

## BAB III

### PELAKSANAAN MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Penulis telah diberikan posisi sebagai seniman Game 2D dengan tanggung jawab yang berhubungan dengan pembuatan ilustrasi yang akan digunakan dalam game 2D. Penulis akan diinstruksikan untuk mengilustrasikan berbagai item atau pengaturan untuk mendukung visi *Game Designer*, dan bekerja sama dengan berbagai rekan kerja dengan berbagai peran dalam membuat video game tersebut. Penulis harus berkomunikasi dan berkoordinasi dengan para profesional dari berbagai bidang, seperti *programmer*, *animator*, dan seniman 2D lainnya. Kolaborasi ini memastikan bahwa elemen visual terintegrasi dengan mulus dengan komponen lain dari *game*, seperti animasi, dan efek suara. Dengan mempertahankan alur kerja yang kohesif dan beradaptasi dengan umpan balik, kontribusi penulis mendukung pengiriman proyek yang tepat waktu dan efisien..

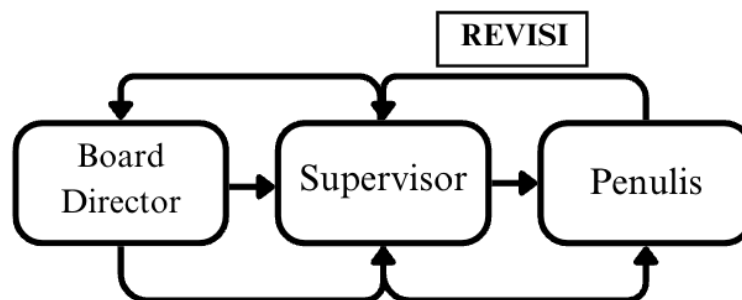
##### 3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Penulis telah ditugaskan kepada seorang supervisor yang pada dasarnya berperan sebagai direktur dan pengembang dari proyek-proyek game yang sedang dikerjakan, serta memiliki fungsi sebagai perancang *game*. Supervisor juga berperan sebagai mentor, membantu seniman 2D dan magang meningkatkan bakat mereka dan memahami proses kompleks yang terlibat dalam pengembangan game. Peran simultan mereka sebagai sutradara dan desainer game memastikan bahwa elemen kreatif dan teknis proyek mengikuti satu visi sambil mempertahankan konsistensi dalam kualitas dan gaya. Sejumlah *2D Artist* diberikan berbagai tugas untuk diselesaikan, bersama dengan para pemegang dari berbagai profesi, termasuk programmer dan komposer musik untuk penggunaan dalam *game*. Ketika diperlukan, para

pemegang dengan tugas yang berbeda akan bekerja sama dalam proyek, dan struktur timnya cukup jelas dan simpel.

### 3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Sebagai Studio Game, Memento Game Studio memiliki metode koordinasi yang relatif fleksibel, yang biasanya dimulai dari supervisor, dan berakhir dengan penyelesaian pekerjaan atau revisi. Alur kerja biasanya dimulai dari penugasan yang disampaikan oleh supervisor yang berperan sebagai manajer proyek dan perancang game lalu referensi dan penelitian dilakukan sebagai sketsa atau percobaan, dan persetujuan atau penolakan oleh supervisor dan diakhirkan dengan finalisasi proyek sesuai dengan kepuasan supervisor. Alur koordinasi dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

### 3.2 Tugas yang Dilakukan

Tabel berikut menjabarkan proyek-proyek yang telah dikerjakan dalam periode magang pada Memento Game Studio, lengkap dengan deskripsi dan periode waktu pengerjaan.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	30 Juni —29 Juli 2024	Game Phobia : <i>Cutscene</i> Concept art and Storyboarding Act 1-3	<ol style="list-style-type: none"> <li>Melakukan interpretasi concept Tulisan menjadi sketsa visual</li> <li>Mencari referensi dan menguatkan konsep hingga sesuai dengan vision supervisor.</li> <li>Melakukan Storyboarding <i>Cutscene</i> Act 1-3</li> </ol>
2	1 Agu – 18 Sep 2024	Ilustrasi <i>cutscene</i> act 1-3	<ol style="list-style-type: none"> <li>Ilustrasi Background <i>Cutscene</i> full color (act 1- 3)</li> <li>Ilustrasi Decoration full color (act 1-3)</li> <li>Ilustrasi Character full color (act 1- 3)</li> </ol>
3	19 sep – 9 Oct	Game Phobia : Storyboarding Act 4	<ol style="list-style-type: none"> <li>Pembuatan Konsep <i>cutscene</i></li> <li>Ilustrasi <i>Cutscene</i></li> <li>Coloring black and white</li> <li>Revisi <i>Cutscene</i></li> </ol>
4	11– 25 October	Game Roof Of ice : Membuat konsep dan ilustrasi background Main lobby dengan gaya pixel	<ol style="list-style-type: none"> <li>Melakukan interpretasi concept Tulisan menjadi sketsa visual</li> <li>Mencari referensi dan menguatkan konsep hingga sesuai dengan vision supervisor.</li> <li>Membuat ilustrasi gaya pixel untuk Lobby (reception area) utama Game.</li> </ol>

5	28 oct – 13 nov	Game roof of ice :  Membuat konsep dan ilustrasi background area Dapur. Dan toilet	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Melakukan interpretasi concept Tulisan menjadi sketsa visual</li> <li>2. Mencari referensi dan menguatkan konsep hingga sesuai dengan vision supervisor.</li> <li>3. Membuat ilustrasi gaya pixel untuk Area dapur game.</li> </ol>
---	-----------------	--	---

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Berdasarkan kebutuhan dari supervisor, sebagian besar karya penulis terdiri dari karya ilustrasi dengan berbagai gaya seni. Lima proyek ini, yang dijelaskan dalam text berikut menyoroti karya penulis selama periode magang di Memento Game Studios sebagai seorang 2D artist. Selama waktu ini, penulis bertanggung jawab untuk membuat aset visual yang mengikuti persyaratan gaya dan visi kreatif tim. Setiap proyek memberikan masalah dan pengalaman yang berbeda bagi penulis untuk memperkuat keterampilan mereka dalam berbagai gaya artistik, mulai dari desain *storyboard* hingga karya seni lingkungan. Proyek-proyek ini tidak hanya memperkuat variasi dan kemampuan teknis penulis, tetapi juga kemampuan penulis untuk berkolaborasi dalam lingkungan studio profesional, berkontribusi pada pengembangan game secara keseluruhan.

