

BAB III

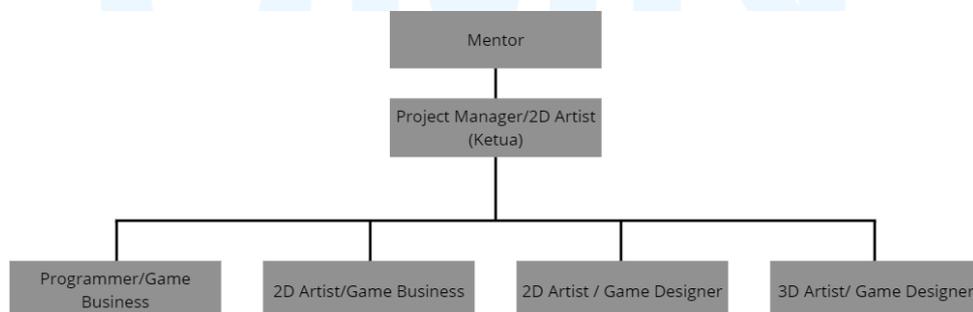
PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Peran penulis selama program IGDX Bootcamp adalah sebagai 3D Artist. Penunjukan ini ditetapkan oleh penulis pada awal proses pendaftaran Bootcamp melalui Formulir Google Form. Peran ini tidak dapat diubah, dan setiap anggota diwajibkan untuk memenuhi tanggung jawab yang terkait dengan keminat yang mereka pilih, seperti yang ditunjukkan pada saat pendaftaran.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Peran utama penulis selama magang kewirausahaan dalam IGDX sebagai 3D Artist. Selain itu, IGDX Bootcamp memberikan kesempatan untuk mengambil peran tambahan, yang terdiri dari *Project Manager*, *Game Designer*, dan *Game Business*. Setiap anggota tim diharuskan memilih salah satu posisi yang tersedia. Setelah berdiskusi dengan kelompok, penulis menerima posisi *Game Designer*. Peran *Game Designer* melibatkan pembuatan *GDD (Game Design Document)*. Tanggung jawab lain dari seorang *Game Designer* termasuk menetapkan *Core Loop* permainan, mengembangkan tema, membuat latar belakang untuk setiap karakter, mengembangkan latar cerita dalam dunia gim, dan melakukan *research* referensi untuk *gameplay*, *artstyle*, dan cerita yang dapat berguna untuk pengembangan permainan gim dari “The Station”.

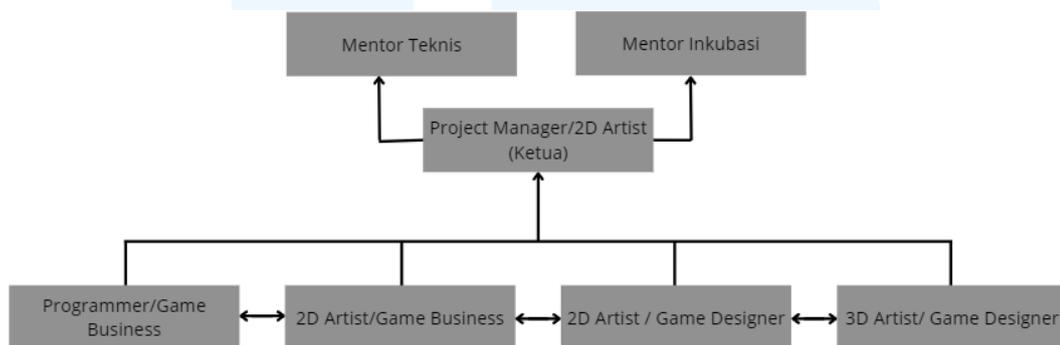


Gambar 3.1 Bagan Struktur Kelompok

Sumber: Dokumentasi Penulis

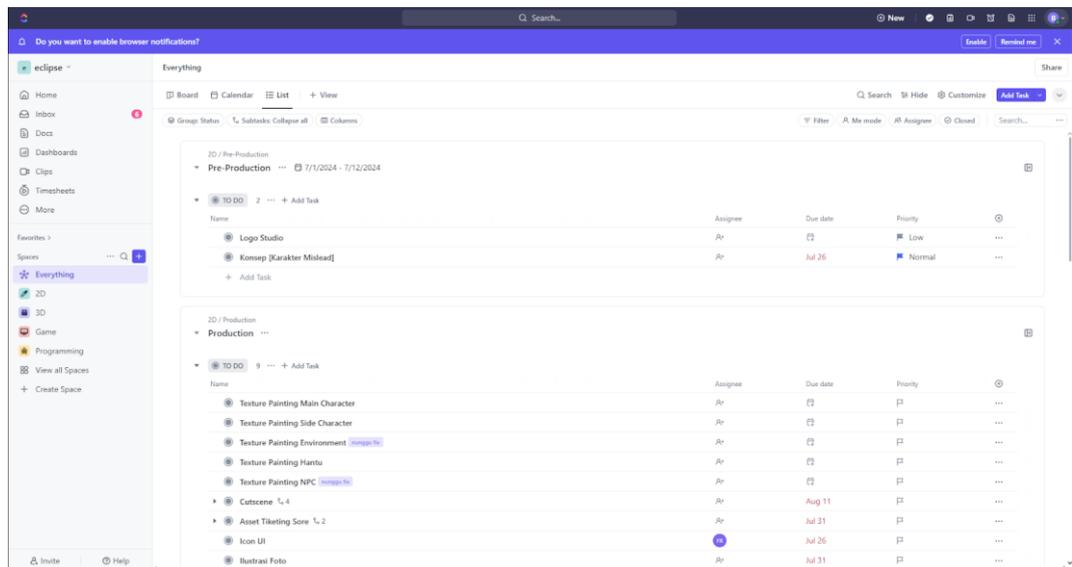
3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama *IGDX Bootcamp*, penulis masuk dalam kelas berbasis online melalui link *zoom* yang diberikan melalui group *Whatsapp* dengan jadwal hari Senin, Selasa, dan Jumat. Pada awal *IGDX* mulai, bulan pertama yaitu bulan Juni sampai Juli penulis memasuki program Matrikulasi dimana, setiap anggota menghadiri kelas online sesuai dengan posisi, di mana penulis memilih minat 3D Artist. dan mempelajari program-program yang akan dipakai pada tahap inkubasi.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

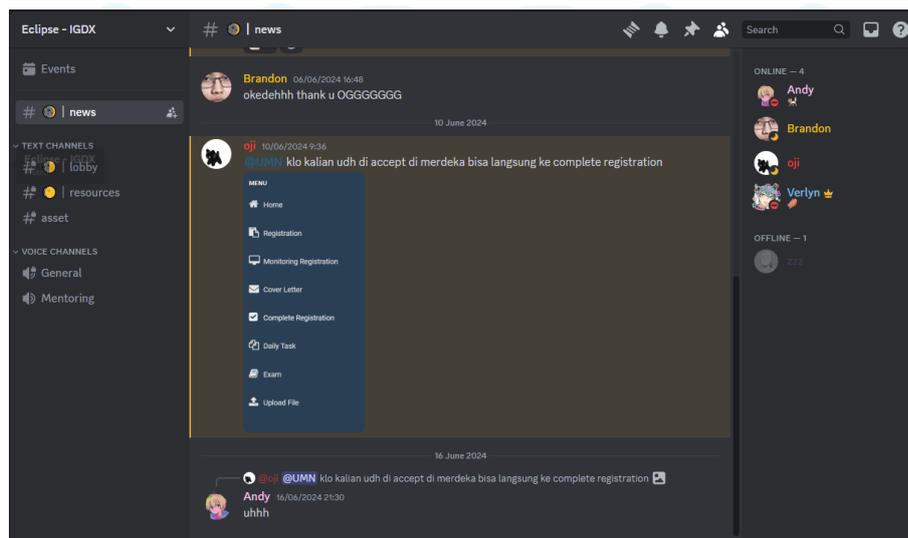
Dari bagan dapat dilihat, penulis dengan anggota lainnya akan melakukan report kepada ketua mengenai progress yang sudah dijalankan kepada mentor inkubasi, dan akan menerima kritik dan saran dari mentor yang bisa diimplementasikan kedalam proyek, dan juga jika ada kendala bisa dibicarakan melalui ketua dan ketua bisa menyampaikannya ke salah satu mentor yang ada.



