

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

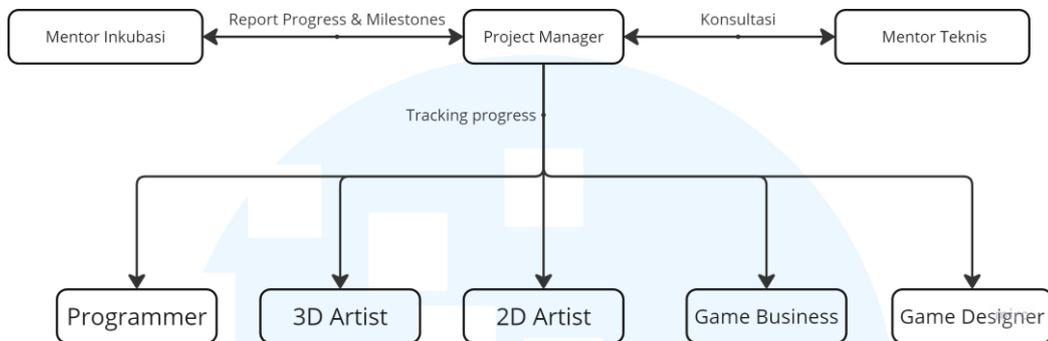
3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam tim *development* gim IGDX, penulis menempati posisi sebagai *2D artist*, serta *game designer*. Selama proyek pengerjaan gim berlangsung, penulis memiliki kewajiban mengikuti seluruh sesi matrikulasi, bimbingan teknis, serta inkubasi. Sesi matrikulasi berlangsung pada bulan pertama dibawah mentor matrikulasi khusus sesuai dengan *role* yang diambil dalam tim untuk memberikan materi mengenai beberapa proses pengerjaan yang ada dalam *game development* serta memberikan tugas yang berhubungan dengan materi. Sesi inkubasi berlangsung selama 3 bulan setelah sesi matrikulasi berakhir. Pada sesi inkubasi, terdapat 3 mentor yang membimbing selama proses yakni mentor inkubasi, mentor teknis, serta mentor *game business*. Pada akhir sesi inkubasi, setiap tim yang mengikuti kegiatan *bootcamp* wajib mengumpulkan *deliverables* berupa demo gim, *video trailer*, *pitch deck*, serta *game design document*.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Pada tim IGDX *Bootcamp* penulis terdapat dua *programmer*, dua *2D artist*, serta seorang *3D artist*. Selain *role* tersebut, setiap anggota juga memiliki *role* kedua antara *game designer*, *project manager*, atau *game business*. Sebagai sesama peserta *bootcamp*, setiap anggota wajib melakukan tugas sesuai *role* masing-masing untuk mencapai *deliverables* yang harus dikumpulkan. Sebagai *2D artist*, penulis mendapat tanggung jawab dalam desain *main character*, *environment* serta *storyboard artist*, *render artist*, dan *key visual*. Sebagai *game designer*, penulis ikut serta *brainstorming* plot dan *pacing* dari cerita yang ingin dibuat dalam gim serta berdiskusi dengan *game designer* lainnya mengenai *detail* seperti fitur gim, *core*

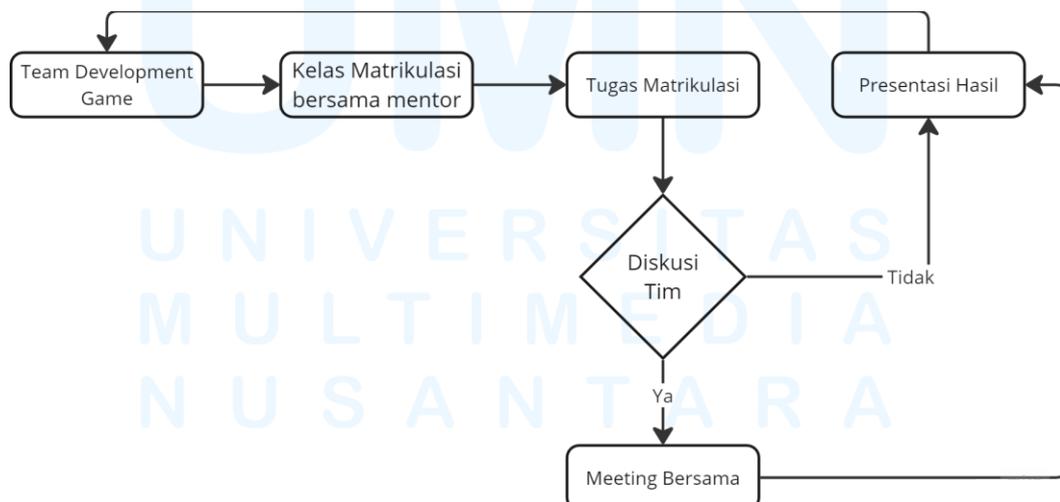
loop, efek kartu, dan mekanik dari gim. Berikut bagan kedudukan tim dalam tim IGDX *Bootcamp* penulis.



Gambar 3.1 Bagan Kedudukan Tim
Sumber: Dokumentasi Pribadi

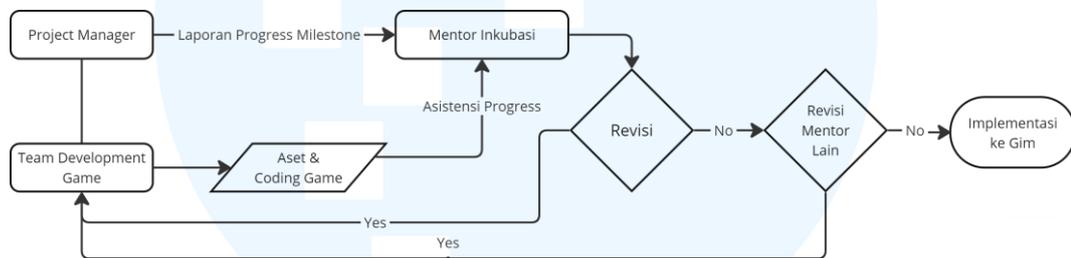
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam proses pembuatan gim, penulis harus mengikuti sesi matrikulasi serta inkubasi dari *bootcamp*. Pada proses matrikulasi, penulis harus mengumpulkan tugas yang diberikan mentor matrikulasi setiap akhir pertemuan yang nantinya akan dikonfirmasi melalui pengecekan oleh staff dari KOMODOZ. Tugas yang membutuhkan input dari anggota tim lainnya seperti desain karakter, dan *game design document* dibahas dalam *meeting* bersama anggota tim lainnya. Mentor matrikulasi juga akan melakukan evaluasi dari karya yang telah dibuat setelah tim melakukan presentasi pada sesi kelas matrikulasi. Berikut adalah bagan alur dari proses matrikulasi.



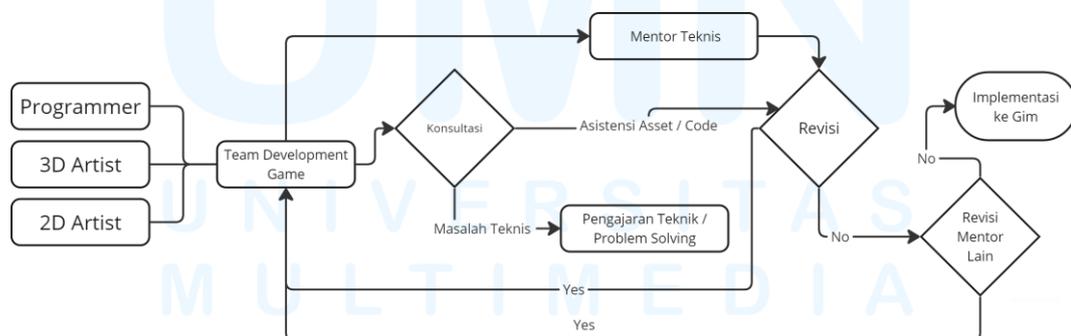
Gambar 3.2 Bagan Alur Matrikulasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pada masa inkubasi, penulis harus melaporkan *progress* setiap sesi mentoring inkubasi, serta meminta *feedback* dari mentor inkubasi, maupun mentor teknis mengenai *asset* atau karya yang sudah penulis buat untuk diimplementasikan kedalam gim. Selain itu, *project manager* dari tim juga harus menetapkan *timeline* sesuai dengan *milestones* yang harus diraih tiap minggu serta melaporkan *timeline* tersebut kepada mentor inkubasi. Dalam sesi mentoring inkubasi, mentor juga dapat memberikan masukan serta arahan berdasarkan pengalaman dan *skill* yang dimiliki mentor.



