	Prologue	1	2	3	4	5
Name	Hope	Disaster	Maya	Aniebus	Items	Ending
TOD	Afternoon	Afternoon	Afternoon	Afternoon	Afternoon	Afternoon
Story	Indra sedang melewati sebuah gang, kemudian dia menongkar sebuah dengkingan di dalam sebuah kotak. Di dalamnya ada tiga ekor anak anjing. Meneva kasihan, Indra membawa ketiga anak anjing itu dan berusaha merawat mereka ber tiga. Sayangnya, dua tidak berhasil selamat, menyisakan satu anak anjing yang masih bertahan. Kemudian, anak anjing itu dinamakan Hope. Selama dua tahun, Indra merawat Hope. Mereka senang bermain bola di taman. Hingga suatu hari, terdapat sebuah berita yang menyatakan bahwa terjadi sebuah zombie akibat kebocoran dari nuklir. Masyarakat dihimbau untuk bertahan hidup.	Time skip dua tahun, Indra dan Hope sedang bertarung dengan zombie yang berusaha menyerang mereka sambil berusaha kabur. Tiba-tiba, ada zombie yang hendak menyerang Hope, Indra langsung melindungi Hope. Mereka berdua berusaha balik ke basecamp. Sampai basecamp dan balik ke tenda, Indra merasa kesal. Dia ngira itu karena kelelahan melawan zombie-zombie tadi. Hope merasa cemas dengan kondisi Indra dan berinisiatif untuk pergi mencari Maya (suster).	Hope pergi mencari Maya untuk mengecek keadaan Indra.	Maya sadar ada yang aneh karena Hope pergi sendiri. Maya mengikuti Hope pergi ke tenda kemudian melihat Indra seperti seekor. Maya mengecek Indra dan mendapatkan ada bekas gigitan zombie. Maya kemudian meminta Hope untuk mencari item.	Hope pergi mencari tiga item dengan cara berinteraksi dengan 3 NPC. Tiga NPC itu akan menunjukkan sifat yang berbeda. Ada putus asa, paranoid, dan agasisme ketika berbicara dengan Hope. Curhat mungkin? Setelah mendapat tiga item itu, Hope kembali ke dalam tenda.	Di dalam tenda, Hope melihat Indra adapi Hope pergi mencari kemudian dia melihat Indra, sudah setengah zombie. Indra meluk Fade out. Nantas kabu gak pernah kembali, gak napsu makan, D dengan meluk todu y dia pako main sama Fade out.
Est. Playtime	1 minutes	30 sec	2 minutes	1 minutes	1 minutes	1 minutes
Interact Item	CG	CG	NPC, tong kebakar, panci	CG	NPC, tong kebakar, panci	CG
Value to Interact	-	-	1	-	3	-

Gambar 3.19 Outline Cerita *the Only Hope*

Pertama penulis membuat garis besar alur cerita mulai dari prolog, chapter satu sampai lima, dan epilog. Penulis menentukan estimasi pemain di setiap chapter, jumlah yang bisa diinteraksi, dan suasana latar musik yang akan digunakan sesuai dengan kebutuhan cerita.

Setelah membuat gambaran besar cerita di setiap chapter, penulis melanjutkan tugas untuk membuat dialog. Penulis membuat dialog baik untuk kebutuhan alur cerita, pendukung suasana dalam gim, dan alur sampingan terkait lingkungan cerita. Dialog untuk alur utama berfokus pada interaksi antara Hope dengan NPC lainnya yang akan berhubungan dengan *quest*. Sedangkan untuk pendukung suasana cerita adalah dialog NPC yang membahas mengenai isu yang sedang terjadi di dalam gim dan emosi yang mereka rasakan terkait dengan keadaan dunia mereka yang sedang apokaliptik.

Untuk dialog antara NPC, penulis memberikan tanda hijau ketika pemain baru berinteraksi dengan NPC tersebut, kemudian kotak merah sebagai dialog ketika pemain berinteraksi dengan NPC itu untuk kedua kalinya.

AI	A	B	C	D	E	F	G	H
53			On Interact	NPC	Call to the outside.			
54		Gerbang	On Interact Again	Gerbang	You can't leave your owner alone in the camp.			
55			On Interact Again	Gerbang	Don't do something reckless.			
56		Bulletin board	On Interact	Hope	Wooff (Can't read.)			
57			On Interact	Hope	There's a warm glow from the fire pit.			
58		Tong Terbakar	On Interact	Tong	But the usual presence is missing.			
59			On Interact Again	Tong	But nobody here.			
60			On Interact	Hope	Wooff (Cold Woman)			
61		Sarah	On Interact	Sarah	Um? What do you want?			
62			On Interact	Hope	Wooff (Indra, help!)			
63			On Interact	Sarah	I can't understand your barking.			
64			On Interact	Hope	Huuu... (Help...)			
65			On Interact	Hope	Wooff (Indra!)			
66		Sarah	On Interact	Sarah	Whatever you are after, if you are searching for something, maybe you can find it in the pile over there.			
67			On Interact	Hope	Wooff (Digging?)			
68			On Interact	Sarah	Yeah, yeah. Whatever. Just don't make a mess.			
69			On Interact Again	Sarah	Just don't make a mess.			
70			On Interact Again	Sarah	I see you just found something.			
71			On Interact Again	Sarah	Yeah, yeah. Good.			
72		Rongsakan	On Interact	Hope	Food can.			
73			On Interact Again	Hope	No more.			

Gambar 3.20 Narasi Desain *the Only Hope*

Terakhir untuk alur sampingan berisi sebuah pendukung alur cerita, bisa berbentuk dokumen, radio, atau surat yang menjelaskan tentang situasi dalam gim.

Subject name: Rokna. Gender: Male.

Basic Assessment upon Incarceration:

Ditemukan adanya lesi kulit bersisik pada beberapa area tubuh. Ulserasi pada bagian pipi kanan, leher, perut, dan permukaan tubuh lainnya. Mata terlihat memerah. Beberapa anggota tubuh dan mobilitas yang menjadi kaku teramati. Adanya gangguan mental berdasarkan perilaku agresif yang ditunjukkan. Perlu dilakukan tindakan keamanan dengan mengikat subjek di sebuah kursi dengan rantai besi.

Scales lesions were found in several body areas. Ulcerations on the right cheek, neck, abdomen, and other body surfaces. Eyes appeared reddish. Some limbs and mobility became stiff. Mental disturbance was observed due to aggressive behavior exhibited. Security measures were necessary by restraining the subject to a chair with iron chains.

Minggu #1 pengamatan:

Terjadi peningkatan jumlah lesi kulit bersisik. Ulserasi semakin membesar. Mata menunjukkan perubahan warna menjadi kuning. Subjek menunjukkan perilaku yang semakin agresif dan sering mengeluarkan geraman. Muncul ketidakmampuan untuk menggerakkan anggota tubuh ketika subjek mencoba menyerang.

Week #1 observation:

An increase in the number of scale lesions occurred. Ulcerations enlarged. Eyes showed a color change to yellow. The subject displayed increasingly aggressive behavior and often emitted growls. Inability to move limbs observed when attempting to attack.