Gambar 3.3 Halaman website Click Up

Sumber: Dokumentasi Penulis

Salah satu media yang digunakan oleh kelompok penulis adalah website bernama Click Up. Click Up digunakan untuk melakukan koordinasi antar anggota kelompok agar kelancaran dan komunikasi tim tetap tertata rapi. Aplikasi ini digunakan untuk berbagai fungsi, termasuk pembuatan tugas baru untuk setiap anggota, pembagian tugas sesuai dengan keunggulan masing-masing.



Gambar 3.4 Halaman Discord Channel

Sumber: Dokumentasi Penulis

Penulis dan beserta dengan anggota kelompok juga memanfaatkan aplikasi *Discord* dimana aplikasi tersebut digunakan sebagai alat komunikasi utama untuk grup penulis. Dalam grup ini disediakan platform bagi semua anggota untuk berkomunikasi tentang update ataupun bertanya progress atau masalah dengan satu sama lain mengenai progress pengembangan game. Para anggota dapat melakukan *call* atau *chat* untuk menjalin komunikasi.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut tabel yang berisikan pekerjaan dan proyek yang dikerjakan oleh penulis selama 4 bulan menjalankan magang kewirausahaan IGDX *Bootcamp* yang berisikan tugas dalam tahap Matrikulasi dan juga tahap Inkubasi. Dimana Matrikulasi dijalankan selama 1 bulan dan tahap Inkubasi dijalankan selama 3 bulan.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	03 - 07 Juni 2024	Pertemuan perdana untuk <i>Game Designer</i> dan Meeting Matrikulasi <i>3D Artist</i> .	<ul style="list-style-type: none"> Membuat <i>Game Design Document (GDD)</i> untuk game <i>The Station</i>. Perkenalan program Blender, dan membuat game asset, dan <i>Character blocking</i> .
2	10-14 Juni 2024	<i>Low Poly model Character, UV Unwrapping</i> , dan <i>Texturing</i> dan <i>Baking</i>	Melakukan <i>Low Poly model Character</i> pada karakter <i>UV Wrapping</i> dalam program Blender untuk " <i>The Station</i> ", dan melakukan <i>Texturing</i> dalam <i>Substance Painter</i> , <i>Baking</i> dalam <i>Marmoset</i> .
3	17 - 21 Juni 2024	Rendering pada <i>Assets</i> , melakukan <i>rigging</i> karakter, <i>weigh painting rig</i> .	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan rendering untuk <i>Assets</i> yang dilakukan dalam program Blender melakukan <i>parenting bone rig</i> ke dalam model dan

			melakukan <i>weight painting</i> pada bones
4	24 - 28 Juni 2024	<i>Animation keyframe</i> dan <i>Animation</i> transfer ke dalam <i>model</i>	melakukan animasi memantulkan bola sebagai <i>exercise</i> , dan melakukan transfer animasi yang diambil dari <i>website Rokoko</i> dan dimasukkan kedalam <i>rig</i> model yang dipakai
5	01-05 Juli 2024	Melakukan tugas akhir berupa pertanyaan meliputi Teknik penggunaan 3D.	Menjawab beberapa pertanyaan yang diberikan oleh mentor hal-hal mengenai 3D sebagai tugas akhir pada tahap Matrikulasi. Masuk ke dalam tahap Inkubasi.
6	15 - 19 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan meeting dengan mentor inkubasi. <i>Sculpting Main Character</i> Retopology 3D Model	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan meeting dengan dengan mentor inkubasi <i>report progress</i> kelompok. <i>Sculpting & Detailing Main Character</i> dalam <i>Zbrush</i> <i>Retopology model sculpting</i> dalam <i>Blender</i>
7	22 - 26 Juli 2024	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan meeting dengan mentor inkubasi. <i>Retopology model costume Main Character</i> <i>Rigging animasi</i> 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan meeting dengan dengan mentor inkubasi <i>report progress</i> kelompok. <i>Retopology model costume Main Character</i> pada <i>Blender</i> <i>Test rigging</i> pada model agar dapat digerakan
8	29 Juli - 02 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan meeting dengan mentor inkubasi. <i>Sculpting setan Anna</i> Baking model 	<ul style="list-style-type: none"> Melakukan meeting dengan dengan mentor inkubasi <i>report progress</i> kelompok. <i>Sculpting & Detailing setan Anna</i> dalam <i>Zbrush</i> Baking model setan Anna dalam <i>Marmoset</i>

9	05 - 09 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan meeting dengan mentor inkubasi. • Modeling dan baking kostum dan props untuk hantu Anna dalam Blender (Rambut, Mata, Baju, dan Gigi) • Modelling dan texturing 3D Assets 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan meeting dengan dengan mentor inkubasi <i>report progress</i> kelompok • Melakukan aset <i>modelling</i> dalam <i>Blender</i> dan di bake dalam <i>Marmoset</i>.
10	12 – 16 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan meeting dengan mentor inkubasi. • Texture pada setan dan 3D Model assets • Set up animation rig model hantu Anna 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan meeting dengan dengan mentor inkubasi <i>report progress</i> kelompok. • Menyiapkan <i>rig</i> untuk <i>parent</i> ke dalam model hantu Anna • Texturing dilakukan dalam program <i>Substance Painter</i>
11	19 – 23 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan meeting dengan mentor inkubasi. • Animasi Walking pada hantu Anna 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan meeting dengan dengan mentor inkubasi <i>report progress</i> kelompok. • Melakukan animasi <i>walking</i> dalam program <i>Blender</i> untuk animasi hantu Anna
12	26 – 30 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan meeting dengan mentor inkubasi. • Animasi Idle pada hantu Anna • Model dan Texturing 3D Assets 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan meeting dengan dengan mentor inkubasi <i>report progress</i> kelompok. • Melakukan animasi idle dalam program Blender untuk animasi hantu Anna • Melakukan aset <i>modelling</i> dalam <i>Blender</i>.
13	02 – 06 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan meeting dengan mentor inkubasi. • Animasi Jumpscare pada hantu Anna 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan meeting dengan dengan mentor inkubasi <i>report progress</i> kelompok. • Melakukan animasi Jumpscare untuk hantu Anna dalam program Blender.