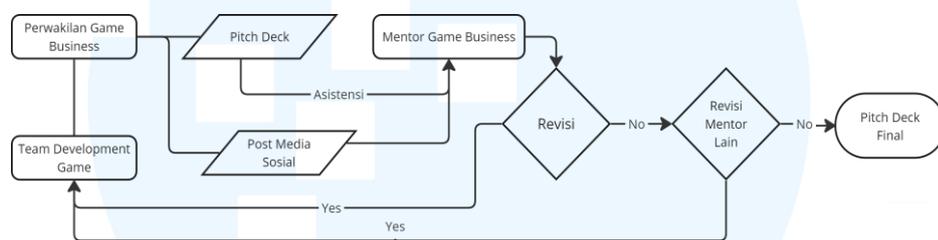
Gambar 3.3 Bagan Alur Mentoring Inkubasi
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Dalam sesi mentoring teknis, setiap *role* teknis (*2D artist*, *3D artist*, serta *programmer*) dapat bertanya kepada mentor mengenai masalah teknis yang ditemui dalam proses *development* serta melakukan asistensi terhadap aset yang telah dibuat. Mentor kemudian dapat memberikan revisi serta memberikan masukan dari aset yang telah dibuat tersebut.



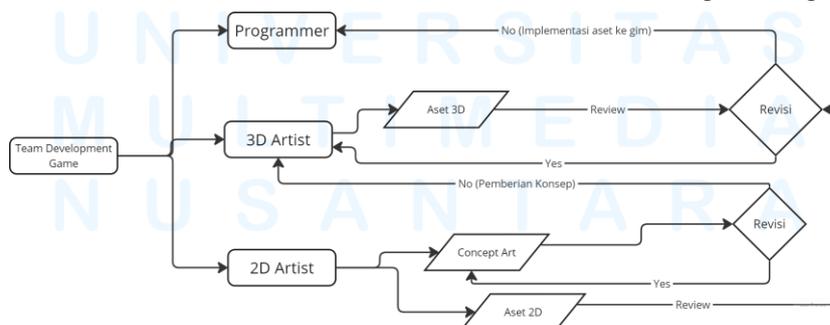
Gambar 3.4 Bagan Alur Mentoring Teknis
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Sementara, untuk sesi mentoring *game business* berlangsung setiap hari sabtu. Untuk kelas ini setiap tim boleh mengirimkan perwakilan *game business* dari setiap tim saja. Dalam sesi ini, perwakilan setiap tim dapat meminta masukan dari mentor mengenai *pitch deck* dari gim yang merupakan salah satu *deliverables* serta gladiresi *pitching* sebelum harus melakukan *pitching* yang sebenarnya pada akhir *bootcamp*. Selain itu, para perwakilan juga harus merencanakan kapan untuk memposting *teaser* dari demo gim ke media sosial untuk mendapatkan *engagement* terhadap gim.



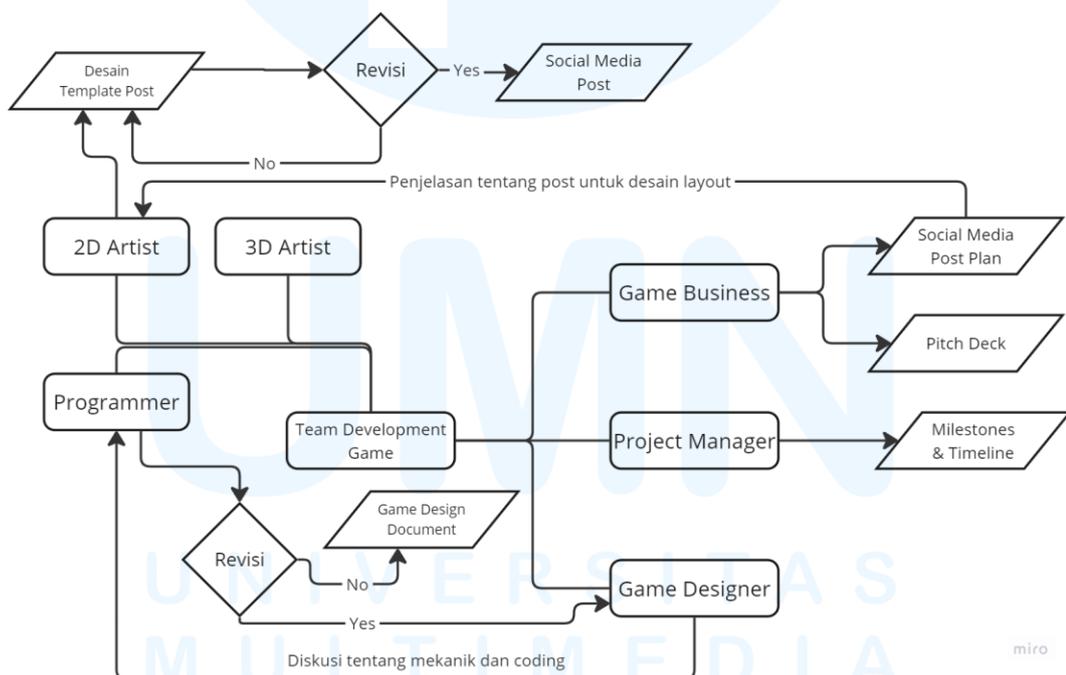
Gambar 3.5 Bagan Alur Mentoring *Game Business*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Selain mengikuti sesi-sesi mentoring, dalam pembuatan gim, penulis juga harus melakukan koordinasi dengan keseluruhan tim development dengan weekly meeting yang dilakukan untuk membahas milestone tiap minggu. Secara spesifik, sebagai 2D artist, penulis kerap berkomunikasi dengan 3D artist untuk membantu menjelaskan concept art dari environment yang telah dibuat, serta membantu membuatkan layout dan copywriting untuk keperluan posting media sosial. Penulis juga melakukan koordinasi beberapa kali dengan programmer dan project manager untuk membahas concept gim, serta ukuran dan format asset yang sesuai untuk di-export agar dapat diimplementasikan secara mulus dalam gim. Berikut gambaran besar dari alur koordinasi internal tim sesuai *role* utama masing-masing.



Gambar 3.6 Bagan Alur Koordinasi *Role* Utama Tim
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Adapula koordinasi secondary role (game designer, project manager, game business) yang dilakukan pula seiringan pengembangan teknis gim. Secara garis besar, seluruh anggota gim harus mengikuti milestone dan timeline yang telah ditetapkan oleh project manager sebisa mungkin. Apabila terdapat halangan atau ternyata pengerjaan lebih lama dari yang ditetapkan, biasanya sisa milestones yang belum terkejar akan diselesaikan di minggu selanjutnya bersamaan dengan tugas-tugas lain. Adapula game designer harus melakukan koordinasi dengan anggota tim yang memiliki ide awal dari gim untuk melakukan diskusi mengenai core loop serta detail mekanik dari gim. Diskusi ini bertujuan untuk menciptakan mekanik yang balanced namun juga tidak terlalu sulit dan dapat diselesaikan oleh programmer sebelum akhir bootcamp. Sementara, untuk keperluan postingan media sosial, perwakilan game business bekerja sama dengan 2D artist untuk pengadaan aset serta pembuatan *layout template* untuk *Instagram post* serta *copywriting* yang sesuai.



