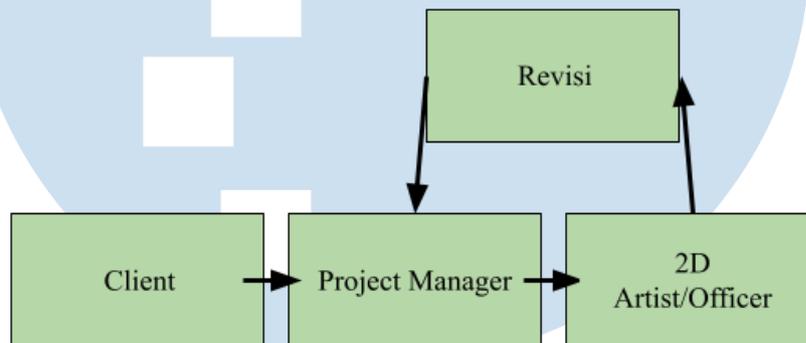


## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam PT Memento Game Studio terdapat divisi 2D Artist. Supervisor dari 2D Artist dan juga magang ini sendiri adalah Arrizki Ramandhan selaku Project Manager. Penulis dipekerjakan sebagai 2D Artist yang mana mencakup pembuatan aset karakter atau lingkungan maupun merancang seni untuk pengembangan game.



Gambar 3.1 Alur kerja 2D Artist  
(Dokumentasi Pribadi)

Selama masa kerja magang, gambar yang dibuat oleh *2D Artist* memiliki beberapa tahap sebelum dapat disetujui oleh *project manager*. Awalnya *project manager* akan melakukan sebuah meeting dengan klien untuk mendiskusikan kemauan dari klien. Ketika *briefing* tersebut selesai *project manager* akan memberikan tugas kepada masing masing *2D Artist* yang ada di satu kelompok mengenai tipe game yang akan dibuat serta visual yang ingin dihasilkan. Tugas bersifat kerja sama agar hasil akhir visual terlihat cocok dan satu. Jika hasil dari bagian dari tugas telah disetujui oleh *Project Manager* maka *2D Artist* akan melanjutkan tugas di bagian game lainnya, jika tidak maka revisi akan berlangsung. *Flow* kerja sendiri terjadi melalui *discord server* PT Memento Game Studio.

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Pada magang ini, penulis bertanggung jawab sebagai *2D Artist* untuk PT Memento Game Studio. Pekerjaan *2D Artist* mencakup menghasilkan visual berdasarkan konsep atau *briefing* yang diberikan dari sketsa hingga bagian rendering. *2D artist* dapat berkolaborasi dengan sesama *2D artist* lainnya untuk membantu pekerjaan tersebut namun *2D artist* memiliki tanggung jawab sepenuhnya atas proses visualnya. Untuk pekerjaan *2D artist* sendiri, penulis memperoleh tugas sebagai karakter desainer dan juga *environment artist*.

#### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan uraian dari pekerjaan yang penulis lakukan

Tabel 3.1 Pekerjaan yang dilakukan selama magang  
(Dokumentasi Pribadi via Merdeka.umn.ac.id)

No	Tanggal	Pekerjaan yang dilakukan selama magang	Jam Kerja
1.	30/09/2024	<i>Briefing game Warm in the Winter</i> dan juga target visualnya	0.42
2.	30/09/2024 - 09/10/2024	Mengerjakan desain karakter dan gambar potrait Mom	50
3.	30/09/2024 - 16/09/2024	Mengerjakan desain interior serta eksterior rumah seperti ruang tamu, kamar tidur, dan dapur	67
4.	17/09/2024 - 23/10/2024	Mengerjakan gambar pose alternatif Mom	98
5.	24/10/2024 - 30/10/2024	Mengerjakan <i>character sheet</i> Mom	99