		<ul style="list-style-type: none"> • Modelling dan Texturing Kotak Listrik 	<ul style="list-style-type: none"> • Model kotak listrik di Blender yang akan digunakan untuk jadi salah satu minigames dan ditexture dalam Substance Painter.
14	09 – 13 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan meeting dengan mentor inkubasi. • Memperbaiki arus demo dan mystery Figma • Texturing 3D Assets 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan meeting dengan dengan mentor inkubasi <i>report progress</i> kelompok. •
15	16 – 20 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan meeting dengan mentor inkubasi. • Mengedit Cutscene • Tweaking Animasi • Export animasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan meeting dengan dengan mentor inkubasi <i>report progress</i> kelompok. • Melakukan edit cutscene dalam program Premiere Pro dan After Effect. Memasukkan sound effect dan voice over dalam setiap scene yang dipakai. • Mengekspor animasi agar bisa diberikan kepada divisi <i>programmer</i> dan dapat dimasukkan ke dalam <i>Unity</i>
16	23 – 27 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan meeting dengan mentor inkubasi. • Membuat <i>Pitch Deck</i> dengan rekan kelompok • Mengedit trailer • Memperbaiki animasi 	<ul style="list-style-type: none"> • Melakukan meeting dengan dengan mentor inkubasi <i>report progress</i> kelompok • Membuat <i>Pitch Deck</i> dalam <i>Google Slides</i> bersama anggota kelompok lainnya. • Melakukan edit video yang akan digunakan sebagai video trailer dalam program Premier Pro • Ada beberapa masalah dengan animasi saat diimport ke dalam <i>Unity</i> sehingga perlu

			dibetulkan dalam Blender.
17	30 September – 04 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> Kelompok penulis akan mempresentasikan projek tersebut di hadapan para juri <i>IGDX Bootcamp</i>. 	<ul style="list-style-type: none"> Presentasi hasil akhir proyek game yang sudah dibuat oleh kelompok selama 4 bulan di depan juri.

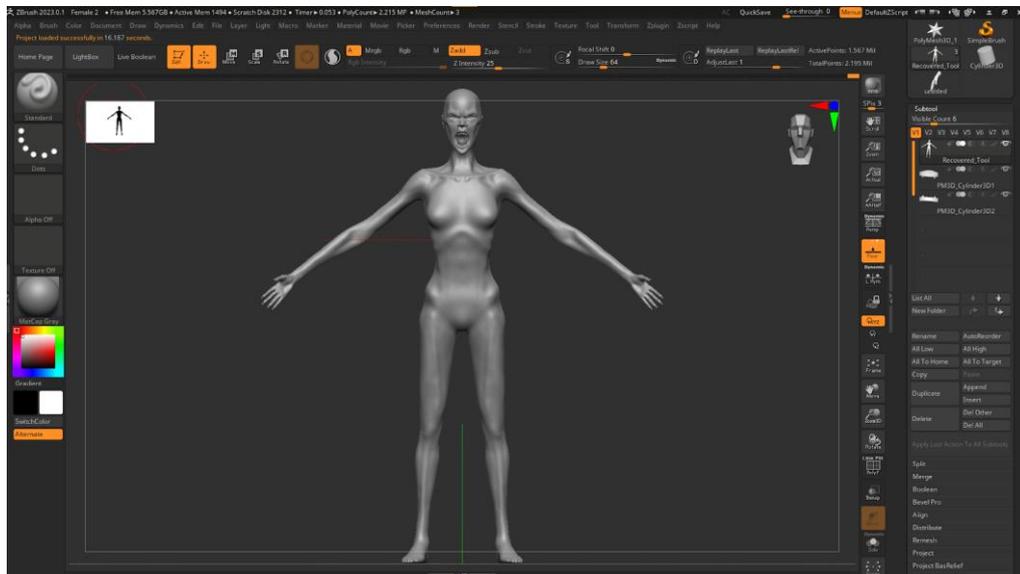
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Penulis memiliki peran dalam kelompok 24 “*The Eclipse*” menjadi seorang *3D Artist*. Tugas utama penulis adalah untuk membuat *3D Assets* mulai karakter dalam *game*, dan juga barang properti, seperti pintu, tempat sampah, *signage* dalam *game*, DLL. Penulis juga memiliki tugas untuk melakukan *texturing* pada setiap *Assets* yang akan digunakan dalam *game* “*The Station*”. Setelah berdiskusi dengan kelompok, kita mendapatkan kesepakatan untuk membuat *game 3D* dengan tema Horror. Deskripsi *game* yang dibuat adalah, sang *player* dipekerjakan sebagai petugas keamanan malam yang baru saja direkrut di sebuah stasiun kereta api pedesaan di Indonesia. Shift Anda dimulai dengan cara yang relatif tenang, tetapi Anda segera dihadapkan pada serangkaian insiden yang tidak dapat dijelaskan dan menakutkan. Anda ditugaskan untuk menjelajahi stasiun, memastikan keselamatan dan keamanan tempat, dan mengungkap misteri seputar sejarah hantu tersebut.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

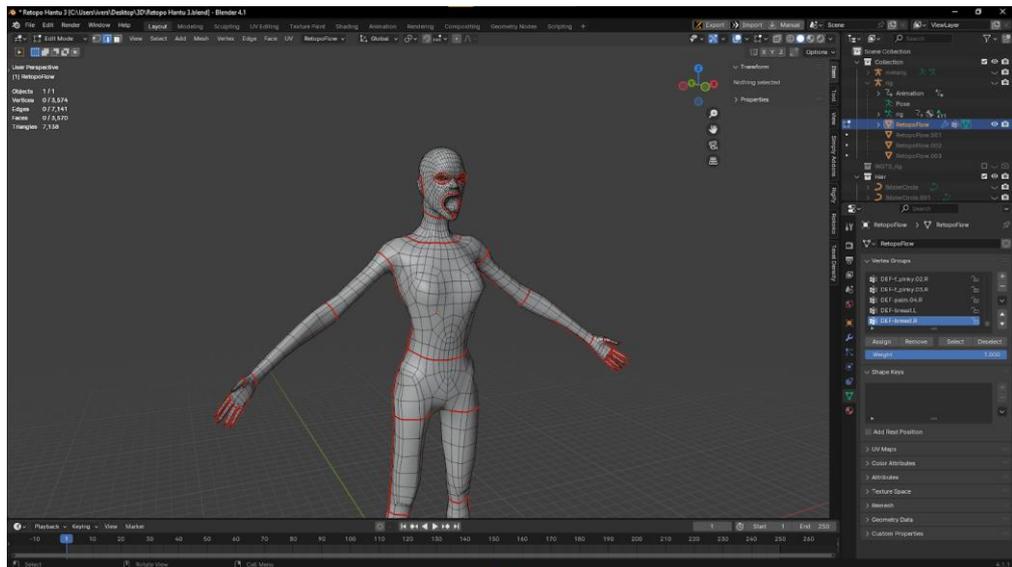
Pada salah satu tugas awal pada tahap Matrikulasi dalam *IGDX Bootcamp* adalah untuk melakukan *block out* dan *Sculpting* pada karakter, dan juga modelling *3D Assets* dan memberikan *texture* yang nantinya akan digunakan dalam *game* “*The Station*”. Tahap awal yang dilakukan oleh penulis adalah, menerima *concept art* dari anggota yang bekerja dalam bidang *2D Artist* yang berupa *Character Sheets*. Setelah itu, penulis langsung melakukan *block out* dan dilanjutkan dengan *sculpting* detailing dalam program *Blender* dan juga *Zbrush*. Karakter yang diberikan oleh *2D Artist* terdiri dari dua karakter, *Main Character* yang bekerja sebagai *Security*, dan hantu yang akan digunakan sebagai antagonis dalam *game*.