Gambar 3.7 Bagan Alur Koordinasi Internal Role Secondary
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Sebelum *Bootcamp IGDX* dimulai secara resmi, terdapat *technical meeting* yang dilakukan sebagai proses pembukaan acara pada tanggal 30 Mei 2024. Pada kegiatan ini, presenter memberikan penjelasan tentang *timeline* kegiatan IGDX, jadwal sesi matrikulasi, jadwal sesi inkubasi, dan detil hasil akhir yang harus dikumpulkan pada akhir *bootcamp*. Selama kegiatan IGDX berlangsung, penulis memiliki berbagai macam tugas seperti pembuatan aset 2D untuk gim, pembuatan *template layout* untuk presentasi *pitching* serta *postingan* media sosial, pembuatan *concept art*, serta membuat *storyboard* dan melakukan editing *video*. Berikut detil dari pekerjaan yang dilakukan penulis dalam proses magang:

Tabel 4.1 *Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang*

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	3 – 4 Juni 2024	Kelas Matrikulasi <i>Game Design</i>	<ul style="list-style-type: none">- Belajar dasar-dasar dari <i>game design</i> dan cara membuat <i>game design document</i>- Membuat tugas untuk rancangan awal <i>game design document</i>- Melakukan diskusi bersama tim mengenai konsep gim yang akan dibuat
1	5 Juni 2024	Kelas Matrikulasi <i>2D Art</i>	<ul style="list-style-type: none">- Mempelajari materi <i>texture rendering</i> serta pengerjaan tugas
1	7 Juni 2024	Kelas Matrikulasi <i>2D Art</i>	<ul style="list-style-type: none">- Mempelajari materi <i>character design</i> serta pengerjaan tugas <i>character sheet</i>
2	10 Juni 2024	Kelas Matrikulasi <i>2D Art</i>	<ul style="list-style-type: none">- Mempelajari materi <i>concept art environment</i> serta pengerjaan tugas desain <i>building</i>
2	12 Juni 2024	Kelas Matrikulasi <i>2D Art</i>	<ul style="list-style-type: none">- Presentasi hasil tugas desain karakter dan <i>building</i>
2	14 Juni 2024	Kelas Matrikulasi <i>2D Art</i>	<ul style="list-style-type: none">- Mempelajari materi UI/UX dan pengerjaan tugas pembuatan <i>moodboard</i> konsep UI/UX
3	19 – 21 Juni 2024	Kelas Matrikulasi <i>2D Art</i>	<ul style="list-style-type: none">- Mempelajari materi UI/UX, desain tombol dan <i>wireframe</i>

			UI/UX untuk gim serta melakukan presentasi
4	24 – 28 Juni 2024	Kelas Matrikulasi 2D Art	- Mempelajari materi <i>trailer</i> gim serta tugas pembuatan <i>storyboard</i> dan editing konsep <i>trailer</i>
5	1 – 6 Juli 2024	Proses <i>Development</i> Gim 2D Artist (Inkubasi)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Weekly meeting</i> bersama dengan tim untuk membahas ulang konsep gim dan membahas detail tentang gim - Revisi desain karakter utama yang telah dibuat dalam matrikulasi dengan alternatif-alternatif lainnya - Kelas teknis 2D serta sesi mentoring inkubasi
6	8 – 13 Juli 2024	Proses <i>Development</i> Gim 2D Artist (Inkubasi)	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi desain karakter utama serta pembuatan sketsa <i>sprite dialogue magician</i> - Kelas teknis 2D serta sesi mentoring inkubasi
7	15 – 20 Juli 2024	Proses <i>Development</i> Gim 2D Artist (Inkubasi)	<ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan <i>sprite dialogue</i> MC serta <i>magician</i> - Desain <i>environmental concept art</i> - Kelas teknis 2D serta sesi mentoring inkubasi
8	22 – 27 Juli 2024	Proses <i>Development</i> Gim 2D Artist (Inkubasi)	<ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan <i>sprite dialogue</i> MC serta <i>magician</i> - Desain <i>environmental concept art</i> - Kelas teknis 2D serta sesi mentoring inkubasi
9	29 Juli – 3 Agustus 2024	Proses <i>Development</i> Gim 2D Artist (Inkubasi)	<ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan <i>sprite dialogue</i> MC serta <i>magician</i> - Desain <i>environmental concept art</i> - Kelas teknis 2D serta sesi mentoring inkubasi
10	5 – 9 Agustus 2024	Proses <i>Development</i> Gim	- Pembuatan <i>sprite dialogue</i> MC serta <i>magician</i>

		2D Artist (Inkubasi)	<ul style="list-style-type: none"> - Desain <i>environmental concept art</i> - <i>Rendering chibi sprite mobs</i> - <i>Weekly meeting</i> bersama dengan tim untuk membahas <i>progress</i> serta <i>milestones</i> - Kelas teknis 2D serta sesi mentoring inkubasi
11	12 – 16 Agustus 2024	Proses <i>Development Gim</i> 2D Artist (Inkubasi)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Weekly meeting</i> bersama dengan tim untuk membahas <i>progress</i> serta <i>milestones</i> - Desain <i>environmental concept art</i> - <i>Rendering chibi sprite characters</i> - Pembuatan <i>template Instagram post</i> - Kelas teknis 2D serta sesi mentoring inkubasi
12	19 Agustus – 25 Agustus 2024	Proses <i>Development Gim</i> 2D Artist (Inkubasi)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Weekly meeting</i> bersama dengan tim untuk membahas <i>progress</i> serta <i>milestones</i> - Desain <i>environmental concept art</i> - Desain ekspresi <i>sprite dialogue</i> - Kelas teknis 2D serta sesi mentoring inkubasi
13	26 Agustus 2024 – 1 September 2024	Proses <i>Development Gim</i> 2D Artist (Inkubasi)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Weekly meeting</i> bersama dengan tim untuk membahas <i>progress</i> serta <i>milestones</i> - Desain <i>environmental concept art</i> - <i>Storyboarding</i> alternatif <i>layout main menu / key visual</i> - Kelas teknis 2D serta sesi mentoring inkubasi
14	2 – 8 September 2024	Proses <i>Development Gim</i> 2D Artist (Inkubasi)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Weekly meeting</i> bersama dengan tim untuk membahas <i>progress</i> serta <i>milestones</i> - Pembuatan <i>art main menu / key visual</i> - Pembuatan <i>storyboard</i> video <i>trailer</i>

			<ul style="list-style-type: none"> - Kelas teknis 2D serta sesi mentoring inkubasi
15	9 – 15 September 2024	Proses <i>Development Gim</i> <i>2D Artist</i> (Inkubasi)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Weekly meeting</i> bersama dengan tim untuk membahas <i>progress</i> serta <i>milestones</i> - Pembuatan <i>art main menu / key visual</i> - Kelas teknis 2D serta sesi mentoring inkubasi
16	16 – 22 September 2024	Proses <i>Development Gim</i> <i>2D Artist</i> (Inkubasi)	<ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan <i>art main menu / key visual</i> - Pembuatan <i>layout pitch deck</i> - Kelas teknis 2D serta sesi mentoring inkubasi
17	23 – 26 September 2024	Proses <i>Development Gim</i> <i>2D Artist</i> (Inkubasi)	<ul style="list-style-type: none"> - Gladiresi <i>pitch deck</i>

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Penulis menghasilkan berbagai karya yang dijadikan sebagai komponen desain dalam gim selama kegiatan *bootcamp*, mulai dari *main character design*, *environmental concept art*, *game design document*, *main screen art / key visual*, desain *template instagram post*, serta *video trailer*. Seluruh karya tersebut sebelumnya juga didiskusikan terlebih dahulu kepada *project manager* yang juga berperan sebagai pencetus konsep awal dan *3D Artist* demi keperluan pengimplementasian *concept art* ke dalam media 3D.

Gim *Winter Bear* yang dibuat oleh tim penulis memiliki rencana untuk menempatkan *hook* dalam bagian *story*-nya. Cerita *Winter Bear* dimulai pada suatu kerajaan yang dilanda kutukan yang mempengaruhi seluruh warganya. Kutukan ini aktif di setiap musim dingin dan menyebabkan seluruh warga masuk ke dalam fase hibernasi, dan membuat monster di sekitar menjadi lebih agresif. Namun, ada beberapa warga yang tidak terpengaruh kutukan ini dan dapat tetap terbangun saat musim dingin datang. Oleh karena itu, terbentuklah organisasi *Winter Bear* yang berisi orang-orang yang tidak terpengaruh kutukana yang bertugas untuk mengurus

warga di seluruh kerajaan pada musim dingin. Setiap musim dingin, organisasi *Winter Bear* mengutus anggota-anggotanya ke seluruh pelosok Kerajaan untuk melindungi warga dari serangan monster dan melindungi desa-desa. Dalam cerita, pemain akan bermain sebagai Alfred dan menyaksikan pertumbuhan karakter dari Alfred yang kerap terjebak dalam trauma masa lalunya selagi menjalankan tugasnya sebagai pelindung desa. Target audiens yang ingin dituju gim merupakan *young adults* dan *adults* dengan ketertarikan dalam *story-driven games* serta termasuk dalam tipe *casual gamers*. *Unique Selling Points* dari gim adalah genre eksplorasi yang ditawarkan gim serta mekanik untuk mendapatkan kartu sesuai dengan *progression story*. Gim *Winter Bear* memiliki rencana *budget* yang akan dikeluarkan sebesar \$147.500 USD dan target penjualan sebesar 50000 sales dengan harga \$19.99 USD.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Salah satu hasil akhir yang menjadi syarat penyelesaian kegiatan IGDX *Bootcamp* adalah demo gim. Demo gim tersebut merupakan *output* utama yang penulis kerjakan. Tugas penulis dalam *development* adalah untuk membuat konsep karakter dan mengerjakan beberapa aset 2D dalam gim, semua pengerjaan dilakukan menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint*. Setiap aset dan konsep yang penulis buat melalui proses desain yang mencakup diskusi bersama rekan tim, konsultasi dengan dosen teknis, serta pencarian referensi. Penulis akan memulai dengan membuat *moodboard* serta mencari referensi dari *briefing* pemilik ide atau *project manager*, setelah sketsa selesai, penulis akan menunjukkan hasil kepada rekan tim serta mentor teknis dan inkubasi. Setelah mendengar masukan dan melakukan revisi bila diperlukan, penulis melanjutkan sketsa dengan tahap *lineart*, *basecolor* serta *rendering* yang akan di-*update progress*-nya kepada rekan tim setiap sesi inkubasi. Setelah aset dirasa sudah mencapai kualitas yang diinginkan, maka penulis melakukan *upload file* ke *google drive* agar dapat diimplementasikan oleh *programmer* ke dalam gim. Berikut merupakan penjelasan lebih detil tentang bagian-bagian dari demo gim yang menjadi kewajiban penulis selama kegiatan *bootcamp*.