#### 3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Menurut Zhixin, Y. (2023) Cara utama dan paling berdampak pada film memengaruhi game adalah melalui penggunaan "*cutscene*", yang secara berkala dimasukkan ke dalam *gameplay*. *Cutscene* penting dalam cara permainan dan menambahkan konteks dan meningkatkan penceritaan untuk pemain. *Cutscene* juga akan membuat transisi antar adegan tampak mulus dan menyenangkan, ini menciptakan kesempatan untuk mempelajari lebih lanjut tentang karakter dalam game dan memberikan arah plot yang akan berlanjut. Untuk membuat *cutscene*

lebih menarik, pembuat game sering menggabungkan metode film seperti *camera angle*, pencahayaan, dan perspektif. Strategi ini membuat game terasa lebih seperti film, yang meningkatkan kualitasnya secara keseluruhan. Cutscene menjadi lebih dinamis seiring kemajuan teknologi, memungkinkan pemain membuat keputusan yang memengaruhi cerita dan meningkatkan imersi video game.

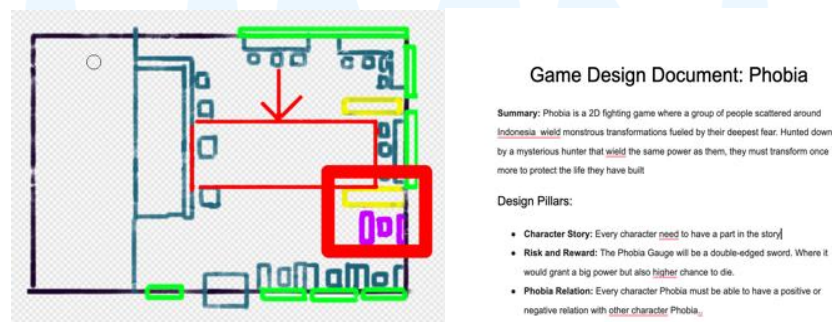
Penulis ditugaskan untuk membuat *cutscene* yang berlangsung di sebuah kafe, yang akan menjadi panggung pertempuran dalam game bernama Phobia. Phobia adalah permainan pertarungan 2D di mana sekelompok orang yang tersebar di seluruh Indonesia menggunakan transformasi mengerikan yang terinspirasi dari ketakutan terbesar mereka. Dikejar oleh pemburu misterius yang memiliki kekuatan yang sama dengan mereka, mereka harus berubah sekali lagi untuk melindungi kehidupan yang telah mereka buat. *Cutscene* merinci interaksi antara dua karakter bernama Damar dan Nawa, berbicara tentang masa lalu mereka dan menunjukkan kepribadian mereka.

Dalam Proyek ini, supervisor penulis telah menginstruksikan penulis untuk membuat cutscene yang relatif simple, dengan animasi hanya pada bagian dialog atau *speech bubble*. Oleh karena itu Penulis harus memberikan visual yang berdampak agar cutscene tetap menjaga ketertarikan penonton dan menyampaikan pesan yang disampaikan oleh karakter. Dengan menjaga animasi tetap sederhana, penulis mampu memaksimalkan kecepatan produksi sambil tetap memberikan efek profesional yang berdampak. Tujuannya adalah untuk mencapai keseimbangan antara kesederhanaan dan kreatifitas, sehingga cutscene tidak hanya mengomunikasikan pesan yang dimaksudkan tetapi juga meningkatkan pengalaman keseluruhan bermain game.

Software yang telah digunakan oleh penulis adalah Procreate, dikarenakan Procreate merupakan software terbaik untuk mengilustrasikan karakter dan latar belakang yang dikenal oleh penulis. Procreate mendukung

format file yang diperlukan dalam proyek ini, yaitu PNG, JPEG, dan PSD, yang mendukung kompatibilitas file antara sesama seniman 2D jika diperlukan. Kompatibilitas file sangatlah krusial untuk pekerjaan dalam pembuatan game, dan akan berdampak pada proses pembuatan game. Penulis ditugaskan untuk membuat adegan berdasarkan konsep yang diberikan oleh supervisor dalam bentuk file GDD yang memperinci desain karakter dan informasi dasar permainan, naskah, dan peta lantai dasar kafe.

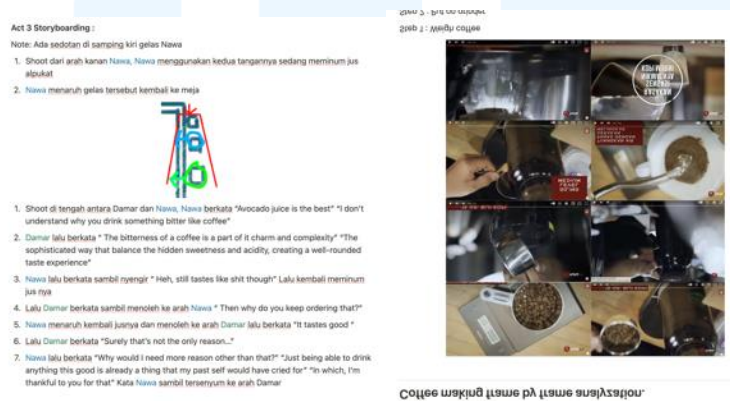
GDD atau *Game Design Document* ini menguraikan elemen dasar proyek, seperti desain karakter yang komprehensif, informasi dasar permainan, skenario, dan denah kafe. GDD adalah panduan menyeluruh yang memastikan semua elemen kreatif dan gameplay konsisten dengan visi asli game. File ini sangat penting untuk memastikan keseragaman di semua bagian proyek dan berfungsi sebagai referensi bagi semua anggota tim yang terlibat dalam pengembangannya. GDD adalah bagian penting dari alur kerja di Memento Game Studio karena digunakan untuk semua proyek untuk menjamin bahwa arah artistik, mekanisme permainan, dan aspek naratif disampaikan dengan jelas dan diikuti oleh semua orang yang mengerjakan game terlepas dari peran dan tugas yang sedang dilakukan.



Gambar 3.2 Konsep Supervisor

Penulis mulai menerjemahkan ide-ide desainer permainan yang termasuk dalam tahap brainstorming atau ideasi di Notion, di mana penulis mengumpulkan berbagai gambar dan melakukan penelitian berdasarkan video yang disediakan untuk memahami gerakan karakter dalam adegan *cutscene*. Proses ini penting untuk

memahami instruksi yang diberikan dan mengurangi kesalahan serta ketidakpahaman antara supervisor dan penulis. Penulis melakukan Analisa kepada metode pembuatan kopi, dan alat-alat yang digunakan menjadi salah satu Langkah pertama. Dengan melakukan analisa tersebut, penulis dapat memahami keinginan supervisor lebih baik, dan dapat menerjemahkannya kepada cutscene sesuai dengan keinginan supervisor. Persetujuan dari supervisor akan disampaikan melalui sesi umpan balik untuk melanjutkan ke tahap selanjutnya. Dalam fase ini penulis berusaha untuk menangkap nuansa kafe nostalgia dengan gaya retro dengan pencahayaan yang hangat, dengan gaya seni Jepang.