1) Hantu Anna



Gambar 3.5 Sculping Hantu Anna
Sumber: Dokumentasi Penulis

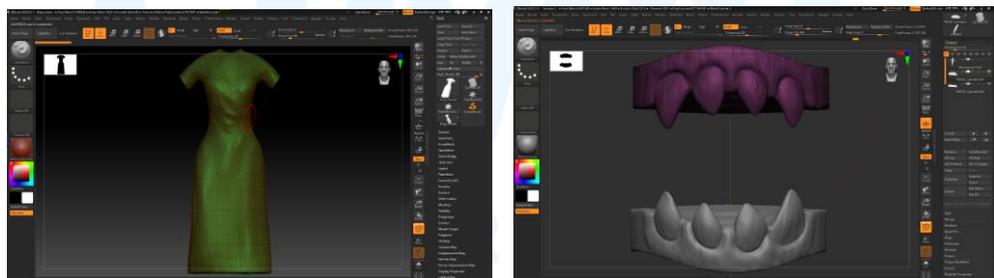
Penulis memiliki kewajiban untuk melakukan sculping model untuk karakter hantu Anna. Pada proses ini, penulis menggunakan program *Zbrush*. Diawali dengan melakukan block out pada model dan dilanjutkan dengan *low poly sculpting* dan tidak mementingkan detail dari karakter. Tujuan dari *low poly sculpting* ini adalah untuk membentuk karakter setelah itu masuk kedalam tahap *high poly sculpting* dimana penulis memulai melakukan *detailing* pada model seperti bentuk otot dan tulang yang muncul dibawah kulit menjadi lebih terlihat, raut ekspresi wajah karakter juga di detail kan lagi. Setelah *detailing* sudah selesai, model akan diekspor ke *Blender* dan memulai tahap *retopology*.



Gambar 3.6 Retopology Hantu Anna
Sumber: Dokumentasi Penulis

Berikut hasil setelah model karakter sudah di retopology dalam program *Blender* menggunakan add-on *Retopoflow*. Tahap ini dilakukan agar pada saat dalam game tidak memberatkan game dengan banyak nya topology sehingga game bisa berjalan secara lancar. Setelah sudah melakukan retopology, penulis mulai membuat aset lain seperti baju, gigi, mata, dan juga rambut. Proses ini menggunakan kedua program Zbrush dan Blender lagi.

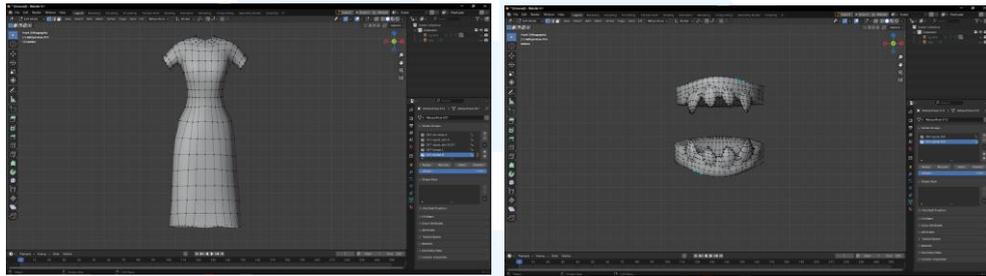
Berikut hasil setelah model karakter sudah di retopology dalam program *Blender* menggunakan add-on *Retopoflow*. Tahap ini dilakukan agar pada saat



dalam game tidak memberatkan game dengan banyak nya topology sehingga game bisa berjalan secara lancar. Setelah sudah melakukan retopology, penulis mulai membuat aset lain seperti baju, gigi, mata, dan juga rambut. Proses ini menggunakan kedua program Zbrush dan Blender lagi.

Gambar 3.7 Sculpting Aset Baju & Gigi Hantu Anna
Sumber: Dokumentasi Penulis

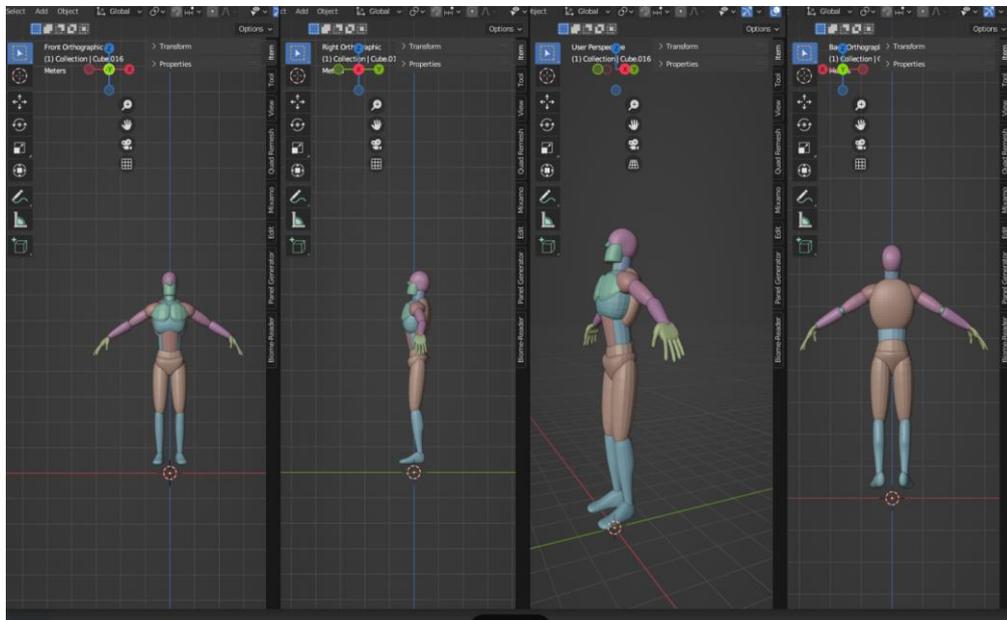
Berikut gambar process pembuatan aset baju dan gigi yang dilakukan dalam program Zbrush langkah yang diambil hampir sama dengan pembuatan model karakter yang dimulai dengan low poly lalu sampai high poly dan export dan dimasukkan ke dalam Blender untuk di retopology dengan menggunakan Add-on Retopoflow.



Gambar 3.8 Retopology Aset Baju & Gigi Hantu Anna
Sumber: Dokumentasi Penulis

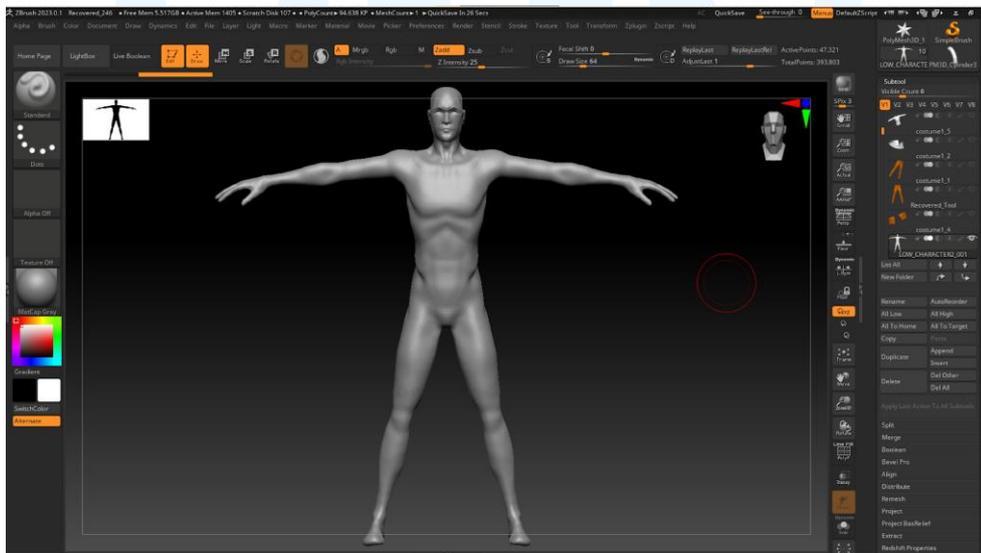
UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2) Main Character