3.3.1.1. *Main Character Concept*

Penulis mendapatkan tugas untuk mendesain karakter utama dari gim *Winter Bear*. Menurut pemilik ide, karakter utama ini memiliki *job tank*, sehingga mampu menerima banyak *damage*, serta berumur sekitar 20-an dengan tipe *armor* yang



Gambar 3.8 *Moodboard* Visual Desain Karakter Utama
Sumber: Dokumentasi Pribadi

tidak terlalu *heavy*. Demi memastikan desain karakter sesuai dengan gambar pemilik ide sedekat mungkin, maka penulis merancang *moodboard* dan mengumpulkan referensi visual yang didiskusikan terlebih dahulu dengan *project manager*.

Sebagai bagian dari tugas matrikulasi *concept art*, penulis diberikan tugas untuk membuat *character sheet* dari karakter utama. Oleh karena itu, desain awal penulis dari karakter utama berikut tidak melalui proses diskusi terlebih dahulu dengan tim karena *deadline* dari tugas matrikulasi, namun penulis tetap menanyakan beberapa detail seperti ukuran dari tameng yang dimiliki karakter. Desain awal karakter menggunakan *chainmail* yang dijadikan sebatas rompi pinggang saja, serta beberapa *armor* yang menutupi di pundak dan lutut. Desain karakter tanpa banyaknya *armor* berat ini dikarenakan penulis merasa *armor* berat kurang efisien digunakan di musim dingin penuh salju seperti yang ada di cerita karena dapat menjadi terlalu berat bagi ukuran fisik karakter. Warna rambut

karakter didesain dengan warna coklat terang berdasarkan terhadap gaya rambut coklat pirang yang dapat ditemui pada orang eropa sesuai dengan latar belakang dari referensi *environment*. Selain itu, penulis menambahkan tas dalam desain untuk menunjukkan peran dari karakter sebagai pengurus warga desa selain menjadi pelindung dari monster.



Gambar 3.9 Desain Awal Karakter Utama
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Ketika memasuki masa inkubasi, penulis melakukan desain ulang dari karakter utama sesuai masukan dari pemilik ide dan juga memberikan beberapa alternatif gaya rambut, senjata, serta *armor* dari karakter. Dikarenakan keinginan dari pemilik ide adalah menggunakan *chainmail* armor untuk desain karakter, maka



Gambar 3.10 Alternatif Konsep Desain Karakter Utama
Sumber: Dokumentasi Pribadi

penulis mencoba menambahkan variasi dari cara menggunakan *chainmail* dan mengganti senjata karakter utama dengan kapak.

Desain senjata dari karakter utama menjadi kapak dilatarbelakangi oleh ide bahwa berdasarkan latar waktu dan tempat, karakter utama perlu memotong kayu sebagai bahan bakar untuk menyalakan perapian, kapak dapat digunakan untuk memotong kayu, juga melawan monster sehingga merupakan senjata yang efisien. Gaya rambut dan anatomi karakter diubah menjadi lebih maskulin sebagai bagian dari permintaan pemilik ide dengan tiga alternatif memiliki panjang rambut berbeda untuk dipilih. Penulis juga mendesain *chainmail armor* dari karakter untuk lebih menutupi seluruh tubuh karakter untuk melindungi dan juga menghangatkan tubuh karakter dalam musim dingin dengan lebih baik. Selain *chainmail* dan tipe armor besi biasa, penulis menambahkan *padded armor* dikarenakan desain *armor* yang terlihat tidak terlalu berat, namun terlihat tebal dan hangat. Tameng diubah menjadi bentuk yang lebih kotak untuk menambahkan kesan *defensive* dari karakter.

Berdasarkan masukan dari mentor teknis, penulis menambahkan beberapa variasi dan detail aksesoris pada karakter agar tidak terlihat terlalu monoton dan simetris sehingga memberikan keunikan. Desain final yang dipilih oleh tim merupakan gaya rambut pada alternatif paling kiri dengan *armor* alternatif desain tengah. Proses desain setelah revisi dan konsep akhir karakter utama dilanjutkan dengan penggambaran langsung sebagai bagian dari aset *dialogue sprite* untuk keperluan bagian *visual novel* dalam gim.

3.3.1.2. Dialogue Sprite

Penulis mendapatkan tugas untuk menggambar *dialogue sprite* untuk bagian *visual novel* dari gim. *Brief* yang diberikan oleh tim adalah *style* ilustrasi yang mirip dengan gim *AFK Journey* seperti contoh gambar berikut. Karakteristik utama yang diincar adalah *simple shading* dengan gaya *cel shade* ditambah *lineart* tipis yang diwarnai mirip dengan *tone base*.



Gambar 3.11 Referensi *artstyle dialogue sprite*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Berdasarkan referensi *character sheet* dari karakter *magician* yang telah diberikan rekan sesama *2D Artist* dan juga revisi dari *concept art* untuk karakter *tank* maka penulis memulai dengan membuat sketsa. Sesuai dengan arahan pemilik ide, penulis membuat karakter utama lebih tinggi dari *magician*.



Gambar 3.12 Sketsa *Dialogue Sprite*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Proses selanjutnya adalah mengirimkan *file* sketsa kepada rekan *2D Artist* untuk melalui proses *lineart*. Setelah *lineart*, penulis mengaplikasikan *base color* serta *shading* pada karakter. Berikut merupakan hasil final dari *dialogue sprite* dua karakter utama.



Gambar 3.13 *Dialogue Sprite Magician dan Tank*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Untuk keperluan *storytelling* yang lebih imersif, penulis juga mendapatkan tugas untuk menggambar ekspresi berbeda dari karakter-karakter tersebut. Alternatif ekspresi yang dipilih oleh tim adalah ekspresi senang / *happy* dan ekspresi marah. Ekspresi senang dari karakter *magician* dibuat lebih *smug* atau arogan karena salah satu *trait* dari karakter tersebut adalah arogan atau narsistik. Berikut merupakan alternatif ekspresi dari karakter.



Gambar 3.14 Alternatif Ekspresi Karakter
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.3.1.2. *Environmental Design Concept*

Environmental merupakan bagian penting dari *world building* gim karena salah satu *genre* dari gim adalah *adventure* atau *exploration*. *Environmental* dari gim akan dibuat dalam bentuk 3D, namun sebelumnya diperlukan dahulu *concept 2D* yang harus disetujui sebelum dilakukan proses *modeling*. Penulis ditugaskan untuk mendesain konsep *environmental* dari gim yang nantinya akan dimodel oleh rekan *3D Artist*. Penulis memulai proses dengan membuat *moodboard* melalui diskusi dengan pemilik ide agar mendapatkan visi yang sejalan tentang *world building*.