6.	31/11/2024 - 04/11/2024	Mengerjakan ekspresi alternatif karakter Mom	73
7.	05/11/2024 - 10/11/2024	Mengerjakan desain karakter dan gambar potrait Son	87
8.	11/11/2024 - 13/11/2024	Mengerjakan ekspresi alternatif karakter Son	42
9.	14/11/2024 - 16/11/2024	Mengerjakan <i>character sheet</i> Son	45
10.	17/11/2024 - 21/11/2024	Mengerjakan gambar pose alternatif Mom kedua	72
11.	22/11/2024 - 25/11/2024	Mengerjakan gambar pose alternatif Son	59

Program magang dilakukan dengan durasi 6 bulan dimulai tanggal 9 September 2024 hingga 9 Februari 2025 atau 640 jam untuk memenuhi keperluan magang merdeka di PT Memento Game Studio sebagai 2D Artist. Untuk pelaksanaan magang ini, penulis mendapatkan proyek *game Warm in the Winter*, sebuah *game survival* yang akan dihasilkan oleh tim kurang dari 10 orang. *Game* ini juga masih dapat tahap *development* jadi *game* masih belum dirilis pada saat laporan ini ditulis.

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

*Warm in the Winter* merupakan sebuah *game survival* dengan mekanik yang lumayan detail. *Game* ini berlatar di kota musim dingin dimana seorang ibu dan anak harus berusaha untuk bertahan hidup hingga mereka diselamatkan. Penulis

sendiri diberikan tugas untuk merancang portrait karakter dan juga *background* untuk *game* tersebut. Penulis sendiri menggunakan aplikasi procreate dan juga photoshop untuk mengerjakan tugas yang diberikan karena dari PT Memento Game Studio tidak ada preferensi untuk aplikasi menggambar.

### 3.2.2.1 Karakter

Karakter desain merupakan hal yang sangat penting dalam memvisualkan sebuah cerita. Sebuah desain karakter dapat memperlihatkan peran dan juga karakteristik dari karakter tersebut jika digambarkan dengan benar. Karakter desain harus disesuaikan berdasarkan genre maupun *gameplay* dari sebuah *game* agar pemain dapat mengerti *game* macam apa yang sedang dimainkan (Kuntjara & Almanfaluthi, 2017). Untuk Warm in the Winter, *game* ini bersifat *role-playing game* atau RPG dimana karakter yang dapat dimainkan dan yang ketika berdialog memiliki gambar yang berbeda. Ketika karakter sedang dimainkan, karakter berbentuk *chibi* tapi ketika karakter sedang berdialog, karakter menggunakan portrait dimana ada perubahan berupa ekspresi atau pose. Sebab penulis ditugaskan untuk menggambar portrait karakter, karakter *mom* menjadi salah satu contoh dari karakter desain yang dilakukan pada magang ini.



Gambar 3.2 Moodboard Karakter Mom

Sumber: Pinterest dan Google Image

Secara general karakter *mom* memiliki sifat penuh kasih, pengertian, pantang menyerah untuk keluarganya. Penulis melakukan kolaborasi dengan *2D artist* lain untuk melakukan penelitian terhadap karakteristik apa saja yang ingin diimplementasikan pada karakter *mom* tersebut. Pada gambar 3.1, penulis mengambil banyak aspek dari karakter anime yang sudah ada seperti baju dan juga rambutnya. Rambut diikat sebelah yang memiliki konotasi ibu yang akan mati dan juga celemeknya yang melambangkan pekerjaannya di rumah tangga.