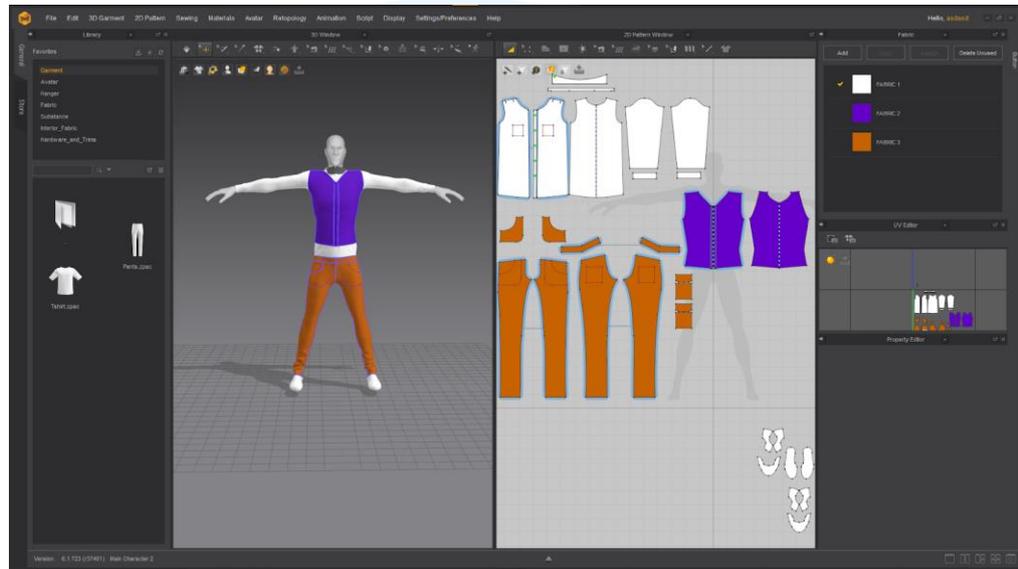
Gambar 3.9 Sculpting Main Character
Sumber: Dokumentasi Penulis

Proses awal yang dilakukan adalah untuk melakukan block out pada *software Blender*. Pertama penulis ingin mengerjakan *sculpting* pada *Blender* tetapi pada akhirnya penulis berpindah ke dalam program *Zbrush*. Setelah sudah selesai dalam proses ini, penulis meeksport hasilnya dan import model ke dalam *Zbrush* dan mulai melakukan *sculpting*.



Gambar 3.10 Sculpting Main Character
Sumber: Dokumentasi Penulis

Proses selanjutnya yang penulis lakukan adalah melakukan sculpting pada Main Character dalam game. Costume dibuat dalam program bernama *Marvelous Designer*.

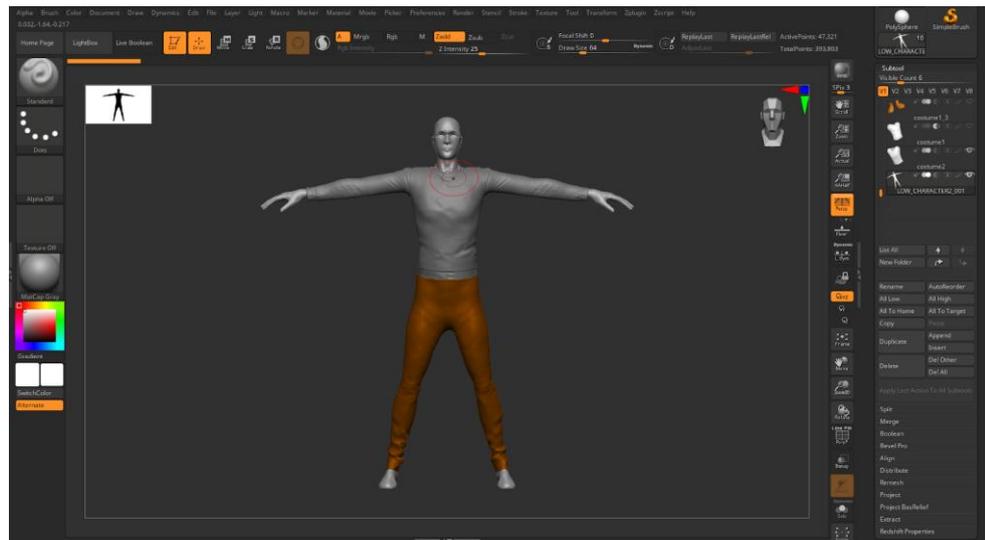


Gambar 3.11 *Costume Modelling Main Character*

Sumber: Dokumentasi Penulis

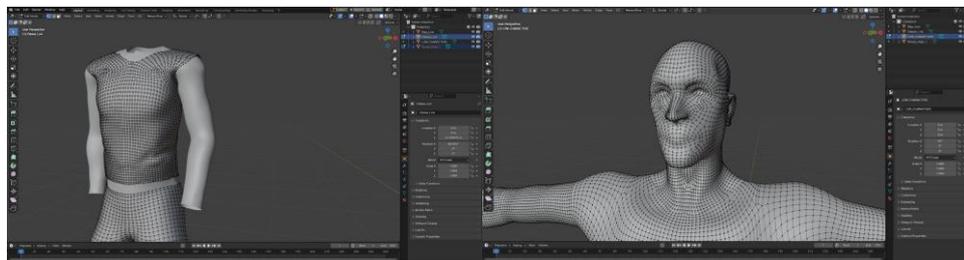
Berikut hasil penulis dalam membuat kostum untuk model karakter. Pembuatan kostum ini pertama penulis akan membuat template baju, celana, dan rompi yang terlihat dalam tab kanan. Setelah template sudah jadi, maka penulis akan melakukan penjahitan sesuai dengan posisi dan urutan agar baju tidak terlahir ke area yang salah. Setiap warna berartikan perbedaan layer dimana layer paling bawah akan tertutup dengan layer yang atas seperti yang terjadi pada layer rompi dengan layer baju. Setelah semua kostum sudah selesai, model akan diekspor dan dilanjutkan pada program *Zbrush* untuk dilakukan *detailing*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



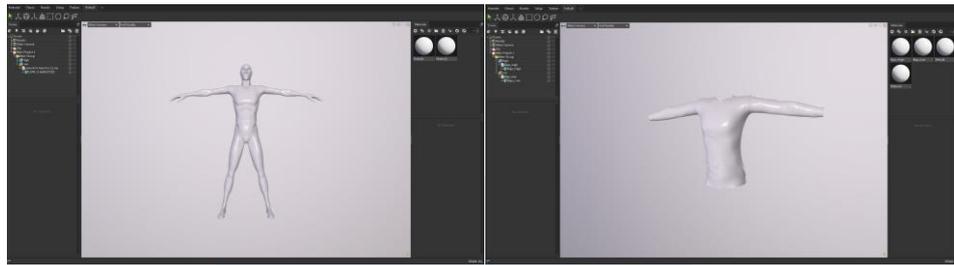
Gambar 3.12 *Sculpting* Kostum *Main Character*
 Sumber: Dokumentasi Penulis

Proses ini penulis menggunakan Alpha Brush untuk mendapatkan tekstur seperti lekukan baju dan jahitan agar terlihat lebih detail Setelah proses detailing sudah selesai, model karakter akan dipindahkan ke Blender untuk melakukan retopology.