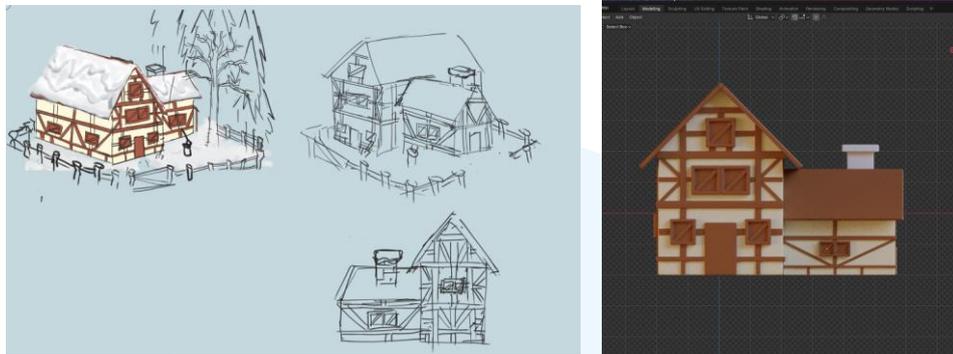
Gambar 3.15 *Moodboard World Building*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Melalui diskusi, latar belakang dari *environmental* adalah pada jaman *medieval* dengan referensi bangunan dari *medieval jerman*. Setelah membuat *moodboard* penulis mulai mendesain *map village* dari gim. Penulis membagi *village* menjadi 4 daerah, yakni *town square*, dimana terdapat banyak bangunan serta *village inn* dengan *market stall* dan sumur, *farming area*, dimana terdapat *windmill* serta sawah dekat dengan sungai, dan 2 *village houses area*. Berikut merupakan sketsa dari *village map* dengan perspektif isometris.



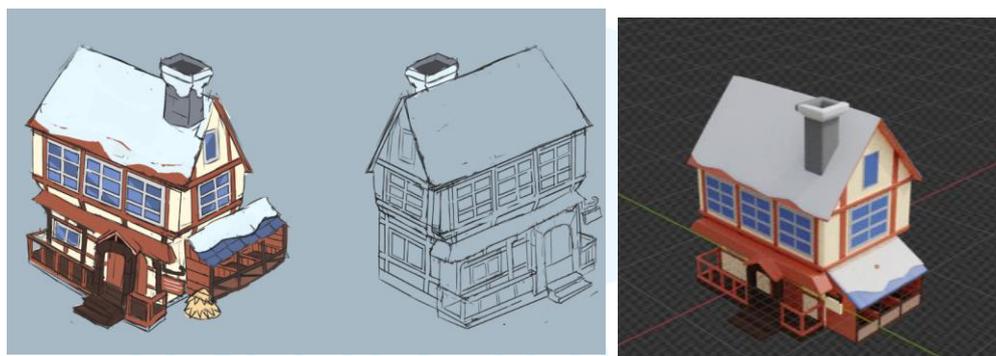
Gambar 3.16 *Layout Village Map*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Bangunan yang pertama kali didesain adalah rumah dari *main character* sebagai bagian dari tugas matrikulasi. Rumah dari karakter terdiri dari 2 lantai yang dikelilingi oleh pagar dan pohon dan berada di salah satu pojokan desa. Ukuran dari rumah karakter dipengaruhi oleh latar belakang dimana rumah tersebut merupakan pemberian dari warga desa sebagai apresiasi terhadap karakter utama yang melindungi desa dan mengurus warga desa saat musim dingin sehingga ukuran tidak terlalu kecil, namun juga tidak terlalu besar. Penempatan dari rumah karakter utama juga berada di pojokan desa yang dekat dengan tembok pertahanan agar karakter utama lebih cepat merespon apabila terdapat serangan monster.



Gambar 3.17 Konsep & Hasil *Modeling* Rumah *Main Character*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

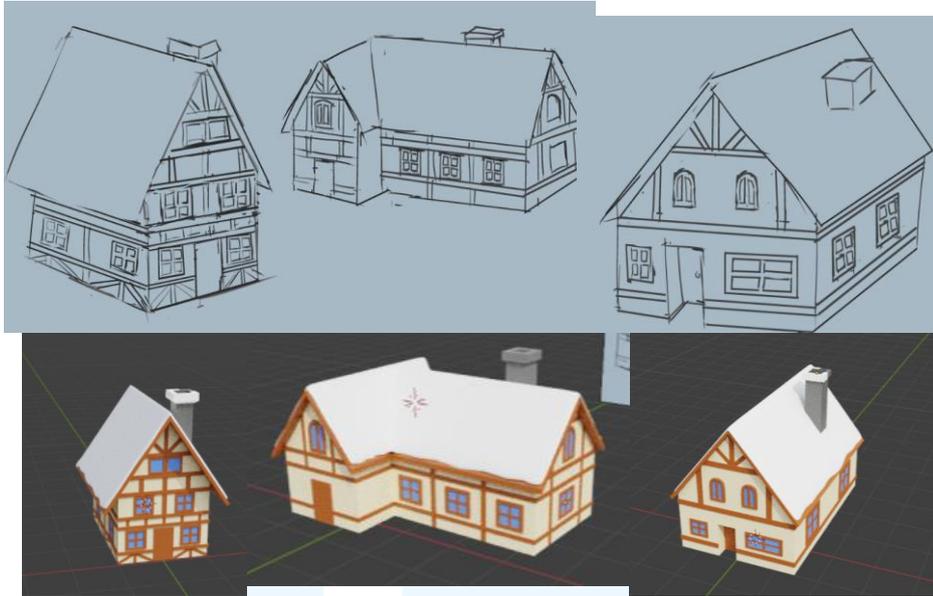
Setelah melakukan desain rumah, penulis melakukan desain *village inn* yang terdapat di tengah desa. Dalam desain, penulis menggunakan *moodboard* dan referensi yang sama dengan rumah *main character*. Sebagai bangunan paling megah di desa, penulis menambahkan banyak detail desain dalam arsitektur dan juga menggunakan variasi bentuk bangunan sehingga tidak monoton. Penulis menambahkan *arch* didepan pintu *inn* serta balkoni untuk menambahkan kesan megah dari bangunan serta kandang kuda di samping untuk menekankan fungsi bangunan sebagai tempat singgah atau tinggal sementara. Berikut merupakan *concept* dan hasil akhir dari *village inn*.



Gambar 3.18 Desain Konsep & Hasil *Modeling* *Village Inn*
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Bangunan selanjutnya yang penulis desain adalah berbagai jenis rumah *villager* berbeda yang akan meramaikan *map* desa. Penulis mendesain 3 alternatif rumah dengan ukuran yang berbeda, kecil, besar, serta sedang. Rumah kecil didesain dengan desain simpel dimana tidak terdapat *extension* lainnya dari rumah. Sedangkan rumah sedang memiliki perbedaan bentuk yang lebih persegi panjang

sedangkan rumah besar memiliki ekstensi satu rumah lain di samping seperti rumah karakter utama.



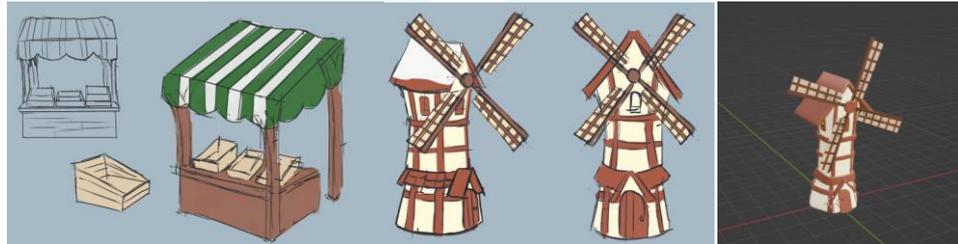
Gambar 3.19 Desain Konsep & Hasil *Modeling Village Houses*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Desain sumur di tengah desa awalnya terdapat salju dan sedikit lumut di atas atap sumur untuk menambahkan warna agar tidak terlalu monoton, namun dalam proses *modeling* hanya terdapat salju saja karena menambahkan tanaman lumut dalam *style* 3D dapat memakan waktu dan kurang cocok. Desain batu di sekitar sumur juga ditempatkan untuk menambahkan keunikan dari desain.



Gambar 3.20 Desain Konsep & Hasil *Modeling Sumur*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Desain *market stall* ditambahkan untuk memeriahkan suasana *town square* dan sebagai bagian *world building* dimana beberapa warga desa melakukan transaksi jual beli di tengah kota. Selain itu, *windmill* juga ditambahkan di area *farming* karena biasanya *windmill* digunakan sebagai tempat pengolahan hasil panen.



Gambar 3.21 Desain & Hasil Modeling Konsep Market Stall & Windmill
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Selain melakukan desain *environmental* pada desa, penulis juga ditugaskan untuk melakukan revisi terhadap konsep *guild headquarters* yang telah dibuat oleh rekan 2D artist. Menurut mentor, desain awal *headquarters* terlalu sederhana dan kurang megah sehingga kurang sesuai dengan latar belakang dari organisasi yang berpengaruh dalam cerita. Berikut merupakan desain awal dari *guild headquarters* yang dibuat oleh rekan tim.