Gambar 3.3 Sketsa dan Lineart Mom versi 1  
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis memberikan karakter *mom* baju yang sederhana dan juga celemek polos untuk mempertegas karakter *mom* yang penuh kasih. Untuk gaya rambut dan fitur mukanya sendiri dibuat biasa saja agar pemain dapat menempatkan dirinya ke peran *mom*. Pada gambar 3.3 juga diperlihatkan proses pengerjaan *lineart* karakter *mom* dan perbandingan gambar yang tidak berbeda jauh dengan sketsanya diluar anatomi yang dibenarkan.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.4 Color dan Rendered Mom versi 1  
(Dokumentasi Pribadi)

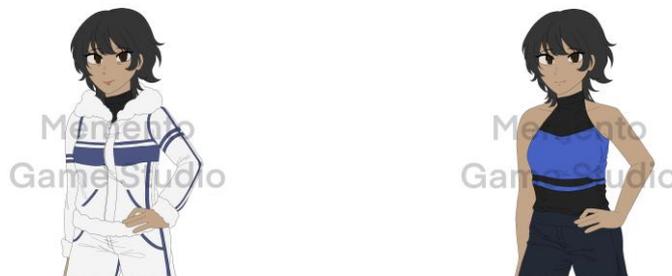
Pada gambar 3.4, diperlihatkan gambar karakter *mom* yang menggunakan palet warna yang telah disetujui antara sesama *2D artist*. Palet warna menggunakan warna yang cenderung polos. Hal ini dilakukan agar apa yang terjadi kepada karakter bisa lebih jelas terjadi dengan munculnya kotoran dan noda lainnya. Pada gambar 3.4 juga terdapat gambar rendered dari karakter *mom*. Proses kerja penulis sendiri dilakukan secara individu dan tidak dikerjakan dalam tim diluar dari diskusi awal, maka keempat tahap tersebut dilakukan oleh penulis saja. Karakter *mom* memiliki style penggambaran yang cenderung lebih ke arah anime sesuai *request* dari *supervisor* sendiri dan menggunakan *cell shading* untuk mempercepat waktu penggambaran dalam game *Warm in The Winter*.

U M M N  
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 3.5 Karakter Mom Sketsa versi 2  
(Dokumentasi Pribadi)

Karakter *mom* sendiri mengalami revisi signifikan setelah penulis mendapatkan arahan lebih lanjut dari project manager kami melalui briefing dalam dokumen. Dokumen menjelaskan bahwa karakter *mom* memiliki dua versi pakaian yaitu versi *indoor* dan *outdoor*. Untuk versi *indoor* sendiri, *mom* memiliki rambut yang pendek dan juga baju yang lebih terbuka untuk mempermudah aktivitas yang dilakukannya.



Gambar 3.6 Karakter Mom versi 2 Color  
(Dokumentasi Pribadi)

Karakter *mom* memiliki palet warna yang tidak standar untuk seorang ibu. Palet warna yang dominan berwarna gelap *royal blue* untuk mencerminkan sifatnya yang tangguh dan berkepal dingin namun penuh dengan kasih sayang. *Royal blue* sendiri memiliki konotasi yang sesuai dengan sifat itu, yang mana sering digunakan oleh orang yang berwenang

atau seragam (Lewis, 2024). Pada versi *outdoor*, karakter *mom* menggunakan jaket dan juga celana yang tebal untuk melindunginya dari iklim ekstrim. Bagian kerah, pergelangan, dan pinggang juga diberikan sebuah lapisan bulu untuk menambah kehangatan dan menutupi muka dari hujan salju. Untuk baju *outdoor* tersebut, penulis menambahkan sebuah pola garisan untuk memberikan keunikan dalam karakter sendiri.



Gambar 3.7 Karakter Mom versi 2 Finish  
(Dokumentasi Pribadi)

Pada gambar 3.7, diperlihatkan gambar karakter *mom* yang telah diwarnai sesuai dengan *shadow* dan *lighting* untuk membuat gambar terlihat tuntas. Pada bagian ini, penulis dapat menggunakan *overlay multiply* untuk menambahkan efek agar karakter terlihat satu dengan latar dimana karakter *mom* berada. Kehangatan dari sifat *mom* juga lebih terlihat dibagian ini karena adanya *blush* pada pipi mom.