Gambar 3.13 *Retopology* Model *Main Character*
 Sumber: Dokumentasi Penulis

Setelah sudah melakukan proses retopology penulis akan mengekspor model menjadi FBX dan akan melakukan proses baking dalam program Marmoset dengan file High Poly dan Low Poly.

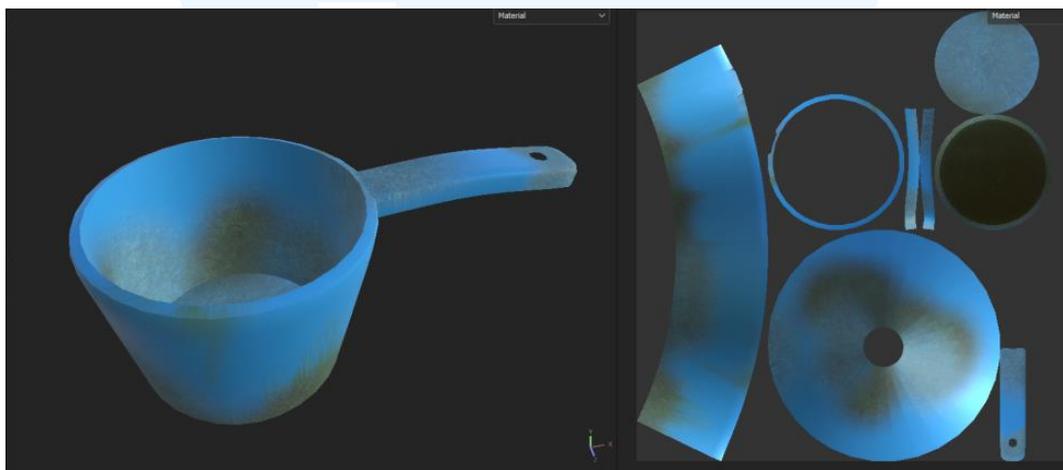


Gambar 3.14 *Baking Model Main Character*

Sumber: Dokumentasi Penulis

Proses baking bertujuan untuk menangkap detail yang ada dalam model high poly dan ditransfer ke dalam model low poly tanpa merusak topology dari low poly.

3) **Texture Aset 3D**

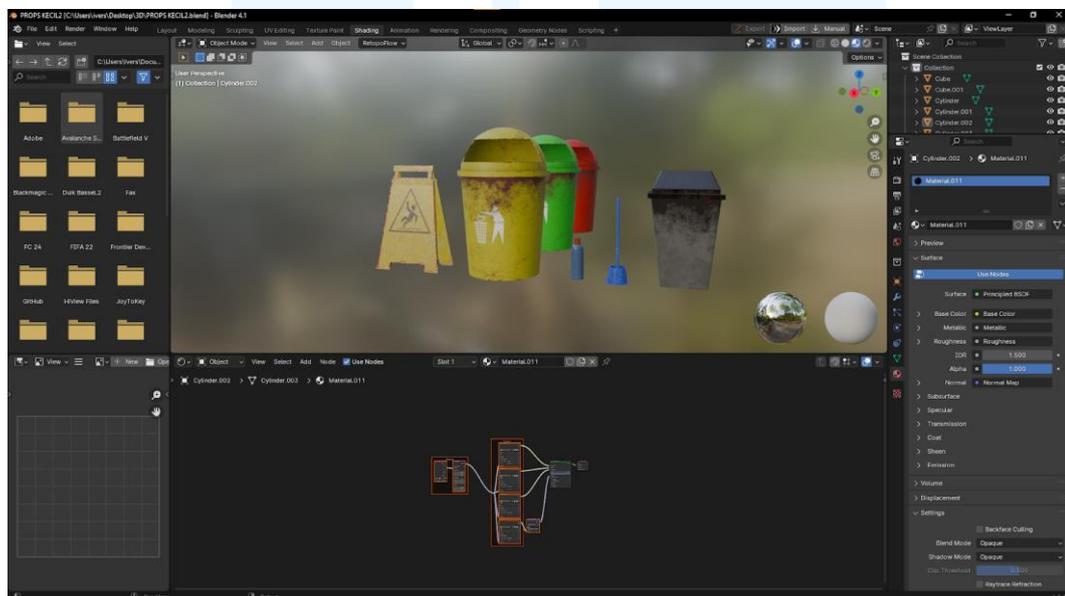


Gambar 3.15 *Texturing Aset 3D (Substance Painter)*

Sumber: Dokumentasi Penulis

Dalam proyek ini, penulis juga bertugas untuk memberi tekstur pada aset properti yang akan digunakan dalam game yang berjudul “*The Station.*” Langkah awal yang dilakukan adalah membuat model 3D di Blender. Setelah model selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah membuka UV untuk memastikan bahwa tekstur yang diaplikasikan sudah sesuai dengan tujuan yang diinginkan pada saat proses texturing lalu model di export dan diimpor ke dalam program selanjutnya. Tahap selanjutnya adalah menerapkan tekstur menggunakan program Substance Painter.

Model akan diimpor dalam format OBJ dan diimpor ke dalam program Substance Painter, di mana penulis akan memulai proses texturing untuk model 3D Asset sesuai dengan briefing yang diberikan oleh ketua kelompok dan jika sudah diapprove penulis export dan masukan file texture yang sudah dibuat ke dalam Blender kembali untuk meng apply texture pada model yang tepat yang setelah itu di export dan lanjut untuk programmer masukan assets ke dalam Unity.



Gambar 3.16 *Texturing Aset 3D (Blender)*
Sumber: Dokumentasi Penulis

Berikut gambar saat texture yang sudah di export dari program *Substance Painter* dan texture sudah dimasukkan ke dalam model 3d dalam *Blender* yang sudah siap untuk diberikan kepada *Programmer* untuk dimasukkan kedalam program *Unity*.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Tugas lain yang penulis telah lakukan selain dari melakukan sculpting dan detailing pada karakter model dari game, penulis juga memiliki tanggung jawab lain seperti, penulis memiliki peran sebagai *Game Designer* dimana penulis berkontribusi dalam membuat *Game Design Document (GDD)*, dan Video

Editing untuk bagian Trailer, dan juga Cutscene dalam gim menggunakan program *Adobe Premiere Pro*, *After Effect*, dan *Blender* yang hasilnya akan diupload pada akun media social untuk trailer, dan digunakan untuk introduction dalam game. Tugas lain dari penulis adalah untuk menata kata untuk *page* gim kelompok penulis dalam *web Itch.io*. Selanjutnya akan dijelaskan lebih pada point dibawah.

3.3.2.1 Proyek *Game Designer*

Selain memenuhi tanggung jawab utama magang penulis, selain tugas-tugas yang disebutkan di atas, penulis juga berperan sebagai salah satu anggota dari divisi *Game Designer*. Penulis bertanggung jawab untuk membuat *Game Design Document (GDD)* dan bekerja sama dengan salah satu anggota tim lainnya dan tugas ini dilakukan dengan menggunakan *Google Docs*. Selain membuat *Game Design Document (GDD)*, penulis bertanggung jawab untuk mengembangkan alur cerita untuk game “*The Station*”, membuat daftar aset yang dibutuhkan, dan mencari referensi untuk lingkungan, karakter, dan aset yang dikerjakan secara bersama dengan anggota tim penulis dalam program *Figma*. Selain itu, penulis juga bertanggung jawab untuk menentukan *loop core* dalam game “*The Station*” seperti mekanik yang akan digunakan, menentukan mini games yang akan dipakai agar sesuai dengan tema latar yang digunakan dalam game “*The Station*”.