Gambar 3.22 Konsep Awal Guild Headquarters
Sumber: Dokumentasi Pribadi

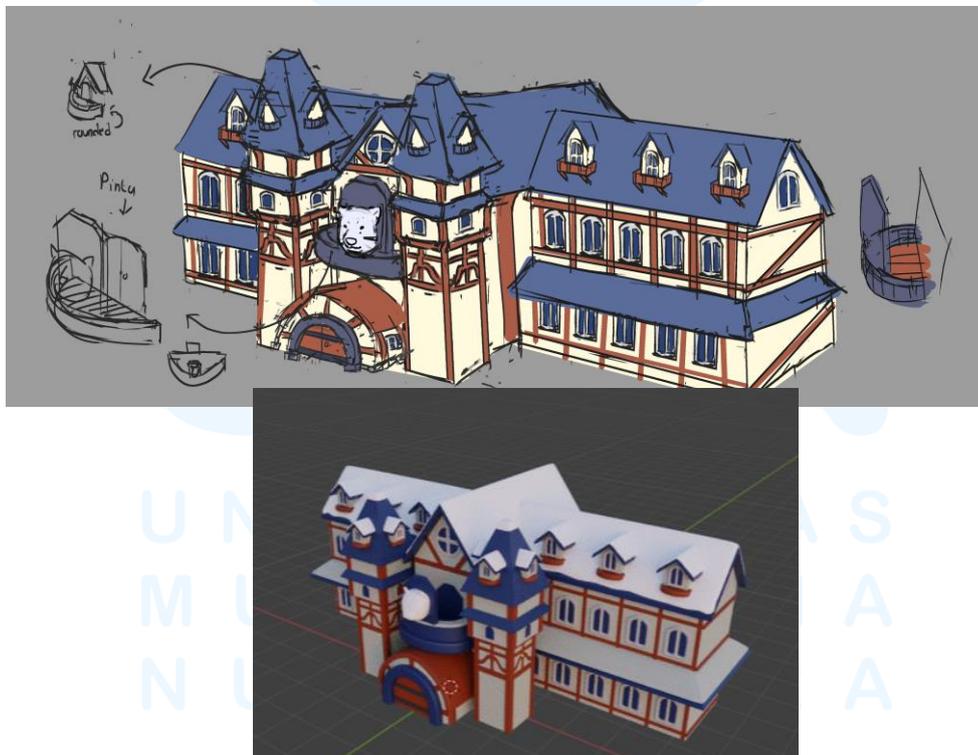
Sebelum memulai desain, penulis mencari referensi dari desain *guild headquarters* gim lain dan bangunan asli. Penulis memiliki ide desain yang menggabungkan struktur *cathedral* dengan tekstur dan dekorasi seperti desain awal.

Penulis juga tidak ingin menghilangkan ciri khas pintu masuk yang terinspirasi dari gua beruang yang merupakan salah satu keunikan dari desain awal.



Gambar 3.23 Referensi Konsep *Guild Headquarters*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Oleh karena itu, desain baru *guild headquarters* memiliki struktur yang sama dengan referensi pertama dengan desain yang simetris. Pintu masuk tetap dibiarkan, namun kepala beruang yang merupakan simbol organisasi dipindahkan ke atas, dan ditambahkan 2 *tower* pendamping untuk menambah kesan megah pada *headquarters*. Warna atap juga diubah menjadi warna biru untuk menambah kesan megah dan mewah dari bangunan.



Gambar 3.24 Konsep & Hasil Modeling Akhir *Guild Headquarters*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.3.1.3. Main Screen / Key Visual

Selain membuat *environmental concept art* dan *dialogue sprite*, penulis juga bertanggung jawab untuk membuat ilustrasi untuk keperluan *main screen* serta *key visual* yang akan digunakan sebagai poster promosi gim. Penulis memulai dengan memberikan alternatif *layout* dengan memberikan pilihan dari *storyboard*. Pilihan *layout* dibagi menjadi 3 jenis, *background focused* yang menempatkan empasis pada ilustrasi latar belakang, *close-ups* yang menempatkan empasis terhadap detail wajah karakter dan ekspresi, serta *splash art* dimana komposisi karakter dibuat dengan pose yang dinamis bersama dengan *background*.



Gambar 3.25 Alternatif *Storyboard Main Menu*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah meminta masukan dari tim dan mentor teknis, komposisi *layout main menu* yang disetujui adalah pilihan terakhir yang merupakan gabungan antara *splash art* dan *background focused* dimana karakter utama dan *magician* menatap desa yang berada di kejauhan. Penulis pun melanjutkan proses dengan membuat

sketsa dari *key visual* bersama dengan *grayscale* untuk menetapkan *value* dari ilustrasi. Penulis memutuskan untuk membuat cahaya berasal dari gunung yang akan berada di belakang karakter. Oleh karena itu, siluet karakter akan memiliki *value* yang lebih gelap kontras dengan *value* salju didekat karakter yang terang dengan *highlight* di sekitar karakter sebagai penambah kesan dramatis. Karakter utama ditaruh sedekat mungkin dengan tengah layar dan karakter *magician* di bagian kanannya agar mata pemain tertuju terlebih dahulu ke karakter utama, karakter *magician* lalu *background* desa yang ada di tengah kedua karakter.



Gambar 3.26 *Greyscale Awal Ilustrasi Main Menu*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Penulis kemudian melanjutkan dengan membersihkan sketsa menjadi *lineart* dan langsung melakukan proses *painting* untuk menambahkan detail-detail dari *background*.



Gambar 3.27 *Greyscale Detail Ilustrasi Main Menu*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelahnya, penulis melakukan *color correction* serta melakukan *touchup* pada detil karakter dan desa. Efek *gaussian blur* juga ditambahkan pada latar *background* agar mata tertuju kepada karakter dahulu baru *background*.



Gambar 3.28 Ilustrasi Final *Main Menu*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

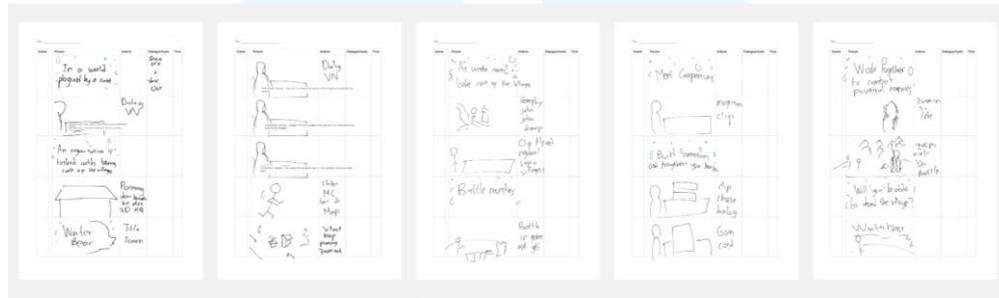
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selain melakukan pekerjaan utama penulis sebagai *game asset artist*, sebagai *2D artist*, penulis juga memiliki kewajiban untuk membuat *video trailer demo game*. Sebagai *game designer*, penulis juga memiliki kewajiban mengerjakan *game design document*. Diluar kewajiban tersebut, penulis juga mendapatkan tugas tambahan untuk membantu membuat desain *template post instagram* untuk keperluan promosi gim, dan juga *copywriting*-nya. Penulis juga membantu dalam melakukan desain *pitch deck* dan m+enyusun pengaturan isi.

3.3.2.1 Proyek Video Trailer *Winter Bear*

Salah satu *deliverables* dari *bootcamp* adalah *video trailer* dari demo gim yang dibuat. Berdasarkan diskusi dengan *project manager*, *video trailer* yang akan dibuat dari gim akan mengambil referensi dari *video trailer* gim “*Hello Goodboy*” dengan *pacing* dan kesan yang mirip.

Video *trailer* ini dibuat oleh 2 anggota *2D Artist* yang ada di kelompok. Penulis mendapatkan bagian membuat *storyboard* dari video. Penulis memberikan dua alternatif dari elemen yang ingin diberikan emphasis dari video. Alternatif dari *storyboard* pertama adalah *showcase story* yang merupakan salah satu *selling point* utama gim.



Gambar 3.29 Alternatif *Storyboard* 1 Video Traile
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Alternatif dari *storyboard* kedua adalah *showcase gameplay* yang bertujuan untuk memperlihatkan tantangan yang akan ditemui *player* ketika mencoba menyelesaikan gim, dan fitur-fitur menarik yang ada dalam gim.