Gambar 3.8 Character Sheet Mom versi 2  
(Dokumentasi Pribadi)

Penulis juga ditugaskan untuk mengambar *character sheet* dari karakter *mom* untuk memperlihatkan *character turnaround* dari posisi depan, samping, dan juga belakang. Pada tahap ini, penulis mendapatkan arahan dari *supervisor* untuk membuat baju bagian belakang menjadi *backless* untuk memperlihatkan sisi berani dan *edgy* dari karakter. Proses dari penggambaran sendiri hampir sama dengan desain karakter yaitu mencakup tahap *sketching*, *lineart*, *base color*, dan *rendering*. Penulis menggunakan pose yang hampir sama dengan desain pertama untuk memperlihatkan tomboy melalui postur tubuh karakter.



Gambar 3.9 Pose Alternatif Mom versi 2  
(Dokumentasi Pribadi)

Untuk gambar 3.9 sendiri, penulis mengambarkan pose alternatif dimana sifat lain dari karakter *mom* lebih terlihat yaitu bagian ringan hatinya dan ketangguhannya. Posenya yang mencerminkan sifat riang tersebut hadir pada gambar di kiri dimana walaupun *mom* sedang terlihat bingung, posenya masih percaya diri, terbuka, dan juga memiliki ekspresi yang relatif tidak serius. Pada bagian sketsa ekspresi penulis ubah sedikit agar lebih cocok dengan tujuan yang ingin diperlihatkan. Namun, pada gambar di kanan, terlihat sisi karakter *mom* yang lebih serius dari posenya yang *judgemental* dengan tangan terlipat dan muka dingin. Hal ini mencerminkan sifatnya yang bisa serius jika memperlibatkan kelangsungan hidupnya dan anaknya.

### 3.2.2.2 Background



Gambar 3.10 Referensi dan Brainstorming untuk Dapur

Sumber: Pinterest dan Google Image

Seperti karakter, background juga dapat menggambarkan sifat dari sebuah karakter dari perabotan, aksesoris, dan juga penataan. Game terjadi pada musim salju, penulis setuju dengan 2D artist lainnya untuk mengambil inspirasi dari rumah Norway atau *cottage core*. Penulis melakukan sebuah brainstorming dan juga pengumpulan moodboard untuk menjadi referensi penggambaran dapur pada gambar 3.10 Penulis terinspirasi untuk mengambil unsur kayu yang menambahkan perasaan hangat untuk rumah. Penggunaan kayu tersebut juga digunakan untuk memperlihatkan bahwa rumah ini berada di kota yang ditinggali oleh karakter utama berada di kota terpencil yang masih kuno. Penulis juga mengambil inspirasi dekorasi dan juga perabotan seperti piring piring, toples, tanaman, dan seterusnya untuk memenuhi dapur agar terlihat seperti dihuni.

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



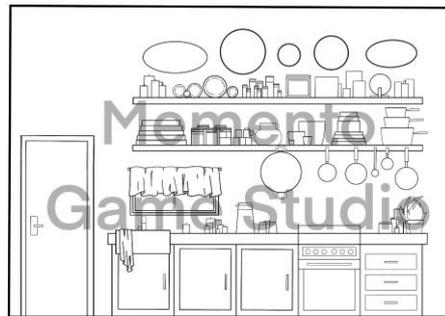
Gambar 3.11 Sketsa Interior rumah  
(Dokumentasi Pribadi)

Gambar 3.11 merupakan draft pertama dari penggambaran dapur. Dalam sketsa tersebut, peralatan yang terpencar dalam rumah karakter pun dibuat bersifat kuno untuk mempertegas kondisi hidup karakter. Awalnya penulis ingin menyatukan dapur dengan ruang tamu namun *project maanger* menyuruh penulis untuk membedakan ruang tersebut. Pada pengecekan progres dengan *project manager*, penulis juga diberikan arahan baru dimana background akan digambar dengan perspektif 1 titik untuk mempermudah proses gambar dan juga cocok dengan genre game.