Gambar 3.3 Gambar fase brainstorming

Setelah persetujuan dari proses brainstorming, penulis dapat membuat storyboard dan menggambarkan setiap adegan dalam bentuk gambar. Fase storyboarding sangatlah penting bagi proses pengerjaan cutscene, dan memberikan kesempatan untuk supervisor dan penulis untuk merincikan cutscene secara *frame by frame* sebelum adanya proses kreasi. Tidak hanya itu, penulis juga dapat memprediksikan asset-asset yang akan digunakan pada cutscene tersebut, seperti background, *sound effect*, musik, dan akan memperbantu kolaborasi dengan pemegang lainnya dengan jobdesk yang berbeda .Penulis memastikan menggunakan framing yang tepat untuk mempengaruhi penceritaan, seperti pengambilan gambar *close-up*, *wide shot*, dan *over-the-shoulder* untuk menekankan hubungan antara karakter-karakter. Storyboard akan menjadi pemandu, dan Salah satu teknik yang digunakan dalam proses ini adalah *rule of thirds* pendekatan komposisi populer



yang mengarahkan perhatian penonton, yang akan mengurangi beban kognitif dan meningkatkan pemahaman visual. Ini menekankan subjek utama, membuat informasi kunci lebih terlihat dan dapat dimengerti (Koliska, M., & Oh, K. (Soo-K. 2021.).

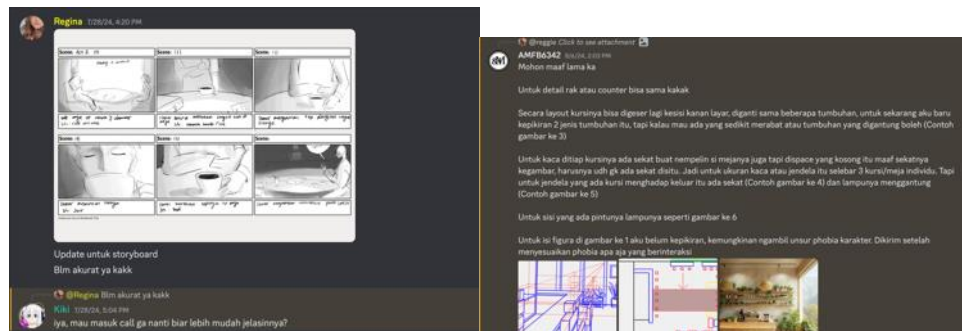


Gambar 3.4 fase Storyboarding

Penulis lalu menerima *feedback* dan perbaikan melalui supervisor untuk melakukan beberapa revisi pose atau orientasi character yang kurang sesuai dengan konsep yang telah dibuat dikarenakan kesalahpahaman mengenai floormap yang telah diberikan pada awal kreasi *cutscene*. Setelah melalui tahap storyboarding, penulis berbicara dengan rekan magang dengan peran *level designer* mengenai latar belakang kafe, karena proyek ini telah menjadi usaha kolaboratif untuk menciptakan set di mana adegan berlangsung dan latar belakang *cutscene* harus tampak konsisten dengan level design pada game.

Konsistensi sangat penting untuk meningkatkan imersi pemain dalam *game* dan memastikan bahwa pekerjaan tersebut memenuhi standar *game* yang dinyatakan. Ketika semua elemen visual, mulai dari desain karakter hingga latar belakang, konsisten dalam gaya dan kualitas, pemain memiliki pengalaman yang lebih menyenangkan. Keceragaman ini berkontribusi pada penciptaan lingkungan yang lebih nyata dalam *game*, di mana aspek visual dan naratif saling melengkapi. Ini juga menjamin bahwa permainan tampak bersih dan profesional, yang sangat penting untuk keterlibatan pemain. Dengan mematuhi standar artistik yang konsisten, tim pengembangan dapat mempertahankan tingkat kualitas yang tinggi di seluruh proyek, mulai dari seni konsep awal hingga pembuatan *game* akhir.





Gambar 3.5 kolaborasi dan revisi *cutscene*

Setelah memberikan hasil akhir *storyboard* kepada supervisor, penulis harus melaksanakan beberapa revisi pada *storyboard* seperti kesalahpahaman pada layout dan angle yang akan digunakan pada beberapa bagian skena. Kesalahpahaman terjadi dikarenakan *layout floorplan* yang tidak terlalu spesifik, serta penjelasan yang kurang detail. Setelah melakukan proses diskusi dan revisi penulis dapat melanjutkan proses ilustrasi, yang dimulai dengan *lineart* untuk menciptakan garis luar yang jelas dan terdefinisi untuk ilustrasi 2D. Resolusi yang digunakan merupakan 1080 x 1920 px untuk mengoptimalkan tampak visual pada layar monitor yang menjadi standar dalam dunia *game*. *Lineart* berfungsi sebagai panduan visual, dan penulis memastikan menggunakan berbagai teknik *line weight* garis, seperti kedekatan dan hierarki. Dengan variasi ketebalan dan intensitas garis, penulis dapat menciptakan kesan kedalaman dan fokus, menarik perhatian pada elemen kunci dalam komposisi. Garis yang lebih tebal sering digunakan untuk menekankan fitur penting atau elemen latar depan, sementara garis yang lebih tipis membantu menciptakan kesan jarak di latar belakang. Teknik-teknik ini membantu membimbing mata penonton, meningkatkan kejelasan gambar dan berkontribusi pada penceritaan visual. Penerapan berat garis yang dipikirkan dengan baik sangat penting dalam mempertahankan kecantikan artistik dan tujuan fungsional dari karya seni, memastikan bahwa itu mendukung desain keseluruhan dan meningkatkan pengalaman pemain.



Gambar 3.6 Proses Lineart

Setelah melakukan tahapan asistensi dan revisi minor, penulis berlanjut kepada tahapan coloring. Teknik *Greyscaling* digunakan untuk mencapai efisiensi yang lebih tinggi, dan dimulai dengan pewarnaan hitam putih lalu melewati proses *color grading*. *Color grading* adalah proses memodifikasi dan meningkatkan warna, kontras, kecerahan, dan keseluruhan tampilan visual dari sebuah gambar, proses ini mengubah hasil *greyscaling* menjadi penuh warna. *Value* adalah salah satu aspek penting untuk diperhatikan saat membuat karya dengan metode *greyscaling*, *Value* adalah seberapa terang atau gelap suatu warna atau nada. Ini penting untuk menciptakan kedalaman, kontras, dan penekanan dalam sebuah karya seni. Dengan memberikan perhatian ekstra terhadap detail mengenai *value*, proses gradasi warna akan berjalan tanpa komplikasi, dikarenakan *software* yang digunakan akan lebih mudah memperhatikan perbedaan *value* dan menghasilkan warna yang lebih baik.