Gambar 3.30 Alternatif *Storyboard* 2 Video Trailer
Sumber: Dokumentasi Pribadi

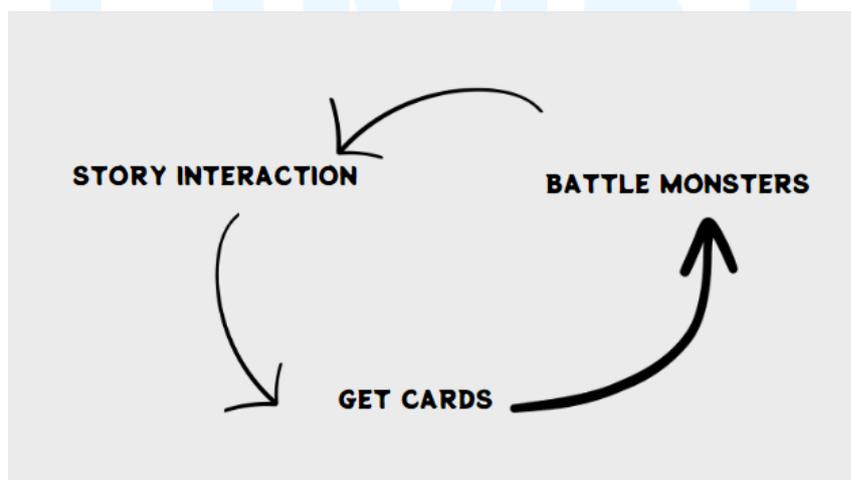
Melalui diskusi dengan tim, diputuskan *storyboard* yang dipilih adalah alternatif 1 dengan emphasis untuk *showcase story* dengan beberapa perbedaan di urutan *scene*. Dalam proses *editing* video, penulis hanya membantu proses editing di transisi *scene* terakhir sebelum ilustrasi *key visual* ditunjukkan. Berikut merupakan *screenshot* hasil akhir dari *video trailer* yang dapat diakses di *instagram page* dari gim (<https://www.instagram.com/winterbear.game/>).



Gambar 3.31 Screenshot Frame Video Trailer Gim
Sumber: Dokumentasi Pribadi

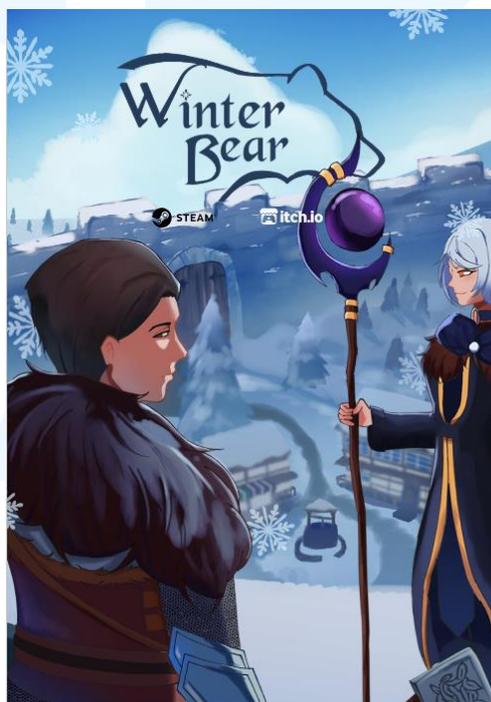
3.3.2.2 Proyek *Game Design Document*

Dalam menyusun *game design document*, penulis kerap berdiskusi dengan rekan *game designer* dan juga *programmer* untuk menentukan kapasitas *gameplay* yang dapat dibuat dalam waktu 3 bulan. Hal pertama yang disusun dalam *game design document* adalah *story* untuk keperluan *elevator pitch* sebagai arah utama dari tema gim. Selain itu, lewat diskusi, ditentukan *gameplay loop* yakni melalui interaksi *story* dari *quest* atau *progression* maka *player* akan mendapatkan kartu yang kemudian dapat digunakan untuk melawan monster. *Genre* utama dari gim adalah *story-driven* dan *card battler*.



Gambar 3.32 *Gameplay Loop*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelahnya, penulis dan tim menentukan detail dari *core gameplay mechanics*, seperti berapa banyak kartu pada *first draw*, apakah kartu di *graveyard* dapat kembali, serta *stats* dan *skill* dari karakter *tank* dan *magician* serta monster. Tim sepakat untuk membuat *mini boss* sebagai batas akhir atau musuh terakhir yang dilawan dalam demo gim. Setelah melalui diskusi, ditentukan bahwa *mini boss* ini adalah *yeti* sesuai dengan latar belakang musim dingin yang relevan dengan cerita. Tim juga memutuskan untuk membuat sistem *battle* dimana setiap *turn*, semua kartu yang ada di tangan pemain akan masuk *graveyard* dan saat *deck* habis maka kartu akan melalui *reshuffle* untuk kembali ke *deck*. Karena batas waktu, tim memutuskan untuk membatalkan sistem *deck customization* dan *questing system* dalam gim, sehingga *progression story* hanya linear. Setelah detail mekanik dari gim diselesaikan, rekan tim *project manager* dan *game business* memutuskan harga dan monetisasi dari gim. Pada akhir *bootcamp*, *game design document* dirampungkan menjadi satu dokumen yang terstruktur sebagai salah satu *deliverables* tambahan.



Gambar 3.33 Cover Game Design Document
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.3.2.3 Proyek *Pitch Deck*

Pada akhir *bootcamp*, setiap tim wajib melakukan *pitching* demo gim di depan juri. Oleh karena itu, sepanjang *bootcamp* terdapat kelas mentor *game business* dan juga anggota tim yang bertanggung jawab terhadap *game business*. Dalam kelompok IGDX penulis, yang memiliki tanggung jawab utama mengerjakan komponen monetisasi *pitch deck* adalah 3D artist dan *project manager*. Namun, rekan tim lainnya dapat memberikan saran. Penulis diberikan tugas untuk membantu membuat desain *template* dari *pitch deck* dan juga membuat *copywriting* di beberapa halaman presentasi. Desain *template* menggunakan *asset-asset* yang sudah dibuat dari game, dan penjelasan dimulai dari *elevator pitch*, alasan kenapa tim ingin membuat gim, *core loop*, *unique selling points*, lalu monetisasi dari gim. Sebagai persiapan apabila diperlukan melakukan *pitching* dalam bahasa inggris, penulis juga diminta untuk mempersiapkan skrip *pitch* dalam bahasa inggris dan juga melakukan gladiresi bersama mentor inkubasi.



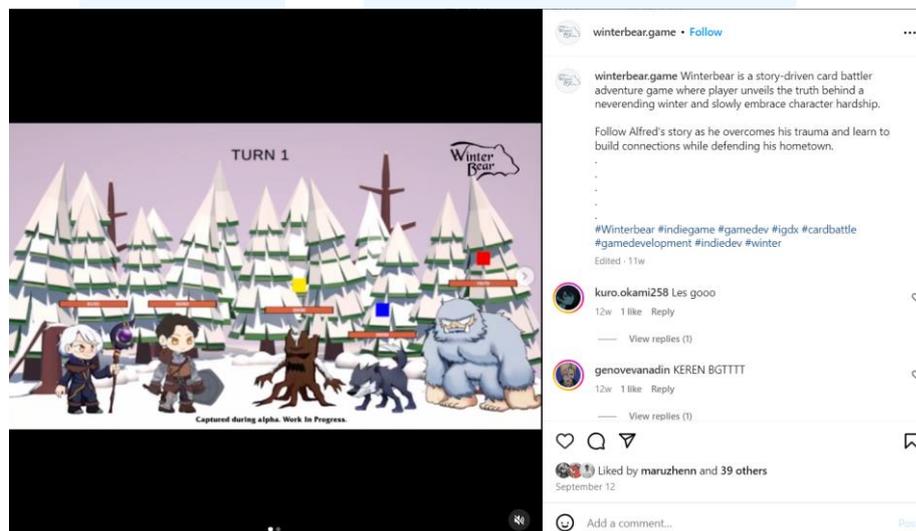
Gambar 3.34 Contoh *Slides Pitch Deck* Gim
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.3.2.4 Proyek *Instagram Post Winter Bear*

Setiap tim harus membuat media sosial dari kelompok *development* gim dan meng-*upload* proses *development* dari gim untuk mengumpulkan *engagement* sebagai bagian dari *game business*. Dalam kelompok penulis, 3D artist yang juga

bertanggungjawab dalam *game business* memiliki tugas untuk membuat *content calendar* demi keperluan mengumpulkan *interest* dan *engagement*. Penulis mendapatkan tugas untuk membantu membuat desain *layout* dan *copywriting* untuk semua *instagram post*.