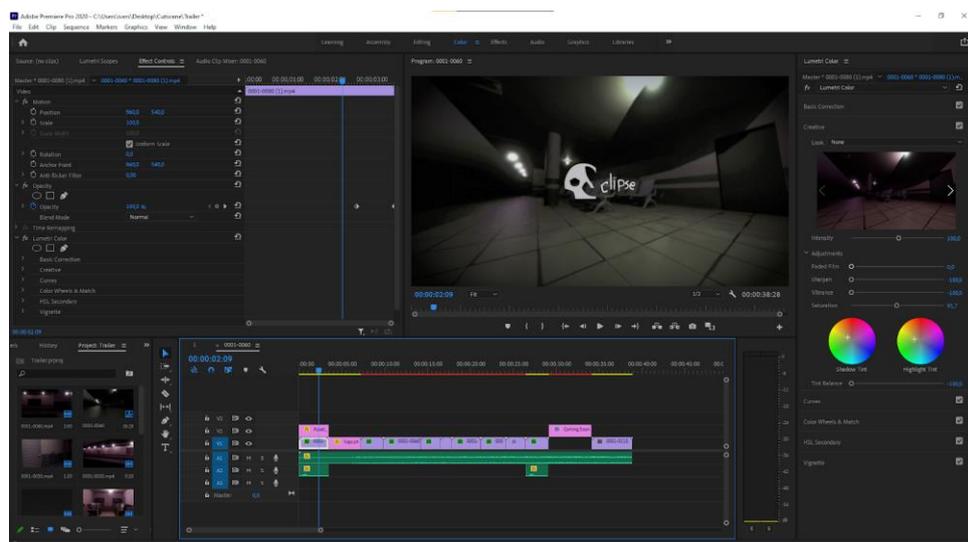


Gambar 3.17 Layout Template Alur Demo
Sumber: Dokumentasi Penulis

berikut hasil dari diskusi dengan anggota kelompok mengenai alur demo yang sudah ditentukan. Dalam alur ini, berisikan setiap langkah yang akan dijalani pemain selama bermain gim. Setiap baris menandakan sebagai 1 hari penuh yang akan dijalankan oleh pemain dalam gim. setiap *note* diberi *color code* agar penulis dan anggota dapat memahami setiap event yang akan terjadi.

3.3.2.2 Proyek Video Editing Trailer

Proyek selanjutnya yang telah dikerjakan oleh penulis adalah, melakukan *video editing* untuk *cutscene* dari game “*The Station*”. Penulis menggunakan berbagai program, termasuk *Adobe Premiere Pro*, dan *Blender*. Pembuatan trailer diselesaikan dengan menggunakan program *Adobe Premiere Pro*, yang digunakan untuk semua pengeditan dan penyesuaian akhir. Selain itu, *Blender* digunakan untuk mengambil footage dengan melakukan *render video* yang menunjukkan *environment map* dari game “*The Station*” yang akan dimasukkan ke dalam *trailer final*.



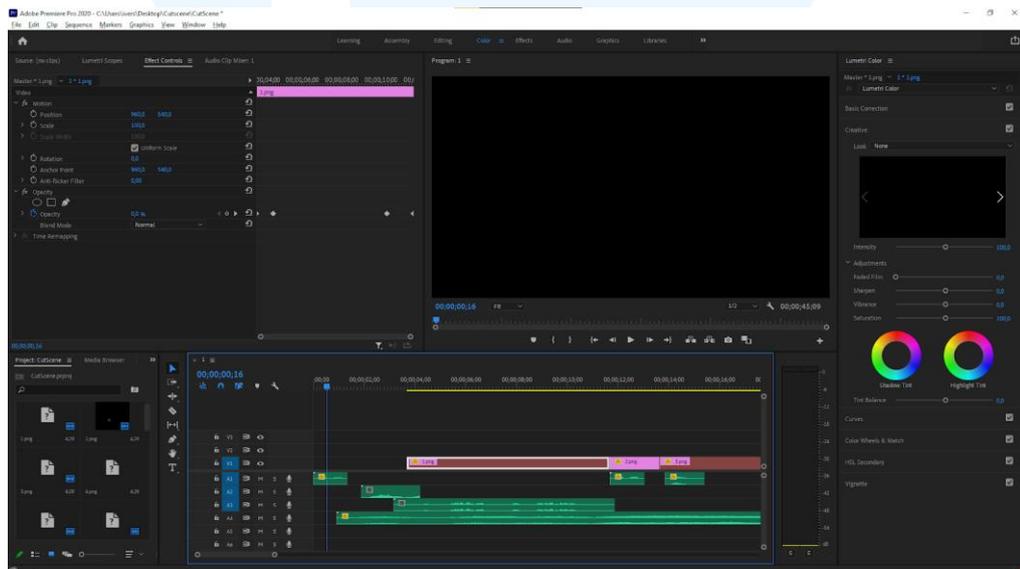
Gambar 3.18 Proses Pengerjaan Video Trailer
Sumber: Dokumentasi Penulis

Tahap pertama yang penulis lakukan adalah untuk memasukkan hasil render yang dibuat dalam *Blender* dengan format MP4 dalam program *Premiere*

Pro, dan ditata sesuai dengan urutan. Selanjutnya adalah untuk melakukan *color grading* pada video dan menambahkan filter agar video terlihat lebih dramatis. Setelah itu, akan memasukkan kelompok dan logo gim “*The Station*” dan diletakkan di awal *sequence* video trailer. Dan tahap terakhir adalah untuk memasukkan *sound effect*, dan *ambient sound* agar video trailer terasa lebih *immersive*

3.3.2.3 Proyek Video Editing Cutscene

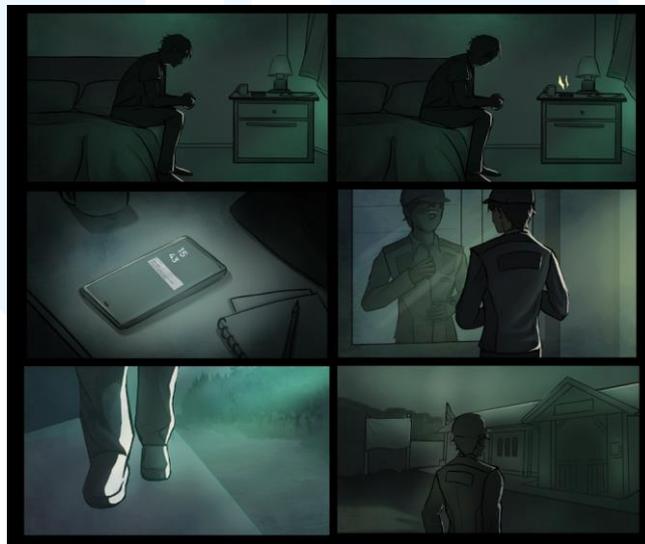
Proyek selanjutnya yang telah dikerjakan oleh penulis adalah, melakukan *video editing* untuk *cutscene* dari game “*The Station*”. Penulis menggunakan berbagai program, termasuk *Adobe Premiere Pro*, *Adobe After Effect*.