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3.7 fase *greyscaling* dan *color grading*

Pencahayaan dan bayangan adalah sentuhan terakhir yang diperlukan untuk menyelesaikan proyek ini. Menambahkan cahaya dan bayangan akan memperkuat suasana dan kedalaman dalam berbagai karya seni. Tergantung pada penggunaannya, lingkungan yang nyaman dan menenangkan dapat berubah menjadi situasi yang gelap dan serius. Dalam hal ini, pencahayaan hangat berwarna kuning dan bayangan gelap berwarna coklat dan biru akan digunakan untuk menangkap suasana percakapan yang dalam dan menghangatkan hati. Warna-warna ini dipilih berdasarkan perspektif, sumber cahaya, dan area yang memerlukan definisi lebih atau sebaliknya. Penulis menggunakan cahaya kuning dan hangat pada area jendela dan pantulan cahaya, dan menggunakan bayangan berwarna coklat kelam pada area yang tidak tersentuh cahaya. Teknik ini memberikan kesan nyaman dan intens, seperti emosi yang ingin disampaikan melalui skrip pada *Game Design Document*.



Gambar 3.8 fase pencahayaan dan bayangan

Setelah menyelesaikan beberapa ilustrasi dengan metode yang sama, ilustrator menyediakan kompilasi dari ilustrasi yang telah selesai kepada supervisor. Menurut supervisor, pencahayaan dan bayangan pada beberapa ilustrasi ini terlalu dramatis dan memiliki efek yang tidak indah untuk penampilan karakter. Oleh karena itu, beberapa penyesuaian dilakukan dengan mengurangi opasitas atau melakukan blending lebih lanjut hingga mencapai kepuasan supervisor.



Gambar 3.9 fase feedback dan hasil final

Dalam proyek ini, penulis menyelesaikan 19 ilustrasi ini dengan resolusi 1080 x 1920 px. Setiap ilustrasi dikembangkan dengan detil agar menarik secara visual dan fungsional untuk menjadi sesuai dengan *game* Phobia. Produksi aset ini merupakan langkah penting dalam proyek ini, karena ilustrasi sekarang akan memainkan peran penting dalam meningkatkan pengalaman pemain. sekian laporan komprehensif dari proyek besar penulis sebagai seniman 2D di Memento Game Studio, menyoroti penciptaan aset game penting dan proses kreatif yang terlibat dalam menghidupkan narasi visual game.

Proyek ini tidak hanya membantu menghasilkan aset *cutscene*, tetapi juga memberikan pengalaman yang signifikan dalam mengelola masalah pengembangan karya seni yang tepat dalam batasan dan kerangka waktu tertentu. Penulis mampu

meningkatkan eksekusi teknis dan keterampilan pemecahan masalah kreatif mereka dengan bekerja dengan supervisor dan anggota tim mereka. Proses berulang untuk meninjau dan meningkatkan karya seni memastikan bahwa hasil akhirnya sesuai dengan standar Memento Game Studio. Saat proyek berkembang ke fase animasi, penulis sangat senang melihat bagaimana aset ini akan berkontribusi dalam game, dan semakin meningkatkan pengalaman imersif bagi para pemain.

### **3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang**

Proyek-proyek berikut telah diberikan kepada penulis sebagai proses magang sebagai seniman 2D di Memento Game Studio. Sebagian besar proyek mengandalkan kemampuan menggambar dan komposisi untuk tugas seperti membuat latar belakang dan memenuhi berbagai kebutuhan pembuatan *game* seperti kebutuhan pengembangan konsep dan membantu proses *level design*. Paragraf berikutnya memberikan deskripsi lengkap dari awal hingga akhir.

#### **3.3.2.1 Proyek Concept dan storyboarding *cutscene* 1-4**

Proyek ini merupakan bagian dari proyek utama penulis di Memento Game Studios, yaitu game Phobia. Penulis telah ditugaskan untuk membuat konsep dari dasar, untuk menjadi landasan *cutscene* dan background yang akan digunakan pada permainan. Seperti yang dijelaskan dalam proyek utama, proses brainstorming dimulai dengan mengumpulkan referensi baik yang diberikan oleh manajer game maupun referensi yang dikumpulkan secara independen setelah membedah naskah dan dialog dalam dokumen desain *game*. Referensi yang diberikan oleh desainer game menggambarkan gaya animasi yang diinginkan, yaitu animasi sederhana bergaya komik. Membedah gerakan dan komposisi menjadi tugas pertama yang dilakukan untuk memahami tugas secara detail. Referensi seperti gambar dan dokumen desain yang digunakan penulis relatif sama dengan proyek utama untuk menjaga konsistensi pada proses persatuan karya.



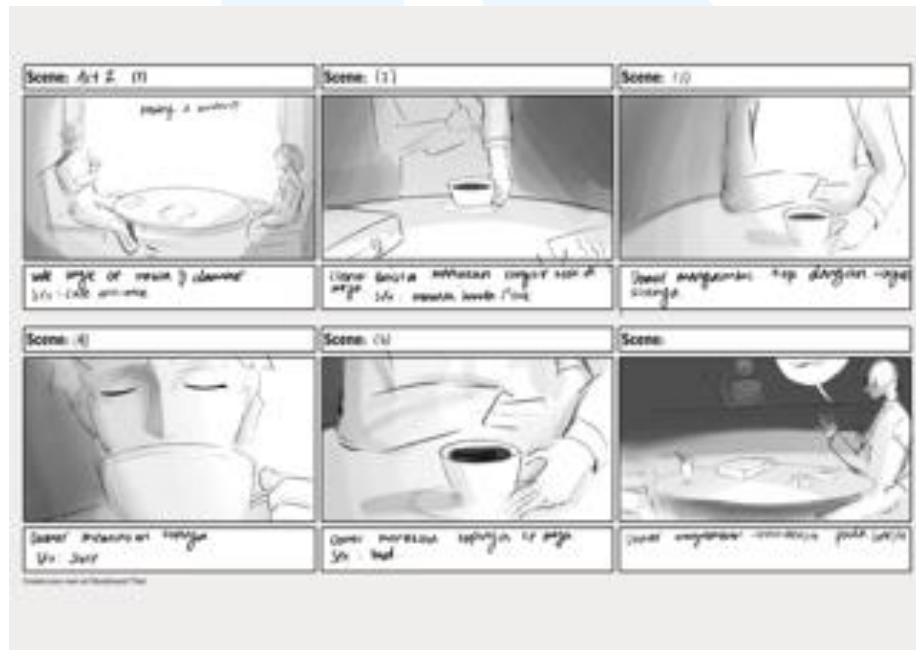
Gambar 3.10 Referensi supervisor

Penulis kemudian menganalisis gerakan dan desain karakter dalam GDD (*Game Design Document*) untuk lebih memahami gerakan mereka berdasarkan kepribadian, serta bagaimana desain karakter terlihat dari berbagai sudut sambil mempertimbangkan skrip. Efek suara juga dipertimbangkan dalam area deskripsi storyboard untuk meningkatkan proses pengeditan. Setelah menyelesaikan analisis pergerakan karakter, penulis menggunakan hasil tersebut untuk memperbaiki storyboard, dengan memperhatikan bagaimana setiap adegan akan mengekspresikan perasaan dan perilaku karakter. Gaya visual setiap adegan diubah untuk mencerminkan nada dan waktu naskah. Sikap, gerakan, dan ekspresi setiap karakter dipilih dengan cermat untuk meningkatkan penceritaan dan membuat pemain merasa lebih terlibat dalam alur cerita. Perhatian terhadap detail dalam aspek visual ini menjamin bahwa hasil akhir tidak hanya menarik secara visual tetapi juga berdampak emosional bagi para pemain.