Berdasarkan diskusi, *content planning* dari *game business* adalah untuk melakukan *posting sneak peek gameplay*, perkenalan karakter dengan *sprite art*, *3D environmental assets*, kartu yang ada di gim, serta *video trailer*. Untuk *sneak peek gameplay*, penulis bekerjasama dengan *programmer* dengan meminta *footage* dari demo gim yang sedang dibuat, kemudian di-*cut* dan diperlambat. *Copywriting* untuk *post* ini adalah *elevator pitch* dari gim.



Gambar 3.35 Instagram Post Sneak Peek Gameplay
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Selanjutnya, *posting asset* gim direncanakan akan menggunakan *template layout* yang dapat ditempel aset gim yang berbeda. Sebagai referensi, penulis mengambil contoh *instagram post* dari Palia.



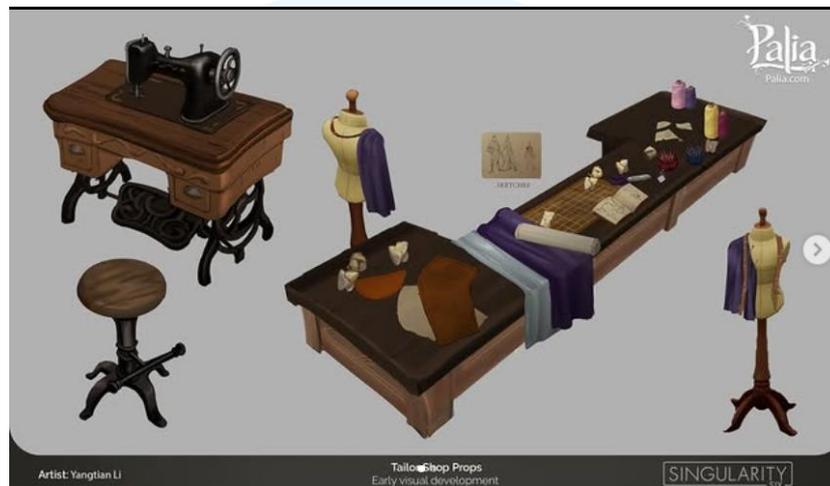
Gambar 3.36 Referensi *Instagram Post* Palia
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Desain *template* tersebut penulis pilih karena cukup *simple* namun tetap dapat menunjukkan ciri khas karakter dengan *sprite dialogue* dan *quotes* dari karakter. Untuk desain *template Winter Bear*, penulis memutuskan untuk membuat *layout* yang serupa dengan menggunakan kepala beruang sebagai salah satu elemen desain utama sebagai tempat emphasis karakter dan *quotes*. Penulis juga menambahkan *space* di bawah elemen kepala beruang tersebut sebagai tempat menempel *Chibi Art*. *Copywriting* pada *caption* mengulang kembali *quotes* dari karakter dan memberi penjelasan tentang karakter secara umum.



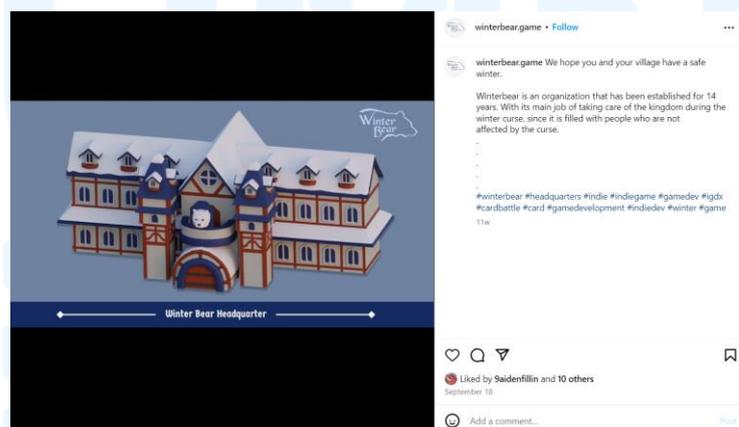
Gambar 3.37 *Instagram Post* Perkenalan Karakter
 Sumber: Dokumentasi Pribadi

Referensi yang diambil saat melakukan desain dari *template showcase* aset 3D gim juga berasal dari *instagram post* Palia. *Template* desain cukup simpel dengan deskripsi *item* dibawah beserta dengan logo di pojok kanan atas.



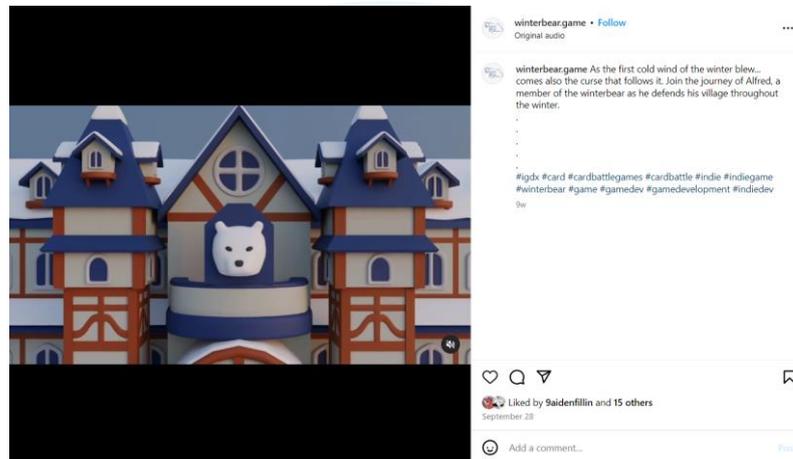
Gambar 3.38 Referensi *Desain Template Instagram Post* Aset 3D
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Asset Environmental yang di *showcase* dalam *instagram post* hanya berupa *headquarters* yang juga merupakan organisasi utama yang menjadi judul gim. Sebelumnya, ada *plan* untuk meng-*upload village* dimana *player* dapat bereksplorasi, namun pada waktu *posting*, *programmer* dari tim masih belum selesai menyusun *layout* desa dalam gim.



Gambar 3.39 *Instagram Post Showcase* Aset 3D
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Untuk *postingan trailer*, kelompok mem-*posting video trailer* yang sudah selesai dibuat, dengan *caption* yang bertujuan untuk memberikan kesan misteri dari gim untuk menarik perhatian.



Gambar 3.40 *Instagram Post Trailer Winter Bear*
Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama menjalankan proses *IGDX Bootcamp*, penulis banyak mendapatkan pengalaman baru dari kegiatan-kegiatan yang diikuti. *IGDX Bootcamp* merupakan pertama kali penulis merasakan berkolaborasi secara serius dengan rekan mahasiswa yang bukan dari sesama jurusan seni. Dalam proses ini, terdapat beberapa kendala yang penulis temui dan dapat dijadikan pelajaran untuk masa mendatang.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Kendala utama yang dihadapi selama menjalani proses *bootcamp* adalah komunikasi. Anggota kelompok yang terdiri dari latar belakang yang berbeda seringkali memiliki visi dan pandangan yang berbeda terhadap arah gim, sehingga terkadang sulit mencari hal yang disetujui kedua belah pihak. Adapula komunikasi dari rekan tim saat masa-masa dalam tekanan yang kurang dapat dimengerti dan menambah ketegangan dalam tim. Selain itu, karena tidak ada insentif dari beberapa universitas lainnya seperti diberikan waktu libur, beberapa anggota kurang bisa

terlalu aktif karena harus mengerjakan magang lainnya, ataupun karena harus melakukan kegiatan di universitasnya.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Dalam usaha mengatasi kendala dalam proses magang, penulis berusaha untuk mengkomunikasikan hal-hal yang diperlukan dalam melakukan *role* penulis sebagai *2D Artist* dan *game designer*. Penulis mencoba untuk berkomunikasi se jelas mungkin saat bertanya mengenai referensi *visual concept art* serta memastikan ulang hal yang diminta revisi oleh anggota tim lainnya. Selain itu, penulis mencoba untuk melihat dari sudut pandang anggota tim lain yang berbeda pikiran dan mencoba memikirkan cara penyesuaiannya agar ide dari penulis dan anggota tim lainnya dapat diimplementasikan bersama. Untuk anggota yang tidak dapat berkontribusi terlalu banyak dikarenakan universitas, tim menyesuaikan dengan mengurangi besar dari gim yang akan dibuat serta melakukan *scheduling milestones* tiap minggunya agar *progress development* tetap *on-track*.