Gambar 3.21 Alur Sampingan Gim Jam *the Only Hope*

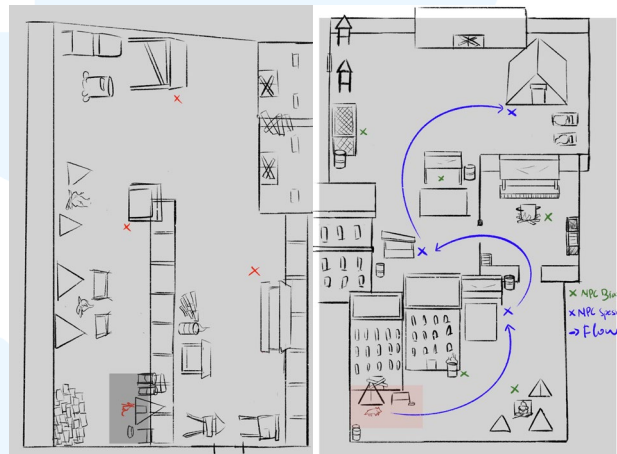
Kendala yang penulis hadapi selama mengerjakan narasi desain terdapat pada penulisan cerita. Selain memikirkan alur, penulis juga harus memikirkan percakapan NPC. Baik NPC utama maupun NPC sampingan. Semua memiliki hubungan dalam membangun cerita. Penulis baru pertama kali menulis cerita yang harus memikirkan dialog ketika pemain berinteraksi dengan NPC biasa. Hal ini menjadi pengalaman yang menyenangkan untuk penulis karena penulis belajar untuk mengembangkan cerita, bukan hanya

cerita utama, melainkan cerita sampingan. Pemain juga belajar membuat emosi karakter melalui tulisan.

3. *Level* Desain

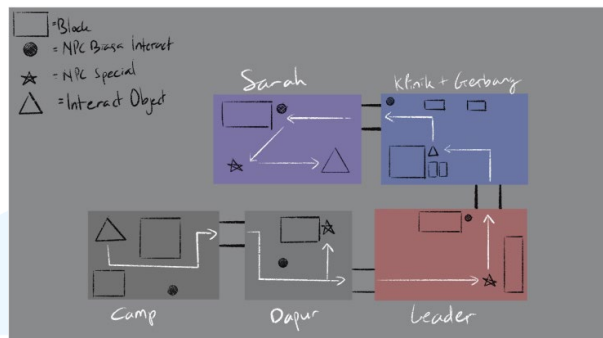
Level desain bertugas untuk merancang dan membangun sebuah *level* yang akan dimainkan pemain, mulai dari tata letak, penempatan objek, dan tantangan dalam *level* tersebut.

Penulis membuat beberapa alternatif *level* desain untuk area camp yang akan dijelajahi pemain. Tanda silang merupakan tempat peletakan NPC yang bisa diinteraksi. Selain itu, penulis juga meletakkan beberapa objek di dalam gambar untuk memberikan gambaran kepada tim 2D artis terkait *environment* camp.



Gambar 3.22 Sketsa Alternatif *Level* Desain *the Only Hope*

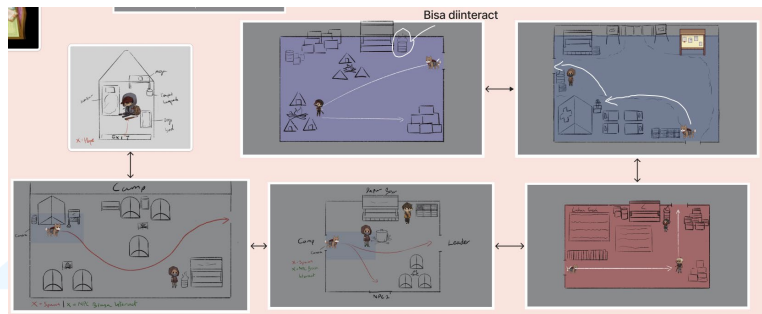
Berdasarkan saran dari mentor, *level* desain mengalami perubahan sehingga dibagi menjadi beberapa area. Tujuan dari perubahan ini adalah untuk meningkatkan efisiensi proses memuat peta (*load map*). Dengan membagi *level* menjadi beberapa area, diharapkan akan terjadi pengurangan beban memori dan waktu yang diperlukan dalam memuat *level* secara keseluruhan. Berikut adalah gambaran besar dari *level* desain terbaru:



Gambar 3.23 Sketsa Final *Level Desain the Only Hope*

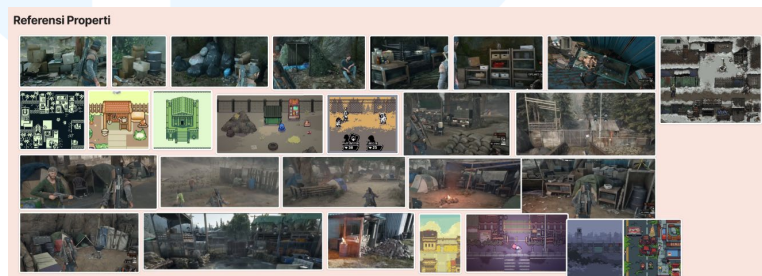
Map terbagi menjadi lima bagian. Pertama ada area camp sebagai titik awal pemain muncul. Kemudian dapur besar, tempat terjadi *cut scene event* pertama. Setelah itu pemain bisa menjelajahi menuju map *leader*, klinik, dan Sarah. Di setiap map, penulis ingin menggambarkan suasana lingkungan yang berbeda. Pada map *leader*, penulis ingin menciptakan lingkungan yang dipenuhi oleh emosi amarah. Untuk map klinik digambarkan dengan emosi keputusasaan dari beberapa NPC. Map terakhir adalah Sarah, dalam map ini berisi NPC dengan emosi yang tidak peduli dengan situasi saat ini atau sudah pasrah.

Diberikannya pembeda di setiap map bertujuan untuk menunjukkan sifat manusia ketikan berada disituasi apokaliptik, sesuai dengan konsep gim di awal. Untuk map dibuat linear agar pemain bisa lebih mudah mengikuti alur cerita. Namun, pemain masih bisa melakukan eksplorasi secara bebas pada setiap map dan berinteraksi dengan NPC lainnya untuk mendapatkan cerita lain tentang situasi di dunia dalam gim.



Gambar 3.24 *Level* Desain Tiap Area

Untuk memudahkan tim 2D artist, penulis memberikan beberapa referensi, terutama dari game *The Days Gone* pada area camp. Referensi tersebut mencakup gambar-gambar detail dan gambaran umum dari area kamp yang diambil dari gim tersebut. Selain itu, penulis juga memberikan beberapa referensi gambar *top down* untuk pembuatan aset gim *top down*.



Gambar 3.25 Referensi untuk Tim 2D Artis

Selama membuat *level* desain, penulis beberapa kali harus mengulang desainnya sebelum di asistensikan kepada mentor, yaitu Pray Cristanto karena penulis mengalami kesulitan. Sebelumnya penulis belum pernah membuat *level* desain sehingga mengalami kebingungan. Namun, setelah melakukan asistensi kepada mentor, penulis diberi beberapa saran dan contoh gambar terkait *level* desain. Berdasarkan saran dan tugas dari proyek ini, penulis belajar cara membuat *level* desain yang menarik dan bisa bercerita.

4. User Flow

Penulis membuat sebuah *user flow* untuk membantu programmer memahami alur permainan dan bagaimana pemain akan berinteraksi dengan beberapa elemen dalam gim. *User flow* ini mencakup urutan *event*, navigasi antara map, dan mekanisme permainan.