Setelah analisis lebih lanjut, dilakukan sketsa sederhana yang menggambarkan penempatan dan latar belakang yang diperlukan untuk set. Sketsa ini dibuat dalam gaya seni hitam-putih yang sederhana tanpa banyak detail. Kesederhanaan sketsa memungkinkan studi awal tentang komposisi dan penempatan objek, memastikan bahwa semua elemen penting termasuk dalam skenario. Sketsa tersebut kemudian diisi dengan pewarnaan hitam-putih untuk mendefinisikan perspektif dan kedalaman, sehingga



memberikan struktur yang lebih jelas pada adegan-adegan *cutscene*. Langkah ini menyelesaikan proses penciptaan untuk fase awal ini, mempersiapkan panggung untuk penyempurnaan lebih lanjut dan pekerjaan detail di tahap-tahap berikutnya.



Gambar 3.11 fase sketsa dan coloring b&w

UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



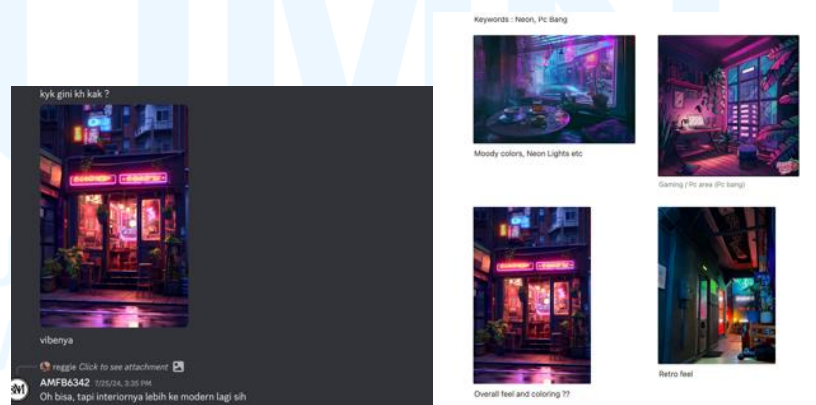
Setelah mengirimkan *storyboard* yang sudah jadi kepada supervisor, penulis harus melakukan beberapa revisi karena kesalahpahaman tentang tata letak dan sudut yang akan digunakan di area tertentu pada *cutscene*. Kesalahpahaman ini terjadi karena tata letak denah lantai yang pada *Game Design Document* tidak cukup komprehensif, dan penjelasan yang diberikan ambigu, menyebabkan kebingungan tentang penempatan dan perspektif tertentu. Kurangnya kejelasan dalam denah lantai awal membuatnya sulit untuk sepenuhnya memahami visi supervisor, memerlukan pembicaraan dan klarifikasi tambahan untuk menjamin *storyboard* akhir konsisten dengan desain yang dimaksudkan. Setelah perubahan yang diperlukan telah dibuat, pembaruan tersebut membantu memoles cerita visual dan meningkatkan adegan secara keseluruhan, memastikan bahwa semua bagian diposisikan dengan benar dan sesuai dengan tujuan proyek.

Hasil dari proyek ini akan berguna bagi penulis dan rekan kerja untuk memahami penempatan karakter dan pengaturan dalam proses pembuatan aset. Meskipun ada hambatan awal, pendekatan yang terdiri dari percakapan, umpan balik, dan penyesuaian memungkinkan tim untuk menyempurnakan pekerjaan dan menghubungkannya dengan tujuan yang lebih besar. Alur cerita dan ilustrasi latar belakang yang telah diselesaikan kini menjadi sumber daya penting untuk pembuatan tahap dan *cutscene* berikutnya. Pengalaman ini tidak hanya membantu penulis meningkatkan keterampilan teknis mereka, tetapi juga menyoroti nilai komunikasi yang baik dan adaptasi dalam situasi kolaboratif. Seiring proyek ini berkembang, pelajaran yang diperoleh dari fase ini pasti akan membantu memastikan kesuksesan dan koherensi permainan di masa depan.

### **3.3.2.1 Proyek Ilustrasi background *Cutscene***

*Background* adalah bagian penting dari proyek utama penulis, yaitu membuat *cutscene* dalam gaya ilustrasi 2D. *Background* adalah pemandangan area tertentu di mana objek utama mengambil fokus narasi,

*background* adalah bagian penting dari *gameplay* dikarenakan *background* meningkatkan pengalaman pengguna dan membenamkannya ke dalam dunia *game* yang dimainkan. Berdasarkan proyek sebelumnya yang telah dilakukan penulis, ada beberapa ilustrasi latar belakang yang diperlukan dari *storyboard*. Adegan berlangsung di sebuah kafe, yang berfungsi sebagai tempat bagi karakter untuk berinteraksi serta panggung untuk perkelahian. Hal ini mengharuskan penulis untuk berkolaborasi dengan sesama seniman 2D yang bertanggung jawab atas desain level dalam *gameplay*. Karena konsep masih dalam bentuk teks dan gambar pada dokumen desain yang digunakan pada proyek utama, penulis dan sesama pemegang mendiskusikan gaya dan tata letak berdasarkan apa yang dijelaskan dan mulai mengumpulkan referensi untuk memulai fase *brainstorming*. Referensi dan tahapan *brainstorming* ini dilakukan dengan cermat untuk menginspirasi dan berfungsi sebagai panduan visual untuk proses ilustrasi. Mereka membantu menetapkan arah artistik proyek, memastikan bahwa karya seni akhir sesuai dengan nada dan suasana yang dibayangkan dalam naskah. Foto-foto referensi ini membantu membentuk latar dan desain karakter, meletakkan dasar untuk situasi yang menakjubkan secara visual dan imersif yang akan beresonansi dengan para pemain.



Gambar 3.12 Gambar fase brainstorming

Hasil dari tahap *brainstorming* dalam bentuk dokumen konsep telah dikirimkan kepada supervisor untuk memastikan sesuai dengan dokumen

desain, yang menghasilkan beberapa revisi yang diperlukan dalam konsep. Keputusan telah diambil untuk menciptakan latar belakang dengan warna netral agar lingkungan kafe terasa ramah sesuai dengan naskah. Sebagai langkah awal dalam mengilustrasikan proyek dengan visi yang jelas, kumpulan gambar baru telah dikumpulkan sebagai referensi.



Gambar 3.13 fase *referencing*

Langkah selanjutnya dalam proses pembuatan adalah menghidupkan sketsa dengan membuat *lineart* di Procreate, selama waktu itu penulis terus melakukan diskusi dengan sesama pemegang. Dalam Proses ini penulis mengalami kerja tim di tempat kerja, berbagi pendapat dan masukan satu sama lain dalam bentuk gambar dan kata-kata melalui komunikasi untuk mendukung proyek-proyek yang dikerjakan. Pertukaran pikiran dan wawasan yang konstan ini sangat penting untuk menyempurnakan karya dan memastikan bahwa proyek konsisten dengan konsep keseluruhan. Ini mempromosikan lingkungan kolaboratif di mana setiap orang menyumbangkan pengetahuan dan kreativitas mereka, sehingga meningkatkan kualitas tugas yang sedang dikerjakan.