Gambar 3.19 Proses Pengerjaan Video Cutscene
Sumber: Dokumentasi Penulis

Proses pengeditan untuk *cutscene* untuk game the “*The Station*” sebagai berikut, penulis pada awalnya akan menerima *2D art* dari divisi *2D Artist* dalam bentuk format PNG. *2D art* tersebut akan dimasukkan ke dalam *cutscene* yang sedang penulis kerjakan dalam *Adobe Premiere Pro*. Selanjutnya, satu karya seni *2D* harus dianimasikan. Penulis menggunakan program *Adobe After Effect*, dengan menggunakan *tool Puppet Pin* untuk

menggerakan bagian yang ingin dianimasikan sebelum mengekspor file sebagai MP4 dan memasukkannya ke *Premiere Pro*. Selain itu, *cutscene* akan memiliki *voice over* dialog. Penulis memastikan bahwa volumenya tidak berlebihan, karena hal ini dapat merusak imersi pemain. Selain itu, penulis mengidentifikasi dan memasukkan efek suara bebas lisensi, seperti suara kereta api, jalan, dan suara *ambient*, ke dalam *cutscene*. Semua ini diedit untuk menyelaraskan dengan *voice over*, efek suara, dan *cutscene*, sehingga meningkatkan pengalaman imersif secara keseluruhan.



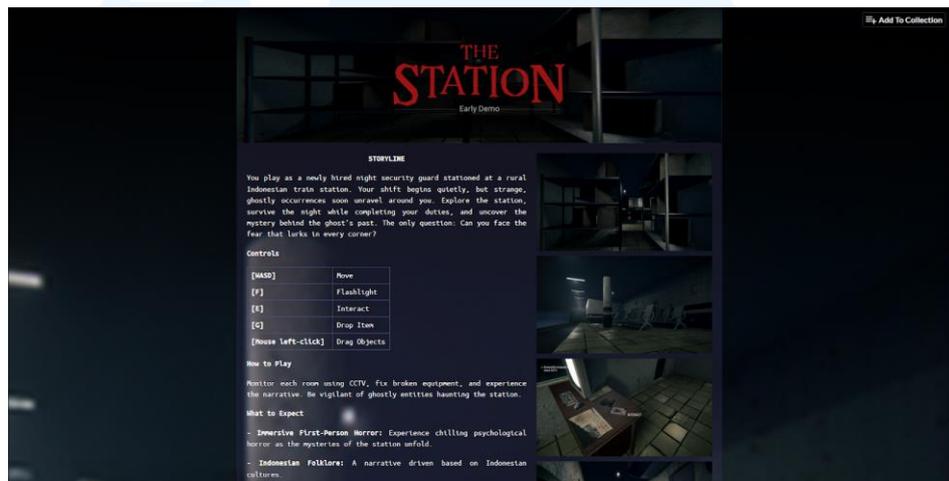
Gambar 3.20 Gambar 2D Art
Sumber: Dokumentasi Penulis

Berikut 6 2D Art yang telah dikerjakan oleh anggota divisi 2D Artist yang dipakai untuk membuat video cutscene yang digunakan pada awal introduction dari game “The Station”.

3.3.2.4 Proyek menata kata untuk *page Itch.io*

Proyek terakhir penulis adalah membuat halaman web untuk game “The Station” menggunakan platform Itch.io. Dalam tugas ini, penulis membuat deskripsi latar belakang cerita game, kontrol yang digunakan, objektif, instruksi cara bermain, dan informasi latar belakang setiap karakter dalam game. Tujuan halaman ini dibuat adalah agar memberi penjelasan singkat

mengenai latar cerita agar pemain bisa mengerti tentang dunia yang sudah dibuat dalam game tersebut dan memberi penjelasan terhadap kontrol yang dipakai dalam gim. Penulis juga mendekorasi halaman website dengan memasukkan gambar preview dari game, beserta dengan logo “The Station” agar pemain bisa melihat terlebih dahulu sebelum download game tersebut. Berikut hasil dari pembuatan halaman *preview* dalam *website Itch.io*.



Gambar 3.21 Halaman *website Itch.io* “*The Station*”
Sumber: Dokumentasi Penulis

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Bagian ini berisi kendala atau kesulitan-kesulitan yang penulis temukan selama menjalani praktek kerja magang di perusahaan. Pastikan bahwa bahasa yang digunakan tidak bersifat menghakimi pihak manapun. Paragraf minimal terdiri atas tiga kalimat.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Dalam bagian ini, penulis akan menjelaskan macam-macam kendala yang dialami oleh penulis baik itu masalah individu maupun masalah kelompok dalam bidang *3D Artist*. Berikut penjelasan yang lebih rinci.

A. Kurangnya ahli *Programmer*

Pada saat tahap awal interview, dimana oleh mentor disarankan untuk ditambahkan anggota dengan minat *Programmer* dikarenakan dilihat oleh mentor bahwa kelompok penulis memiliki kelemahan dalam sisi *Programmer*

B. Penggunaan Software

Dalam program IGDX dikenalkan beberapa aplikasi baru, termasuk *Marmoset*, *Substance Painter* dan *DLL*, yang belum pernah digunakan oleh penulis sebelumnya dan masih belum familiar dengan UI/UX setiap software. Akibatnya, keharusan untuk mempelajari *software* baru dari awal dan mencoba untuk berintegrasi antar aplikasi yang penulis belum pernah dipelajari sehingga dapat menghambat kinerja kerja selama produksi dan menghambat progress.

C. Bone Rigging

Penulis menemukan beberapa tantangan dalam proses pembuatan Tulang menjadi Karakter 3D. Salah satu masalahnya adalah bagian tertentu dari karakter terhubung ke tulang yang salah, sehingga menghasilkan karakter 3D yang cacat dan tidak dapat digerakkan. Selain itu, penulis menemukan tantangan tambahan ketika mengekspor rigging dari Blender dan mengimpornya ke Unity. Dalam hal ini, animasi rigging tidak terlihat dan tidak terhubung ke model karakter dan animasi tersebut tidak terlihat di dalam program Unity.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Berdasarkan semua kendala yang dialami oleh penulis dan juga semua anggota kelompok, dengan berdiskusi dan mendapatkan suatu solusi pada setiap kendala dan bisa melanjutkan proses produksi secara lancar dan hasil selesai dalam deadline yang sudah ditentukan. Berikut solusi yang ditemukan dalam kendala yang dialami.

A. Kurangnya ahli *Programmer*

Kelompok mengadakan diskusi mengenai masalah ini, dan memutuskan bahwa salah satu anggota harus ditugaskan sebagai *programmer* tambahan, melepaskan sebagian komitmennya sebagai seniman 2D untuk membantu *programmer* yang telah dipilih sejak awal agar beban untuk *programmer* bisa dilepaskan dan progress game bisa berjalan lebih lancar

B. Penggunaan Software

Dalam masalah ini, penulis mengatasinya dengan mencari solusi di internet dan mempelajari video dalam *youtube*, dan juga IGDX menyediakan kelas Mentor Teknik bagi anggota yang mengalami kesulitan dalam minat mereka masing-masing. Dalam kelas ini, penulis dapat menanyakan kepada mentor tentang masalah yang sedang penulis hadapi, dan mentor akan mencoba untuk membantu dengan memberikan cara langkah demi langkah agar masalah terselesaikan.

C. Bone Rigging

Solusi yang didapatkan oleh penulis adalah, untuk melakukan research dalam internet dan melihat berbagai forum orang lain yang sedang mengalami kendala yang sama dan lihat jika ada jawaban yang dapat membantu menyelesaikan masalah penulis dan juga melihat video tutorial di Youtube mengenai masalah. Dan juga melakukan diskusi dengan anggota kelompok dan mencari solusi bersama.