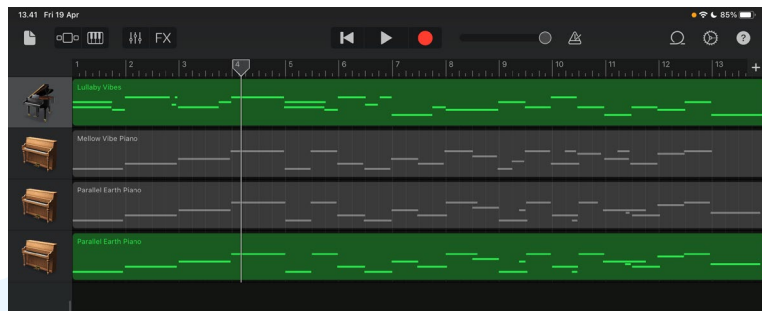
Gambar 3.26 *User Flow the Only Hope*

Tahap awal gim akan memunculkan CG prolog dan chapter satu. Kemudian pemain diminta untuk mencari karakter Maya untuk memberitahu kondisi Indra yang sakit. Pemain diminta untuk kembali ke tenda. Setelah masuk ke dalam tenda, pemain akan mendapatkan CG chapter 3. Objektif selanjutnya pemain diminta untuk mengumpulkan barang di beberapa area dengan cara berinteraksi dengan NPC spesial di map tersebut. Pada map *leader*, pemain harus berinteraksi dengan Galang sehingga mendapatkan botol air. Di map klinik, pemain harus mencari sebuah perban di sekitar area klinik. Pada map terakhir, pemain harus berinteraksi dengan NPC bernama Sarah, setelah itu Sarah akan memberitahu lokasi barang terakhir. Ketika pemain berhasil mengumpulkan semua barang, pemain harus kembali ke tenda untuk menyerahkan barang tersebut ke Maya. Pemain akan mendapatkan CG chapter lima dan epilog.

5. *Sound* Desain

Sound desain memiliki peran untuk merancang suara latar yang berfungsi untuk membangun suasana dan karakterisasi dari karakter. Penulis memiliki tugas untuk membuat lagu latar di dalam gim. Lagu ini akan menjadi *original soundtract* (ost) untuk gim. *Software* yang penulis gunakan adalah Garage Band untuk membuat midi dan Audacity untuk mengatur agar suara bisa dibuat *looping*. Penulis membuat lima ost dengan suasana yang berbeda, yaitu nostalgia, dramatis, menegangkan, sedih dan lagu camp.

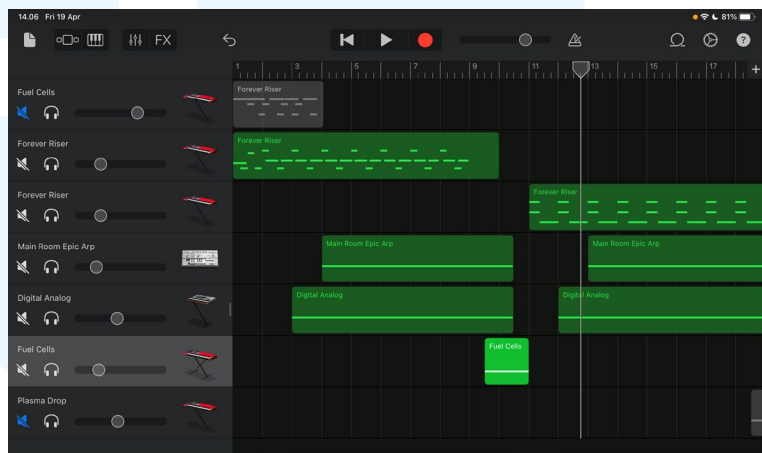
Tema nostalgia digunakan untuk prolog, epilog, dan main menu. Instrumen yang digunakan adalah suara piano dengan suara dentingnya yang terdengar terendam, menggunakan tempo 70 dengan nada dasar E mayor. Referensi yang digunakan adalah lagu *Omori – See You Tomorrow*, *Harvest Moon: Undertale – His Theme*, dan *Spirited Away – The Name of Life*.



Gambar 3.27 OST Tema Nostalgia

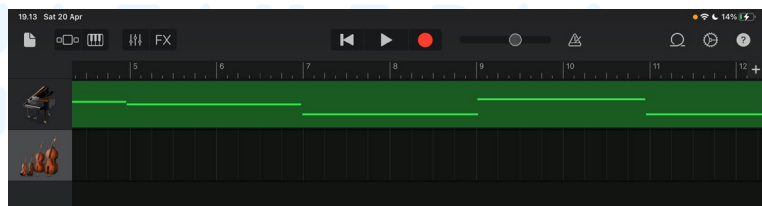
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Tema dramatis digunakan untuk chapter satu, ketika Indra dan Hope harus bertarung melawan zombie dan berusaha kembali ke camp. Instrumen yang digunakan adalah *synthesizer* untuk membuat suasana menegangkan. Tempo dibuat 80, dengan fokus ketukan empat per empat sehingga lagu terasa cepat meski dengan tempo 80. Referensi yang digunakan adalah lagu *LISA: The Painful OST – Air Raid* dan *Omori – Phobia*.



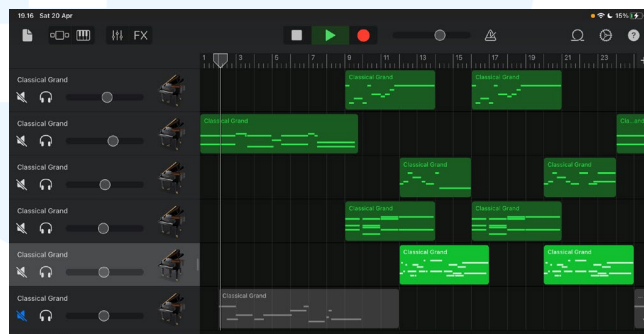
Gambar 3.28 OST Tema Dramatis

Tema menegangkan digunakan untuk chapter tiga, ketika Maya memberitahu kondisi Indra yang sudah terkena gigitan zombie. Untuk lagu ini mendaur ulang dari lagu nostalgia, namun dengan mengambil melodinya dan membuat satu nada menjadi dua ketukan. Selain itu, nadanya diubah menjadi sangat rendah agar memberikan kesan kelam dan menegangkan. Ost ini mengambil referensi dari *Undertale – But Nobody Came*.



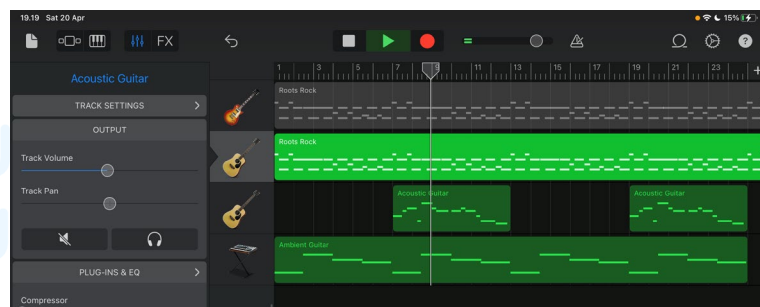
Gambar 3.29 OST Tema Menegangkan

Tema sedih adalah lagu untuk chapter lima, yaitu ketika Hope berhasil mengumpulkan semua barang dan kembali ke tenda, pemain akan mendapatkan sebuah CG. CG ini merupakan momen ketika Hope dan Indra akan berpisah karena Indra akan dieksekusi. Pada akhirnya Maya melaporkan Indra kepada pemimpin fraksi itu soal keadaan Indra yang sebentar lagi menjadi zombie. Instrumen yang digunakan adalah piano dengan tempo 70. Ost ini menggunakan referensi dari *Mizukawa Taiichi – Tawagoto Speaker*, *Mirai Nikki – Here With You*, dan *Panderra – Belunggu*.