Gambar 3.14 kolaborasi antar pemegang

Hasil lineart lalu dikirimkan kepada supervisor dan rekan satu tim untuk disetujui agar dapat melanjutkan ke langkah berikutnya, yaitu pewarnaan. Setelah mendapatkan persetujuan supervisor, penulis melanjutkan untuk mewarnai latar belakang menggunakan metode *greyscaling* untuk meningkatkan efisiensi dan mempercepat proses sambil memperhatikan nilai-nilai karena merupakan aspek penting dari teknik *greyscaling*. Setelah menyelesaikan prosedur *greyscaling* penulis melanjutkan ke langkah berikutnya yaitu *color grading*. Tahap ini melibatkan penambahan warna dan penyempurnaan elemen ilustrasi latar belakang. *Color Grading* sangat penting untuk menciptakan suasana dan atmosfer sebuah adegan, dan penulis dengan hati-hati memilih warna yang sesuai dengan nada permainan serta suasana kafe. Warna-warna tersebut dipilih tidak hanya untuk alasan estetika, tetapi juga untuk memastikan bahwa mereka cocok dengan nada emosional adegan tersebut. Setelah proses *color grading* selesai, sentuhan akhir seperti pencahayaan dan bayangan akan diterapkan. Elemen-elemen ini akan ditambahkan setelah karakter digambar dan ditempatkan dalam adegan untuk memastikan bahwa pencahayaan melengkapi keseluruhan pengaturan. Pencahayaan dan bayangan akan ditambahkan setelah karakter diilustrasikan pada skena untuk memberikan elemen akhir pada karya seni dan membuat ilustrasi siap untuk dikirimkan.

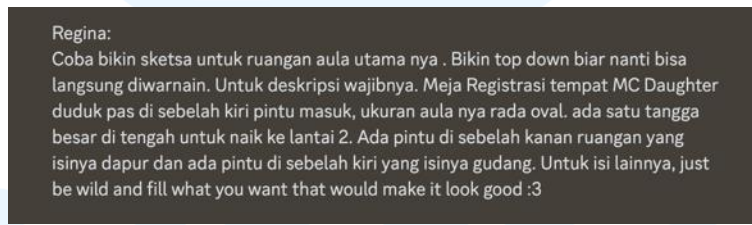


Gambar 3.15 Hasil proyek

Setelah persetujuan supervisor, ilustrasi ini akan digunakan sebagai latar belakang *cutscene* serta konsep yang akan digunakan untuk desain level pada masa ke depan. Dengan membuat *background* dari kafe, proses pengerjaan *level design* akan menjadi lebih konsisten dengan *cutscene* yang akan ditayangkan pada sela antara adegan pertarungan, serta membuat proses pembuatan *cutscene* menjadi lebih mudah. Selain itu, latar belakang yang diselesaikan memainkan peran penting dalam keseluruhan prosedur produksi game. Dengan menetapkan pengaturan sejak dini, tim dapat fokus pada pembuatan karakter dan animasi yang berinteraksi secara alami dengan lingkungan, memastikan bahwa karakter cocok dengan lingkungan dengan lebih baik. Pembuatan *background* pada fase awal ini juga membantu menetapkan ekspektasi untuk tim, menghasilkan perencanaan yang lebih efisien dan lebih sedikit penyesuaian dalam proses pembuatan *game*. Dengan arah desain yang didefinisikan dengan baik, tim dapat bergerak maju dengan percaya diri dalam membuat aset yang tersisa, mengetahui bahwa identitas visual game akan konsisten di semua *level*.

### 3.3.2.2 Proyek konsep dan ilustrasi background Main lobby game Roof Of Ice dengan gaya pixel

Dalam proyek ini, penulis telah ditugaskan untuk membuat latar belakang untuk permainan bergaya piksel dengan genre manajemen sumber daya dan bertahan hidup yang bernama Roof Of Ice. Permainan ini menceritakan kisah dua karakter utama, seorang ayah dan anak perempuannya, yang menjaga sebuah apartemen di tanah pasca-apokaliptik yang penuh es. Pemain harus menjaga keberlangsungan apartemen dengan merawat penghuni dan gedung apartemen selama 3 bulan. Dalam proyek ini, penulis diberikan tugas untuk membuat berbagai latar yang diperlukan di apartemen, seperti ruang tamu utama. Instruksi dari supervisor mencakup detail tentang barang-barang yang diperlukan di ruang tamu, seperti meja resepsionis dan panggung untuk penghuni mengadakan pertemuan, sementara penulis memiliki kebebasan dalam dekorasi dan desain interior latar belakang.



Regina:  
Coba bikin sketsa untuk ruangan aula utama nya . Bikin top down biar nanti bisa langsung diwarnain. Untuk deskripsi wajibnya. Meja Registrasi tempat MC Daughter duduk pas di sebelah kiri pintu masuk, ukuran aula nya rada oval. ada satu tangga besar di tengah untuk naik ke lantai 2. Ada pintu di sebelah kanan ruangan yang isinya dapur dan ada pintu di sebelah kiri yang isinya gudang. Untuk isi lainnya, just be wild and fill what you want that would make it look good :3

Gambar 3.16 Instruksi supervisor

Tahap perencanaan dimulai, dan penulis mengumpulkan referensi untuk lebih memahami tugas ini. Proyek ini cukup menantang karena merupakan gaya seni yang benar-benar berbeda yang tidak dikenal oleh penulis, oleh karena itu penulis melakukan penelitian tentang metode pembuatan seni piksel dengan menonton tutorial yang tersedia di YouTube dan membaca buku untuk lebih memperdalam pengetahuan mereka dalam menciptakan seni piksel. Ada beberapa penyesuaian yang perlu dilakukan, seperti membuat kuas piksel kustom dan ukuran kanvas yang sangat kecil saat membuat seni piksel. Penulis menghadapi banyak kesulitan dalam mempelajari gaya seni piksel baru, seperti kurangnya pencampuran warna



dan kurangnya bentuk kurva yang dapat digambar dalam gaya seni piksel karena terdiri gaya piksel yang terdiri hanya dari balok. Pencampuran warna menggunakan alat noda akan menghasilkan pewarnaan tambal sulam dan berlumpur serta batas yang tidak terdefinisi antara benda dan bayangan, yang akan menghasilkan ilustrasi yang tidak memuaskan.