Gambar 3.12 Sketsa Dapur setelah revisi  
(Dokumentasi Pribadi)

Gambar 3.12 merupakan contoh dari gambar background yang telah direvisi berdasarkan arahan tersebut tetapi belum dilakukannya proses cleanup maupun lineart, sebab masih ada detail yang ingin dimasukkan.



Gambar 3.13 *Lineart* Dapur  
(Dokumentasi Pribadi)

Setelah melakukan revisi, penulis akhirnya dapat melakukan *detailing* dan juga *lineart*. Pada proses ini, digunakan brush tipe *smooth* yang tidak memiliki *pressure sensitivity* untuk membuat penggambaran garis rapih dan konsisten.



Gambar 3.14 *Color* Dapur  
(Dokumentasi Pribadi)

Warna yang digunakan sebagai *base color* merupakan warna yang telah disepakati dengan 2D artist lain berdasarkan. Untuk warna sendiri, penulis melakukan persetujuan untuk menggunakan palet warna yang sesuai dengan genre game yaitu warna warna hangat untuk menciptakan atmosfer rumah yang nyaman. Proses mewarnai menggunakan teknik cell shading untuk mempermudah dan menyingkat proses penggambaran. Cell shading juga biasanya digunakan pada style anime, seperti pada gambar yang dilakukan hingga membuat teknik ini cocok untuk diimplementasikan (Magnolia, 2022).



Gambar 3.15 Dapur Finish  
(Dokumentasi Pribadi)

Di gambar 3.15, diperlihatkan hasil gambar dapur yang telah selesai. Pada gambar ini, penulis memberikan sebuah overlay diatas layer gambar untuk menambahkan atmosfer gelap namun tetap hangat. pada bagian jendela, diberikan layer *add* efek untuk memperjelas seberapa terang sinar yang ada di luar rumah.

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Kendala yang ditemukan penulis ketika melakukan proses kerja magang ini adalah kurangnya perhatian terhadap penjadwalan yang menyebabkan banyaknya revisi. Dalam sebuah perusahaan, pasti akan terjadi meeting mingguan ataupun tugas yang memiliki tenggat waktu yang tertentu, hal ini masih kurang dilakukan dalam alur kerja atau *pipeline* perusahaan. Dalam perusahaan ini, project manager sering kali mengajak karyawan untuk melakukan meeting mendadak dimana kadang kefleksibelan waktu karyawannya harus di tes. Meeting tersebut pun dilakukan secara acak dan tidak beraturan sehingga mengganggu jam kerja yang sedang dilaksanakan. Selain itu, *deadline* tugas juga sering diganti berdasarkan progres dari karyawannya sendiri yang mana memberi kefleksibelan namun menyebabkan keraguan terhadap kapan pekerjaan harus selesai. *Deadline* yang tidak jelas membuat *pipeline* dari perusahaan berantakan dan tertunda.

### 3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Hal hal yang menjadi kendala dapat diatasinya dengan mengenalkan karyawan terhadap SOP atau pipeline baru yang lebih ketat terhadap masalah utamanya. SOP baru ini dapat mencakup bagaimana akan dilakukan meeting dengan jadwal yang mengulang dan wajib bagi semua karyawan untuk diikuti. Hal ini dapat membuat karyawan beradaptasi dengan jadwal tersebut dan selalu meluangkan waktu untuk mengikuti meeting tersebut. Selain itu, untuk masalah mengenai *deadline* yang tidak konkrit, hal ini dapat dicegah dengan memeriksa progres setiap karyawan jika *deadline* sudah selesai setengah. Hal ini membuat karyawan lebih semangat untuk menyelesaikan tugas demi memenuhi target yang ingin dicapai.

Dari kedua solusi yang telah diajukan, solusi kedua yang sudah mulai diterapkan oleh perusahaan sendiri untuk meminimalisir miskomunikasi dan meningkatkan produktivitas. Dalam kasus 2D artist sendiri, seringkali karyawan ditanyakan progress sebelum tanggal *deadline* untuk memastikan bahwa tugas telah atau sedang dikerjakan.