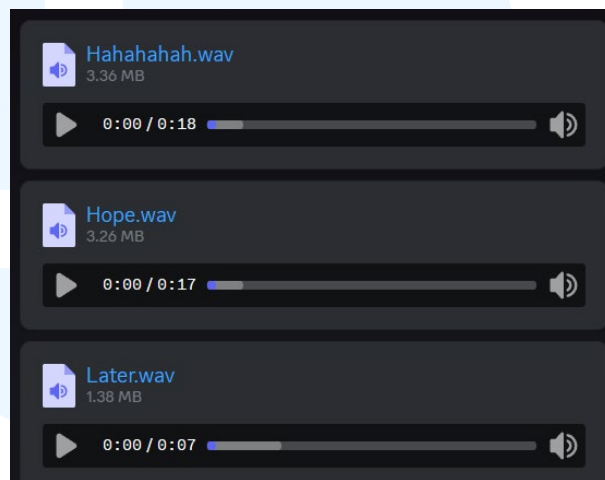
Gambar 3.30 OST Tema Sedih

Lagu camp merupakan lagu pengiring ketika pemain berjalan-jalan di area *camp*. Instrumen yang digunakan adalah gitar akustik dan *synthesizer* dengan tempo 70. Referensi yang digunakan adalah *Fourtwnnty – Kita Pasti Tua* dan *Story of Seasons – Summer at Night*.



Gambar 3.31 OST Pengiring Camp Area

Selain membuat ost untuk gim *The Only Hope*, penulis juga mendapatkan tugas untuk melakukan *voice over* untuk suara Indra. Indra adalah pemilik dari Hope. Dia memiliki karakteristik yang lembut dan tenang, sehingga ketika penulis melakukan *voice over* untuk karakter Indra, penulis harus menggunakan suara rendah dan lembut. Beberapa *voice over* yang penulis lakukan adalah suara tertawa Indra, dialog “*Later,*” dan suara Indra memanggil Hope.



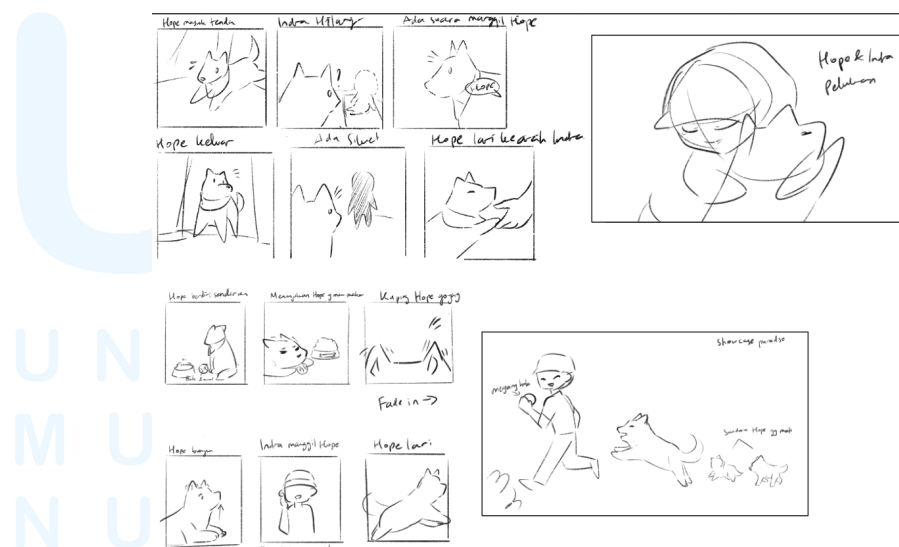
Gambar 3.32 *Voice Over* Suara Indra

Ketika membuat ost untuk gim *The Only Hope*, penulis mengalami kesulitannya dalam membuat lagu yang sesuai dengan *mood* alur cerita. Meski sudah mencari referensi, penulis beberapa kali merasa referensi tersebut tidak terlalu membantu. Ost yang membutuhkan waktu pengerjaan paling lama adalah tema sedih. Penulis beberapa kali harus mengulang membuat melodi agar sesuai dengan suasana perpisahan dalam cerita. Kendalan lainnya terjadi ketika menentukan instrumen yang cocok dengan *mood*. Namun, penulis juga belajar cara membuat lagu agar bisa *looping*. Penulis juga mendapatkan pengalaman baru untuk membuat lagu dengan instrumen *synthesizer* pada lagu tema tegang.

Kendala lainnya terjadi ketika penulis diminta untuk melakukan *voice over* untuk suara Indra. Permintaannya cukup mendadak karena saat itu hari Sabtu dan *deadline* gim adalah hari Senin. Dikarenakan penulis tidak memiliki alat rekaman dan kondisi rumah penulis tidak kondusif, ketika melakukan rekaman terdapat banyak *noise*. Selain itu, kualitas audionya juga tidak terlalu bagus.

6. CG

Gim *The Only Hope* menggunakan potongan panel komik sebagai *cutscene*. CG digunakan pada prolog, chapter satu, tiga, lima, dan epilog. Awalnya CG bukan tugas penulis, namun, karena *deadline* gim yang sudah dekat, penulis ikut membantu pada bagian chapter lima dan epilog. Tugas yang penulis lakukan adalah membuat *storyboard* untuk menerjemahkan cerita yang sudah penulis buat ke dalam gambar dan revisi *coloring* karena CG yang sebelumnya dimasukkan ke dalam gim warnanya tidak sesuai dengan *moodboard* yang sudah ditentukan di awal.



Gambar 3.33 Story Board Chapter Lima dan Epilog

Storyboard ini menerjemahkan dari cerita yang sudah penulis buat. Dikarenakan *chapter* prolog hingga *chapter* empat sudah dibuat oleh tim CG, penulis membuat *storyboard* dari *chapter* lima. Berikut adalah cerita untuk *chapter* lima:

Di dalam tenda, Hope tidak melihat Indra ataupun Maya. Hope pergi mencari Indra, kemudian dia melihat kalau Indra, sudah setengah berubah menjadi *zombie*. Indra memeluk Hope. *Fade out*. Indra kemudian tidak pernah kembali. Karena Indra menghilang, Hope akhirnya kehilangan nafsu makannya dan meninggal sambil memeluk bola yang biasa dia mainkan dengan Indra. *Fade out*. Hope samar-samar mendengar suara Indra. Begitu dia membuka mata, Hope kembali bertemu dengan Indra.