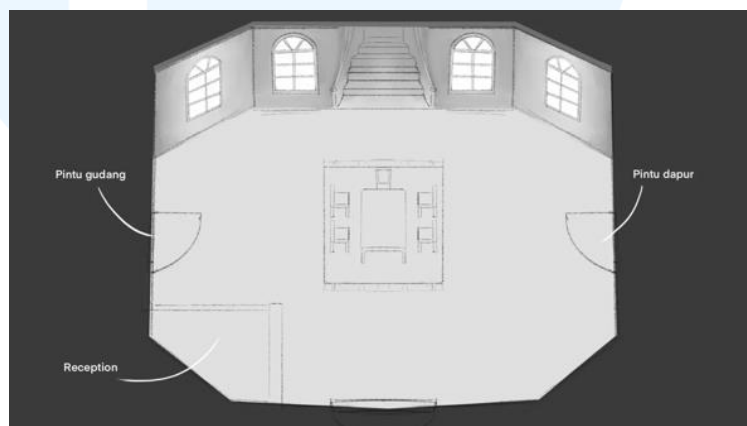
Fase *brainstorming* dimulai dengan mengumpulkan referensi dan berkonsultasi dengan sesama seniman 2D dengan pengetahuan lebih mendalam mengenai gaya seni piksel. Ini adalah tahap pertama yang penting karena membantu meletakkan dasar visual untuk proyek baru ini dan memastikan bahwa gaya yang dipilih konsisten dengan estetika dan nada yang dimaksudkan untuk permainan. Dengan mengumpulkan berbagai bahan referensi, seperti foto, karya seni, dan desain sebelumnya, tim dapat memiliki pemahaman yang lebih baik tentang bagaimana mendekati elemen visual dengan tingkat keahlian yang dimiliki oleh tim pada fase ini. Bekerja sama dengan seniman yang lebih berpengalaman pada fase ini sangat penting karena memberikan penulis wawasan tentang pendekatan, gaya, dan praktik terbaik industri yang dapat meningkatkan seluruh proses desain. Upaya kolaboratif ini mendorong kreativitas dan membantu menyempurnakan ide-ide sejak awal, memastikan bahwa arah karya seni diinformasikan dan sejalan dengan tujuan proyek.



Gambar 3.17 Fase *brainstorming*



Setelah memastikan bahwa referensi dan ses brainstorming sesuai dengan visi supervisor, penulis membuat sketsa peta lantai sederhana berwarna hitam-putih sesuai dengan instruksi. Penulis membuat sketsa ruangan dengan bentuk persegi Panjang dengan sudut angular. Peta lantai tersebut relatif sederhana, menyoroti posisi pintu dan tangga yang akan datang sambil tetap mempertahankan nilai dasar untuk meningkatkan persepsi-perspektif pemain. Penulis kemudian mengajukan sketsa tersebut untuk persetujuan lebih lanjut yang berjalan tanpa revisi lebih lanjut, memungkinkan penulis melanjutkan tugas berikutnya yaitu mengilustrasikan karya seni akhir.



Gambar 3.18 Fase sketsa dasar proyek

Setelah mendapatkan persetujuan oleh supervisor untuk melanjutkan proses kreasi, penulis mulai untuk melanjutkan proses pewarnaan secara langsung. Langkah ini membutuhkan pendekatan yang jauh lebih rinci, karena penulis mengilustrasikan lingkungan dalam warna penuh menggunakan denah lantai resmi sebagai dasar. Tekstur, pencahayaan, dan bayangan semuanya digunakan untuk menciptakan kedalaman dan realisme, membutuhkan perhatian yang cermat terhadap detail untuk menghidupkan gambar.

Tindakan karakter pada game juga dinilai pada tahap ini untuk memastikan bahwa interaksi mereka dengan properti seperti meja, dan perabot akan lancar dan menyatu dengan lingkungan dan tidak menghambat proses permainan. Seperti area resepsionis, dan area panggung yang akan digunakan oleh pemain pada tahapan *gameplay*. Saat latar belakang telah terbentuk, akan menjadi jelas bagaimana semua perabot akan berinteraksi dengan para pemain, memberikan pengalaman yang imersif bagi para pemain. Dengan setiap langkah, penulis menyempurnakan dan memodifikasi elemen agar sesuai dengan visi supervisor, sekaligus memastikan bahwa lingkungan memenuhi persyaratan *gameplay* dan narasi proyek.

Mengilustrasikan dalam gaya seni piksel cukup menantang karena merupakan keterampilan baru untuk dipelajari, dan ada beberapa tantangan yang muncul, seperti sifat seni piksel yang tidak membiarkan seniman melakukan *blending* seperti pada gaya ilustrasi lainnya, karena akan membuat transisi warna ber lumpur dan tidak dapat didefinisikan. Bentuk seni piksel sangat geometris, maka kerapian dan simetri adalah beberapa aspek terpenting dalam membuat seni piksel. Selain itu, bentuk dan kompleksitas dalam seni piksel pada dasarnya dibatasi oleh ukuran piksel, sehingga menciptakan detail halus menjadi sulit. Namun, batasan ini membuat penambahan properti dan hiasan di dalam ilustrasi menjadi lebih mudah, karena tingkat detail yang diperlukan lebih rendah dibandingkan dengan bentuk seni lainnya. Meskipun ada batasan, memproduksi elemen-elemen ini adalah usaha yang menarik dan memuaskan yang memerlukan analisis cermat terhadap setiap piksel dan penempatannya. Karya seni dilakukan di Procreate dengan kuas khusus yang dibuat semata-mata untuk proyek ini dan diserahkan untuk ditinjau lebih lanjut oleh supervisor.

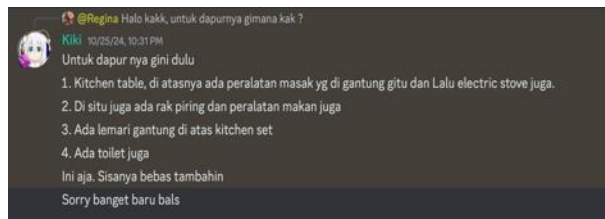


Gambar 3.19 Fase umpan balik dan karya final

Setelah menerima umpan balik, penulis melakukan beberapa penyesuaian sesuai masukan dari supervisor dengan memperluas area panggung untuk pertemuan diskusi antara penyewa apartemen dalam game. Proyek ini telah selesai dan diserahkan dalam format PNG dan PSD untuk digunakan sebagai latar belakang permainan di Unity. Proyek ini merupakan tantangan yang cukup besar dan menjad pengalamanan baru bagi penulis untuk meningkatkan keterampilan dalam berbagai gaya seni, serta memberikan kesempatan bagi penulis untuk beradaptasi dengan lingkungan kerja dan beban kerja di industri game.