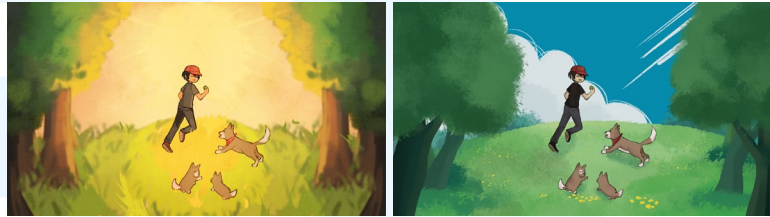
Untuk beberapa adegan yang penuh emosional, penulis membuat gambarnya menjadi satu panel penuh seperti pada adegan Indra memeluk Hope dan adegan di surga agar adegan yang ingin ditunjukkan bisa lebih terasa.

Penulis juga melakukan *revamp* warna untuk chapter tiga dan lima agar menyesuaikan *color pallate* yang sudah di tentukan di awal.



Gambar 3.34 (Kiri) Sebelum (Kanan) Sesudah *Revamp*

Dikarenakan *file* yang diberikan rekan kerja penulis sulit untuk *revamp* karena semua *layer* sudah disatukan, akhirnya penulis mewarnai ulang adegan epilog. Selain itu, penulis juga menggambar *background* dikarenakan *background* sebelumnya terlihat *blur* dan terlalu *warm*.



Gambar 3.35 (Kiri) Sebelum (Kanan) Sesudah *Recolor*

Penulis mengalami kendala pada bagian ini karena rekan penulis yang bertugas untuk mewarnai CG, dari awal tidak mengikuti referensi warna dan *moodboard* yang sudah ditentukan pada tahap *brainstroming*. Ditambah saat masalah ini terjadi, *deadline* gim tersisa satu minggu. Selama proses perbaikan, rekan tersebut terlihat tidak mau terlibat dalam proses perbaikan, bahkan memberikan kesan meninggalkan tugasnya, sehingga rekannya yang bertugas untuk membuat sketsa dan *line art* mengambil alih dalam perbaikan warna. Dikarenakan *deadline* yang semakin dekat, penulis diminta mentor untuk membantu tim CG dalam hal perbaikan warna. Selama proses perbaikan ini, penulis belajar untuk sabar menghadapi rekan yang tidak bisa mengikuti *brief*. Penulis juga belajar pentingnya menata *file* dan *layer* dengan lebih rapi agar rekan tim tidak mengalami hal yang sama seperti penulis.

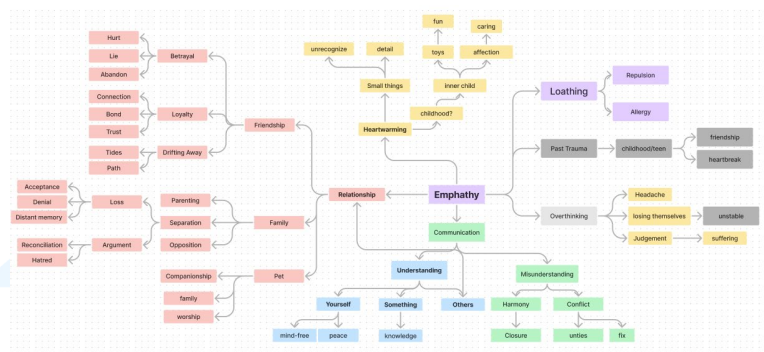
3.3.1.5 Perancangan Gim Jam *Flavors of Time*

Flavors of Time merupakan gim jam terakhir yang dibuat oleh penulis bersama Eternal Dream Studio selama masa magang. Gim ini mengambil inspirasi dari beberapa gim seperti *A Taste of the Past* dari Sondering Studio, *When the Past was Around* dari Toge Production, dan *Venba* dari Visai Games. *Flavors of Time* adalah gim pendek berbasis narasi tentang perjalanan hidup pasangan bernama Yudha dan Adela. Pemain juga akan mendapatkan mini gim masak dengan mekanik seperti *Venba*, namun dengan makanan tema Indonesia. Dalam proyek ini penulis memiliki peran sebagai gim desainer, sehingga penulis memiliki tugas untuk membuat konsep, narasi, *level*, dan *original soundtract*. Berikut adalah beberapa proses pekerjaan yang penulis lakukan:

1. Konsep

Tahap ini menggunakan *mindmap* yang sama dengan *The Only Hope*. Namun, dengan *keywords* yang berbeda. Dari beberapa *keywords*, diambil dari kata nostalgia. Ide yang penulis berikan adalah *shared reminiscence*. Kalimat ini muncul dari hubungan dengan teman lama yang sudah tidak sedekat dulu. Alasannya bisa karena sudah lama tidak bertemu, mengobrol, atau saling menyapa. Dari kalimat ini, kemudian muncul sebuah ide untuk membuat gim bertemakan pertemanan.

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

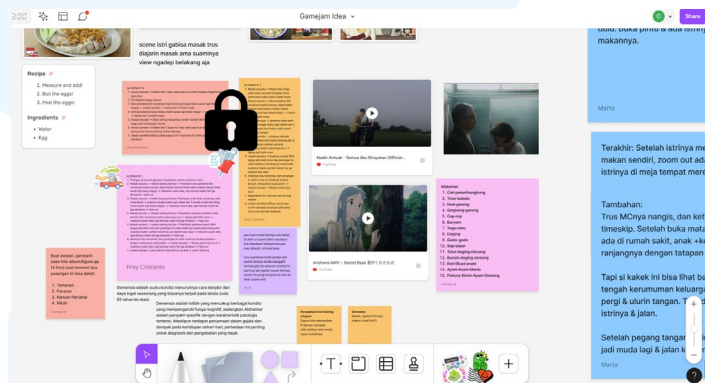


Gambar 3.36 Mindmap dari Kata Empati

Ide yang penulis ajukan adalah karakter utama kembali ke kampung halamannya karena jenuh di kota. Selam tinggal bersama neneknya di kampung, di siang hari karakter akan membantu menjaga toko dan berkomunikasi dengan tetangga lamanya. Sedangkan di siang hari, karakter akan membereskan rumah dan menemukan memori berupa benda-benda yang digunakan karakter dengan teman-teman dulu. Progres gim akan berkembang hingga akhirnya karakter memiliki perasaan untuk mengobrol dengan teman-temannya. Progres ini berkembang seiring dengan komunikasi karakter di siang hari dan kegiatan beres-beres rumah di malam hari.

Namun, dari hasil *brainstroming*, ide penulis tidak terpilih. Gim ini akhirnya menggunakan konsep mengenai perjalanan waktu antara sepasang kekasih dari mereka kecil hingga tua. Selain itu, dari hasil diskusi dengan tim, gim bertema makanan terasa cocok jika ingin mengangkat tema kenangan. Oleh karena itu, penulis mengusulkan judul *Flavors of Time*. Berikut adalah sinopsis untuk *Flavors of Time*.

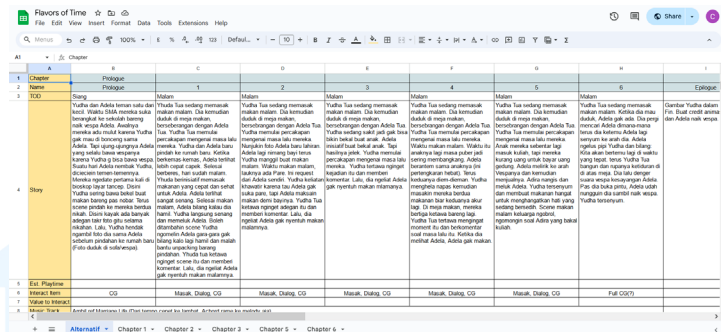
Yudha adalah seorang pria tua yang selalu memasak makan malam untuk dirinya dan istrinya, Adela. Ketika sedang makan malam, Yudha akan bercerita soal makanan mereka yang membawa kenangan. Yudha akan mulai bercerita mulai dari awal mereka pindah ke rumah itu, Adela yang sedang mengandung, kelahiran anak mereka, pertumbuhan anak, hingga ketika anak mereka akan pergi merantau. Ketika Yudha selesai bercerita, Adela tidak pernah merespon. Bahkan dia tidak pernah menyentuh makan malam yang sudah dibuat Yudha. Pada akhir cerita, Adela tidak ada di tempat duduknya. Yudha pergi mencari Adela. Hingga ketika dia melihat sebuah foto, Yudha teringat bahwa istrinya sudah meninggal.



Gambar 3.37 Brainstorming Gim Jam *Flavors of Time*

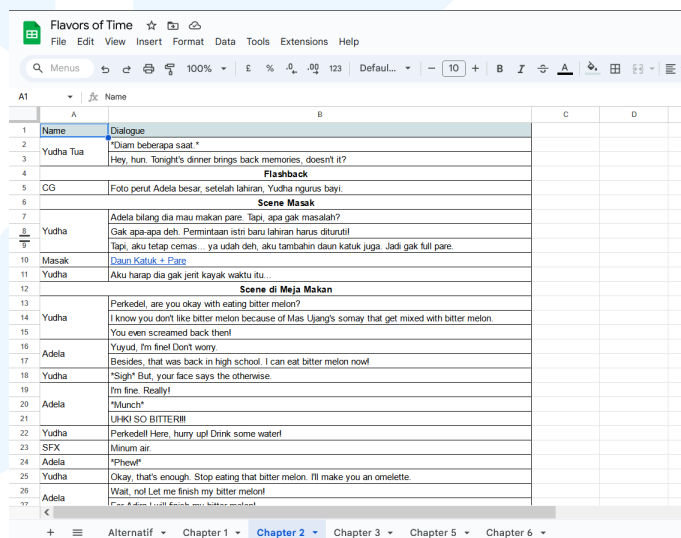
2. Narasi Desain

Penulis memiliki tugas untuk membuat *outline* cerita untuk prolog sampai *chapter* enam. *Outline* ini dibuat agar tim 2D artis bagian CG bisa mendapat gambaran untuk membuat CG. Berikut adalah *outline* yang dibuat penulis.



Gambar 3.38 Outline *Flavors of Time*

Setelah itu, penulis membuat dialog untuk setiap *chapter*. Karena ini gim *idle*, narasi yang diberikan lebih linear. Dialog lebih berfokus pada percakapan antara Yudha dan Adela. Pada *chapter* tiga sampai lima, anak Yudha dan Adela juga akan mendapatkan dialog. Namun, karena keterbatasan waktu dalam pembuatan gim jam ini, untuk *chapter* empat dihapus.

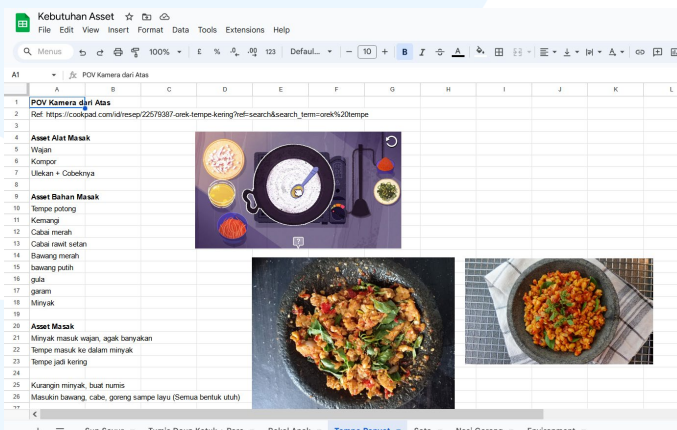


Gambar 3.39 Narasi Desain *Flavors of Time*

Dalam *draft* dialog, penulis juga memasukan *outline* CG, mini gim memasak, dan penjelasan pada bagian tulisan yang ditekankan. Hal ini bertujuan untuk *programming* bisa lebih paham urutan dari permainan dengan mudah.

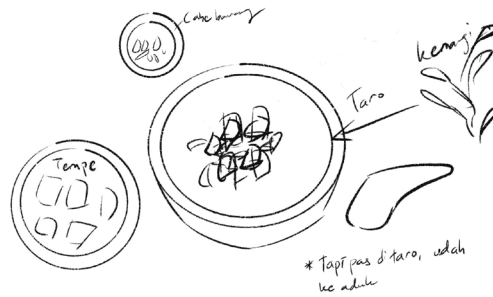
3. Level Desain

Dalam gim jam *Flavors of Time*, level desain cenderung merujuk pada tata letak dalam mini gim memasak. Sebelum membuat level desain, penulis harus melakukan riset terkait resep masakan, kemudian menyederhanakannya agar sesuai dengan mekanik *gameplay*. Mini gim *Flavors of Time* mengambil inspirasi dari gim *Venba*, yaitu pemain hanya perlu memasukkan bahan ke dalam alat masak, namun dengan urutan yang benar. Setelah menentukan beberapa resep makanan, penulis mulai mendata beberapa aset yang nantinya akan digunakan di dalam gim. Hal ini bertujuan untuk memudahkan tim 2D artis untuk menentukan benda apa saja yang harus digambar.



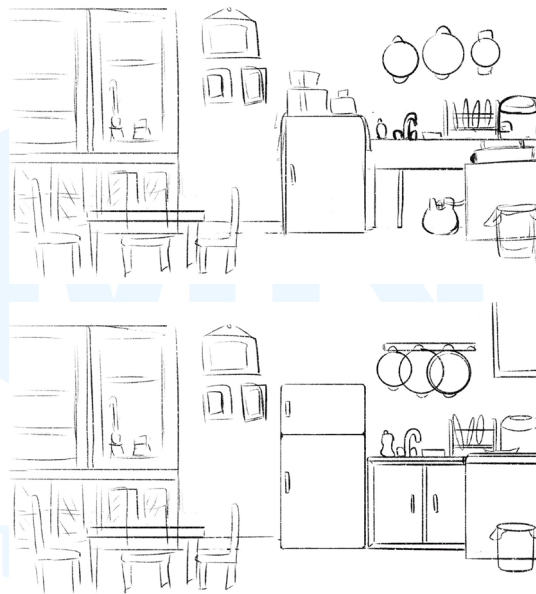
Gambar 3.40 List Keperluan Asset untuk Mini Gim

Setelah mendata aset apa saja yang dibutuhkan, penulis kemudian membuat sketsa level desain. Tujuannya agar 2D artis dan programmer bisa mendapat gambaran terkait susunan layout di dalam mini gim. Selain itu, dengan membuat sketsa, penulis juga bisa melakukan pengecekan terkait kelengkapan bahan agar sesuai dengan resep aslinya.