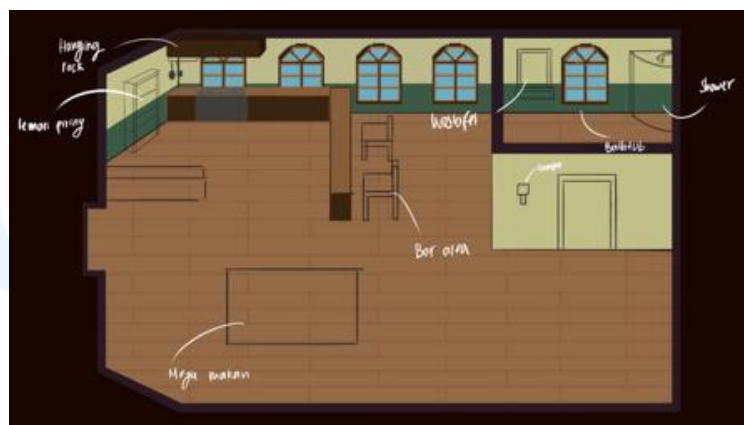
### **3.3.2.3 Proyek konsep dan ilustrasi background area dapur dan toilet untuk Game Roof Of Ice**

Dalam proyek ini, menciptakan latar belakang dapur dan kamar mandi untuk game Roof Of Ice dengan konsep yang sama dengan proyek sebelumnya adalah tujuan utama penulis. Seperti rutin, penulis diberikan petunjuk dan deskripsi singkat tentang apa yang akan diperlukan dalam desain latar belakang, mulai dari rak penuh piring hingga peralatan dapur. Hal ini terbukti cukup menantang karena peralatan dapur dianggap memiliki bentuk yang sangat detail yang sulit digambar dalam gaya piksel.



Gambar 3.20 Instruksi supervisor

Penulis memulai proses brainstorming dan referensi dengan mengumpulkan gambar dan referensi dapur dan kamar mandi baik dalam gaya seni piksel maupun gambar peralatan dapur yang selaras dengan proyek background main lobby untuk menampilkan konsep dan konsistensi gaya seni yang konsisten. Penulis memutuskan untuk menciptakan gaya yang kohesif seperti pada area ruang tamu, dengan membuat bentuk dan pewarnaan dinding yang serupa. Setelah itu, penulis melanjutkan dengan menggambar ilustrasi sederhana yang dengan warna datar untuk menyoroti penempatan dasar barang-barang di ruangan berdasarkan deskripsi singkat yang diberikan. Setelah mengirimkan sketsa untuk tinjauan lebih lanjut, penulis mendapatkan persetujuan untuk melanjutkan proses kreatif tanpa revisi apapun.



Gambar 3.21 Fase sketsa dasar proyek

Penulis memulai proses kreasi dengan membuat peta lantai dan dasar latar belakang, yang mencakup partisi antara dua ruangan fungsional, yaitu dapur dan kamar mandi. Ruangan-ruangan tersebut kemudian diwarnai dengan warna yang sama seperti area ruang tamu untuk menciptakan konsistensi,

lantai kayu dan perabotan kemudian ditambahkan untuk memeriahkan tempat tersebut. Perabotan penting seperti dapur, peralatan memasak yang digantung, dan lemari piring diilustrasikan dengan gaya sederhana sesuai dengan instruksi. Untuk meningkatkan kualitas ruang, penulis menghiasnya dengan karpet, tanaman pot, buku, dan foto-foto yang dibingkai di dinding. Elemen-elemen kecil ini sangat penting dalam menciptakan suasana yang terasa dihuni dan otentik. Sentuhan pribadi ini berfungsi untuk menghidupkan area dapur dan membenamkan pemain dalam lingkungan permainan. Setelah semua elemen ditempatkan dan sentuhan akhir telah dilakukan, karya tersebut diserahkan kepada supervisor untuk ditinjau. Ini menandakan dimulainya fase revisi, di mana perubahan yang diperlukan akan dilakukan untuk memastikan bahwa karya seni tersebut konsisten dengan konsep proyek dan memenuhi standar yang diperlukan.



Gambar 3.22 Hasil proyek sebelum revisi

Selama fase ini, berbagai revisi dilakukan sebagai tanggapan terhadap kritik dari supervisor. Salah satu perbaikan utama adalah penggabungan atap ke dalam desain, yang diperlukan untuk meningkatkan privasi pemain di dalam lingkungan. Perubahan ini bertujuan untuk membuat ruangan terasa lebih terkurung dan aman, sehingga interaksi pemain dengan lingkungan menjadi lebih mendalam. Setelah menerapkan pembaruan ini, penulis memperbaiki tata letak dan

elemen untuk lebih sesuai dengan visi dan tujuan pengawas. Perubahan ini sangat penting dalam menyempurnakan suasana keseluruhan ruang dan memastikan bahwa ruang tersebut memenuhi kebutuhan fungsional sekaligus meningkatkan pengalaman pemain dalam permainan.



Gambar 3.23 Hasil proyek setelah revisi

Setelah persetujuan akhir, ilustrasi latar belakang secara resmi ditambahkan ke dalam aset permainan, memainkan peran penting dalam cutscene dan desain level berikutnya. Proyek ini tidak hanya memungkinkan penulis untuk bereksperimen dengan pendekatan baru, seperti seni piksel, tetapi juga membantunya meningkatkan kemampuannya untuk merespons umpan balik dan bekerja dalam batas spesifikasi desain permainan. Pengalaman yang diperoleh selama proyek ini membantu perkembangan penulis sebagai seniman 2D, mengajarkan pelajaran penting dalam kerja tim, pemecahan masalah kreatif, dan menjaga konsistensi di berbagai fitur permainan.

### **3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang**

Dalam proses magang penulis telah mengalami beberapa kendala pada berbagai fase pekerjaan. Pengalaman ini menjadi pelajaran bagi penulis maupun dalam segi proyek ataupun secara pengalaman. Berikut adalah penjabaran kendala dan solusi yang dialami oleh penulis saat periode magang pada Memento Game Studio.

#### **3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang**

Ada beberapa masalah yang penulis harus hadapi selama masa magang, dan semuanya berasal dari masalah utama yang sama, yaitu manajemen proyek yang kurang baik. Satu pengamatan utama penulis adalah pada struktur manajemen proyek. Meskipun penulis telah diberi akses ke tim dan sumber daya, penulis merasa tidak ada bimbingan dan sedikitnya proyek yang Diberikan kepada penulis. Akibatnya, penulis terkadang merasa bingung bagaimana memberikan kontribusi yang signifikan, dan menyebabkan periode tidak aktif. Pendekatan yang lebih sistematis untuk distribusi pekerjaan, serta informasi yang lebih jelas tentang proyek akan memungkinkan penulis untuk berinteraksi dengan tim dengan lebih sukses.

#### **3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang**

Untuk meningkatkan pengalaman magang, penulis menjadi lebih aktif dalam mengajukan pertanyaan, menentukan peran, dan menjadwalkan sesi. umpan balik secara teratur, serta mengambil inisiatif untuk meningkatkan komunikasi untuk mendapatkan arahan dan menghindari kebingungan. Memanfaatkan alat manajemen proyek dan garis waktu yang terstruktur, pekerjaan dapat diatur dan partisipasi berkelanjutan dipastikan secara terpisah menggunakan teknologi seperti Notion.