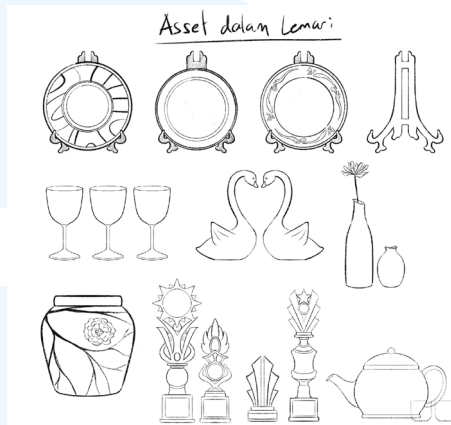
Gambar 3.41 Sketsa *Level* Desain Mini Gim *Flavors of Time*

Penulis juga membuat sketsa *level* desain untuk *environment* dalam gim. Posisi kamera yang dipilih adalah dari samping, sehingga semua objek terlihat rata. Selain itu, karena gim ini cenderung *idle*, *environment* yang dibutuhkan hanya dapur (tempat mini gim) dan ruang makan (tempat Yudha dan Adela berbicara). Gim ini mengambil *setting* tahun 80-an sampai tahun 2025, sehingga untuk latar rumahnya akan mengalami perubahan sebanyak dua kali untuk menunjukkan transisi ke era modern.



Gambar 3.42 Sketsa *Level* Desain Rumah Yudha dan Adela

Beberapa detail lainnya adalah objek dalam lemari. Seiring perkembangan cerita, isi dalam lemari akan terus bertambah. Penulis juga membuat sketsa aset di dalam lemari untuk membantu tim 2D artis.



Gambar 3.43 Sketsa Aset dalam Lemari

4. *Story Board*

Setelah penulis membuat *outline* dan narasi desain, penulis membuat *story board*. Dengan dibuatnya *story board* bisa lebih memudahkan penulis untuk berkomunikasi dengan tim CG agar CG bisa sesuai dengan narasi. Selain itu, *story board* bisa menjadi referensi selama proses pengembangan gim berlangsung. Penulis membuat *story board* mulai dari *chapter* dua karena ketika proses pembuatan *story board*, tim CG sedang dalam pengerjaan CG prolog dan *chapter* satu.



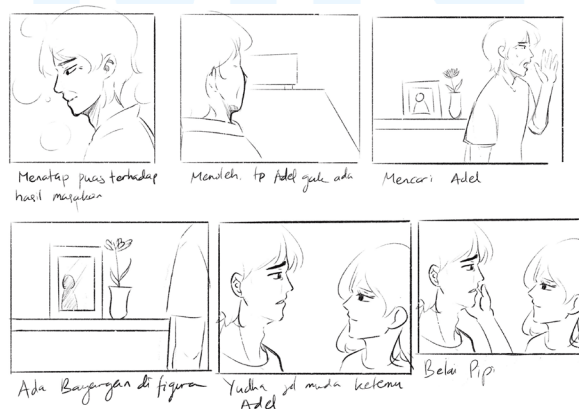
Gambar 3. 44 *Story board chapter* dua gim jam *Flavors of Time*

Pada *chapter* dua menceritakan soal masa Adela sedang mengandung sampai akhirnya anaknya lahir. Pada *chapter* dua, konsep yang digunakan adalah foto, sehingga panel dibuat seperti menyerupai sebuah foto untuk menunjukkan momen dan kenangan.



Gambar 3. 45 *Story board chapter* tiga gim jam *Flavors of Time*

Pada *chapter* lima karena desain karakter belum ada untuk desain anak (Adira), Adela tua, dan Yudha tua, penulis membuat *story board* dalam bentuk kasar. Pada *scene* ini menceritakan mengenai Adira yang sebentar lagi masuk kuliah. Namun, mereka kekurangan uang untuk membayar uang pangkal kuliah. Akhirnya terjadi argumen antara Adela dan Adira dengan akhir perdebatan Adela mengatakan dia sudah menjual Vespanya. Adegan ditutup dengan Adela dan Adira berpelukan.



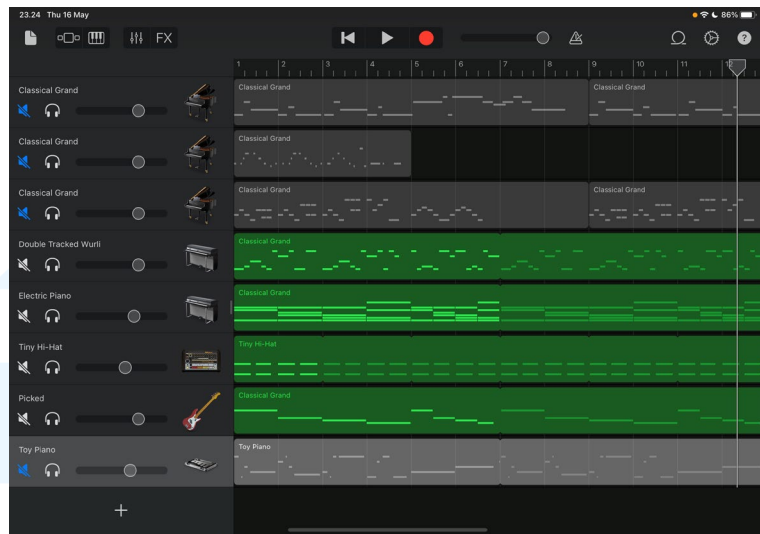
Gambar 3. 46 *Story board chapter* lima gim jam *Flavors of Time*

Chapter enam merupakan penutup. Sehingga pada *scene* ini penulis ingin menunjukkan adegan yang emosional. Setelah selesai *mini game*, permainan akan pindah ke CG dan menunjukkan *scene* Yudha selesai memasak. Ketika dia menoleh Adela tidak ada di meja makan, dia pergi mencari Adela. Ketika melihat sebuah foto, Yudha kemudian teringat bahwa Adela sudah meninggal. *Scene* ini ditutup dengan adegan Adela menjemput Yudha dengan vespa kesayangan Adela. Adegan ini merupakan metafora dari Yudha yang sudah dekat dengan ajalnya.

5. *Sound* Desain

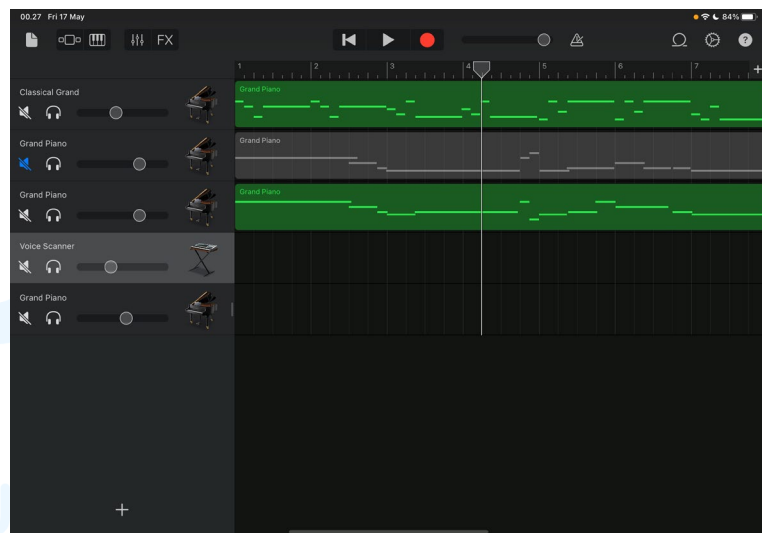
Penulis mendapatkan tugas untuk membuat *original soundtrack* (ost) untuk gim jam kedua. Karena keterbatasan waktu dalam pembuatan gim jam ini, penulis hanya diminta untuk membuat dua ost. Ost pertama digunakan untuk *mini game* memasak. Instrumen yang digunakan adalah *electronic piano*, *picked*, *tiny hit-hat*, dan *double tracked wurli*. Penulis sebelumnya belum pernah membuat lagu dengan gaya seperti musik *lofi* atau *beat*, sehingga penulis harus mencari beberapa referensi dan tutorial agar bisa membuat ost ini. Beberapa referensi yang penulis gunakan adalah lagu-lagu dari gim *Cooking Mama* dan lagu yang biasa digunakan untuk video tutorial masak.

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 3.47 Ost mini game masak gim jam *Flavors of Time*

Untuk ost kedua akan digunakan untuk pengiring *chapter* satu dan enam. Ost ini mengambil referensi dari ost *Up Married Life*. Sehingga ost ini lebih memainkan tempo dan menyesuaikan dengan *mood* dari setiap *chapter*. Instrumen yang digunakan adalah piano dengan tempo 65, 80, dan 100.



Gambar 3.48 Ost mini game masak gim jam *Flavors of Time*

Karena singkatnya waktu pembuatan gim, penulis awalnya ingin membuat ost dengan mengambil inspirasi dari *Married Life* dari film *Up* dan hanya menggunakan instrumen piano. Namun, mentor penulis, Pray Cristanto memberikan ide untuk membuat lagu dengan gaya *city pop*. Penulis belum pernah membuat musik dengan gaya *city pop*, sehingga mengalami kesulitan. Ditambah dengan mentor penulis yang bukan seorang *sound* desainer membuat penulis harus belajar mandiri. Dari hasil belajar mandiri, penulis membuat lagu dengan gaya *city pop* yang belum sempurna.

3.3.2 Kendala yang Ditemukan

Selama melaksanakan magang di Eternal Dream Studio, pengalaman yang diberikan sudah baik. Penulis mendapatkan banyak pengalaman baru terkait *game development*. Namun, dalam proses pembelajaran ini, ditemukan beberapa kendala yang penulis hadapi. Tim inti Eternal Dream Studio saat ini sedang fokus dalam satu proyek utama sehingga membuat penulis terkadang dilepas ketika sedang mengerjakan proyek kecil. Pekerjaan sebagai gim desainer yang cenderung sibuk di awal dan di akhir, membuat penulis tidak memiliki tugas di pertengahan proyek. Hal ini membuat penulis tidak produktif dan melakukan kegiatan lain seperti membuat musik, menggambar, memikirkan sebuah konsep gim, dan belajar secara mandiri.

Selain itu, selama mengerjakan proyek gim jam, beberapa rekan penulis yang juga merupakan anak magang sulit untuk diajak bekerja sama, terutama saat melakukan *brainstroming*. Tahap *brainstroming* biasa dilakukan melalui *voice call* Discord dan Figma Jam untuk mengumpulkan ide. Selama proses *brainstroming*, hanya empat dari tujuh orang yang membuka *mic* (sudah termasuk penulis dan mentor). Hal ini menyebabkan terjadinya kendala dalam hal komunikasi. Kendala terbesar yang dihadapi penulis terjadi dalam gim jam *The Only Hope*. Salah satu rekan penulis yang memegang *coloring* CG selalu mengumpulkan progres melebihi *deadline*

antara empat sampai lima hari. Selain itu, masalah lain muncul ketika tahap akhir pada bagian warna CG tidak sesuai dengan *moodboard* yang sudah dibuat. Hal ini menyebabkan semua CG harus diwarnai ulang dan menghambat penyelesaian gim jam *The Only Hope* yang target awalnya satu bulan menjadi satu bulan lebih dua minggu.

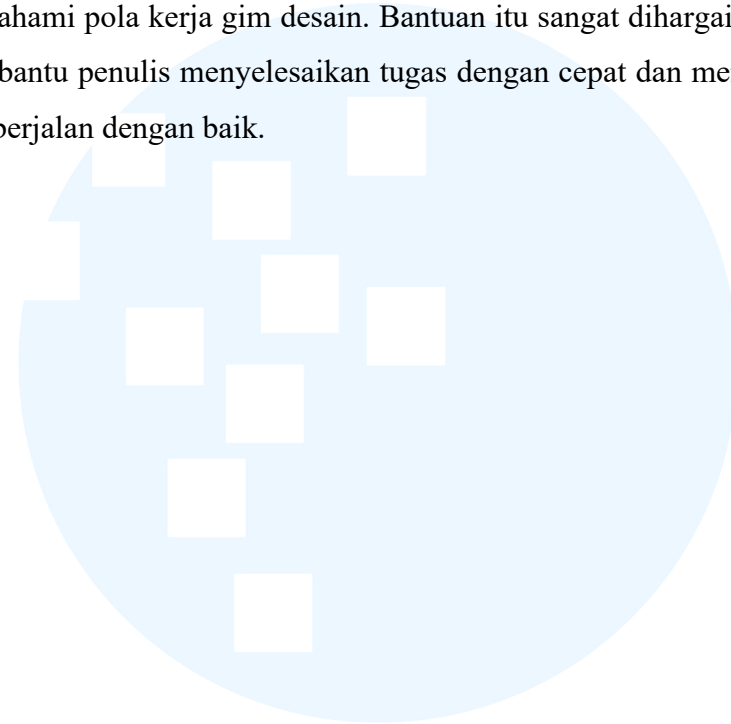
Secara pribadi, penulis juga mengalami kendala karena penulis diminta untuk bekerja dengan cepat. Seperti menentukan aset dan kebutuhan dalam gim agar bisa segera diberikan kepada tim 2D artis. Hal ini menyebabkan penulis beberapa kali harus lembur karena *deadline* hanya satu hari.

3.3.3 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Untuk mengatasi waktu kosong setelah pekerjaan penulis selesai, penulis biasa mengisi waktu kosong dengan membantu tim 2D artis dalam hal *storyboard* dan memberikan ide untuk menerjemahkan narasi ke dalam CG. Selain itu, penulis juga mengisi waktu luang dengan membuat musik latar untuk gim agar gim yang dibuat memiliki *original soundtrack* dan musiknya bisa sesuai dengan cerita yang ingin disampaikan. Penulis juga melakukan aktivitas lain seperti mendengarkan lagu, menonton MV, dan membaca buku untuk mendapatkan ide yang bisa berguna untuk kebutuhan cerita.

Masalah pengumpulan progres yang melebihi *deadline* diselesaikan melalui pertemuan yang dilakukan setiap hari senin dan jumat. Pertemuan ini bertujuan untuk melakukan pengecekan terkait progres dari setiap anggota tim. Selain itu, setiap anggota juga mulai menunjukkan progres melalui Discord sehingga setiap anggota bisa saling memberikan ide dan saran.

Kendala pribadi penulis juga bisa terselesaikan karena bantuan beberapa rekan yang membantu memberikan ide dan masukan terkait konsep. Bantuan mentor juga sangat membantu sehingga penulis bisa lebih memahami pola kerja gim desain. Bantuan itu sangat dihargai sehingga bisa membantu penulis menyelesaikan tugas dengan cepat dan membuat progres gim berjalan dengan baik.



UMMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA