

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Setiap anggota tim di Extra Life Entertainment memiliki peran dan tanggung jawab yang berbeda-beda, tergantung pada posisinya. Untuk menjalankan tugas-tugas ini, diperlukan koordinasi yang baik di antara seluruh anggota tim. Dengan koordinasi yang efektif, pekerjaan dapat dilakukan dengan lebih jelas dan efisien, sehingga mendukung kelancaran proses pengembangan gim di Extra Life Entertainment.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

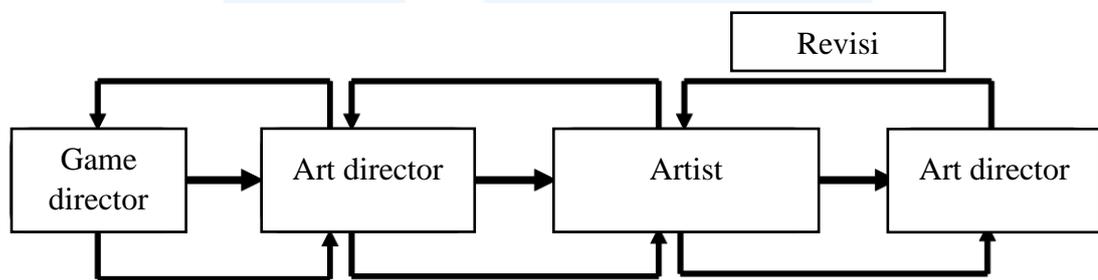
Selama periode magang berlangsung, penulis berkesempatan berperan sebagai 2D Game Artist. Sebagai *game artist*, dalam peran ini, penulis bertanggung jawab dalam membuat ilustrasi serta aset tambahan yang akan digunakan dalam gim yang sedang dikembangkan. Penulis juga diberikan arahan secara langsung oleh *lead artist* dan juga *game director*. Penulis ditugaskan untuk bergabung ke dalam tiga proyek gim, yaitu Stella Gale, One Last Journey, dan Project E. Setiap proyek memiliki *lead artist* dan *game director* yang berbeda, sehingga diperlukan komunikasi yang sangat efisien dalam menjalankan tugasnya dengan baik.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Selama kegiatan magang berlangsung, penulis diberikan kesempatan untuk bergabung ke dalam tiga proyek pengembangan gim sebagai 2D *game artist*. Selama bekerja, penulis memanfaatkan beberapa platform, seperti discord, trello, google drive, dan google docs untuk melakukan koordinasi, baik itu dalam bentuk komunikasi maupun berbagi data terkait pekerjaan yang telah diselesaikan.

Dalam pelaksanaan koordinasinya, penulis berikan *briefing* sebelum melakukan tugasnya, *briefing* tersebut dilakukan dengan menggunakan dua

cara, yaitu menggunakan discord maupun verbal secara langsung. Sebelum mengerjakan tugasnya, penulis dapat melihat daftar tugas yang sudah disediakan oleh *lead artist* dengan menggunakan perantara *platform* trello, dan google docs. Platform discord juga digunakan penulis untuk melaporkan progres dari pekerjaan yang sedang di kerjakan, progres tersebut nantinya akan diberi *feedback* dari atasan secara online maupun *on site*. Hasil pekerjaan yang sudah melalui tahap revisi dan sudah di setujui oleh *lead artist* akan dikirim melalui *media platform mega*.



Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama periode magang berlangsung, penulis terlibat dalam tiga proyek utama, yaitu *Stellagale*, *One Last Journey*, dan *Project E*. Penulis menjalankan perannya sebagai *2D Game Artist*. Berikut adalah proyek-proyek yang telah dikerjakan oleh penulis dalam periode lima bulan tersebut.

Tabel 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	10—12 Juni 2024	Penyesuaian <i>Artstyle</i> karakter - karakter dalam gim <i>Stellagale</i> .	Penulis membuat berbagai sketsa dengan tujuan untuk mempelajari <i>Artstyle</i> dari karakter-karakter di gim <i>Stellagale</i> . Selama kegiatan berlangsung, penulis juga diberikan arahan secara langsung oleh <i>game art director</i> dari <i>Stellagale</i> .

	13—14 Juni 2024	Penyesuaian <i>Artstyle background</i> dalam gim <i>Stellagale</i> .	Penulis membuat berbagai sketsa berwarna dengan tujuan untuk mempelajari <i>Artstyle background</i> dari gim <i>Stellagale</i> . Selama kegiatan berlangsung, penulis juga diberikan arahan secara langsung oleh <i>game art director</i> dari <i>Stellagale</i> .
	18—28 Juni 2024	Pengerjaan <i>Bust up image</i> untuk <i>side quest</i> 1 dan 7 dalam gim <i>Stellagale</i> .	Penulis membuat ilustrasi karakter dalam bentuk <i>Bust up image</i> yang nantinya akan digunakan untuk keperluan aset gim di <i>Stellagale</i> . Penulis bekerja melalui beberapa tahap, yaitu eksplorasi ide awal, pembuatan sketsa, pembuatan <i>lineart</i> , revisi dari <i>game art director</i> , dan finalisasi berdasarkan revisi yang diberikan oleh <i>game art director</i> dari <i>Stellagale</i> .
	03—11 Juli 2024	Melanjutkan Pengerjaan <i>Bust up image</i> untuk <i>side quest</i> 1 hingga 11 dalam gim <i>Stellagale</i> .	Penulis melanjutkan pembuatan ilustrasi untuk <i>bust up image</i> dari gim <i>Stellagale</i> . Penulis diberikan 11 <i>task</i> untuk membuat <i>bust up image</i> dari gim <i>Stellagale</i> .
	15 Juli 2024	Melakukan riset dan sketsa untuk pengerjaan gambar objek di gim <i>Stellagale</i> .	Penulis membuat ilustrasi objek yang beragam sesuai dengan <i>brief</i> yang diberikan oleh <i>game art director</i> untuk gim <i>Stellagale</i> .
	25—31 Juli 2024	<i>Finishing</i> dan revisi tambahan dalam pengerjaan <i>Bust up image</i> untuk <i>side quest</i> 1	Penulis diberikan arahan oleh <i>game art director</i> untuk merevisi hasil ilustrasi yang telah dibuat. Revisi ini meliputi warna yang dipilih dan pose dari desain karakter ilustrasi yang telah dibuat oleh penulis.

		hingga 11 dalam gim <i>Stellagale</i> .	
	01—04 Agustus 2024	Revisi <i>final</i> untuk pengerjaan <i>Bust up image side quest 1</i> hingga 11 dalam gim <i>Stellagale</i> .	Penulis diberikan arahan untuk memfinalisasi hasil ilustrasi <i>bust up image side quest 1</i> hingga 11 dengan menggunakan <i>software spine 2D</i> yang nantinya akan diteruskan kepada <i>programmer</i> .
	05—07 Agustus 2024	Pengerjaan aset <i>equipment</i> dalam gim <i>Stellagale</i> .	Penulis membuat aset <i>equipment</i> untuk keperluan <i>sidequest</i> dalam gim <i>Stellagale</i> . Pengerjaan dilakukan dalam 3 tahap yaitu sketsa, <i>lineart</i> , dan <i>coloring</i> .
	08—14 Agustus 2024	Pengerjaan aset <i>skilltree icon</i> gim <i>Stellagale</i> .	Penulis membuat aset dalam bentuk <i>icon skilltree</i> yang nantinya akan digunakan dalam pengembangan gim <i>Stellagale</i> .
	15—20 Agustus 2024	Eksplorasi sketsa ilustrasi <i>environment entrance arena chapter 2</i> untuk gim <i>Stellagale</i> .	Penulis melakukan eksplorasi sketsa berdasarkan <i>brief</i> yang diberikan dengan menggunakan <i>platform pinterest</i> sebagai media referensi. Penulis melakukan eksplorasi warna untuk ilustrasi <i>environment Stellagale chapter 2</i> .
	21—23 Agustus 2024	Finalisasi pengerjaan ilustrasi <i>environment entrance arena chapter 2</i> untuk gim <i>Stellagale</i> .	Penulis melakukan revisi yang diberikan oleh <i>art director</i> dan menyelesaikan ilustrasi <i>environment</i> dari gim <i>Stellagale</i> .
	26—27 Agustus 2024	<i>Briefing project</i> baru gim <i>One last journey</i> .	Penulis diberikan arahan oleh <i>game director</i> dan <i>art director</i> mengenai

		Penyesuaian <i>artstyle</i> untuk gim <i>One last journey</i> .	<i>project</i> baru yang akan dikerjakan penulis. Penulis melakukan eksplorasi sketsa berdasarkan <i>artstyle</i> dari gim <i>One last journey</i> .
	28—30 Agustus 2024	Pengerjaan ilustrasi untuk <i>cutscene chapter 01 part 01</i> gim <i>One last journey</i> .	Penulis mengerjakan ilustrasi untuk <i>cutscene</i> dalam gim <i>One last journey</i> . Pengerjaan ilustrasi dilakukan oleh penulis mulai dari tahap sketsa hingga <i>finishing</i> yang setiap tahapnya akan diberikan arahan oleh <i>art director</i> .
	02—03 September 2024	Pengerjaan ilustrasi untuk <i>cutscene chapter 01 part 04a</i> gim <i>One last journey</i> .	Penulis mengerjakan ilustrasi untuk <i>cutscene chapter 01 part 04a</i> dalam gim <i>One last journey</i> <i>Cutscene</i> ini meliputi beberapa <i>sequence</i> ilustrasi yang digabung kedalam satu ilustrasi penuh.
	04—06 September 2024	Pengerjaan ilustrasi untuk <i>cutscene chapter 01 part 06</i> gim <i>One last journey</i> .	Penulis mengerjakan ilustrasi untuk <i>cutscene chapter 01 part 06</i> dalam gim <i>One last journey</i> .
	10—13 September 2024	Pengerjaan ilustrasi untuk <i>cutscene chapter 00a</i> gim <i>One last journey</i> .	Penulis mengerjakan ilustrasi untuk <i>cutscene chapter 00a</i> dalam gim <i>One last journey</i> .
	16—20 September 2024	Pengerjaan desain karakter untuk monster di <i>One last journey</i> .	Penulis diberikan arahan oleh <i>art director</i> mengenai desain karakter monster yang akan digunakan untuk gim <i>One last journey</i> . Penulis melakukan sketsa kasar untuk desain monster dalam gim <i>One last journey</i> . Penulis melakukan proses <i>rough color sketches</i> untuk menentukan warna

			yang sesuai bagi setiap desain karakter yang telah dibuat.
	23—30 September 2024	Pembuatan desain karakter untuk pasukan <i>troops army</i> dalam gim <i>One last journey</i> .	Penulis diberikan arahan oleh <i>art director</i> mengenai desain karakter pasukan <i>troops army</i> yang akan digunakan untuk gim <i>One last journey</i> . Desain karakter mengacu kepada ilustrasi yang telah dibuat sebelumnya dari tim <i>Extralife Entertainment</i> . Penulis mengerjakan desain karakter mulai dari sketsa hingga pemberian warna dasar.
	01—04 Oktober 2024	Pengerjaan desain helm untuk <i>troops army</i> di gim <i>One last journey</i> .	Penulis mengerjakan desain asset helm untuk karakter <i>troops army</i> yang telah dibuat oleh penulis. Setiap helm dalam desainnya memiliki fungsinya tersendiri, penulis membuat berbagai macam desain helm untuk setiap <i>troops</i> yang ada.
	07 Oktober 2024	<i>Briefing</i> proyek baru, gim <i>Project E</i> . Pembuatan <i>moodboard</i> untuk gim <i>Project E</i> .	Penulis diberikan arahan oleh <i>game director</i> dan <i>art director</i> mengenai <i>project</i> baru yang akan dikerjakan penulis. Penulis melakukan eksplorasi <i>moodboard</i> berdasarkan arahan yang diberikan oleh <i>game director</i> dan <i>art director</i> dari <i>Project E</i> .
	08—10 Oktober 2024	Pengerjaan <i>concept art</i> pertama untuk <i>mockup gameplay</i> dari <i>Project E</i> .	Penulis mengerjakan konsep ilustrasi untuk <i>mockup</i> gim dari <i>Project E</i> . Tugas ini bertujuan untuk mendapatkan <i>mood</i> dan <i>artstyle</i> yang sesuai untuk gim dari <i>Project E</i> kedepannya.
	14—17 Oktober 2024	Pengerjaan <i>concept art illustration</i> untuk <i>Project E</i> dan pembuatan desain	Penulis membuat beberapa <i>concept art</i> dengan <i>mood</i> dan <i>artstyle</i> yang berbeda dari sebelumnya. Penulis membuat sketsa untuk desain awal dari <i>princess</i> di <i>Project E</i> .

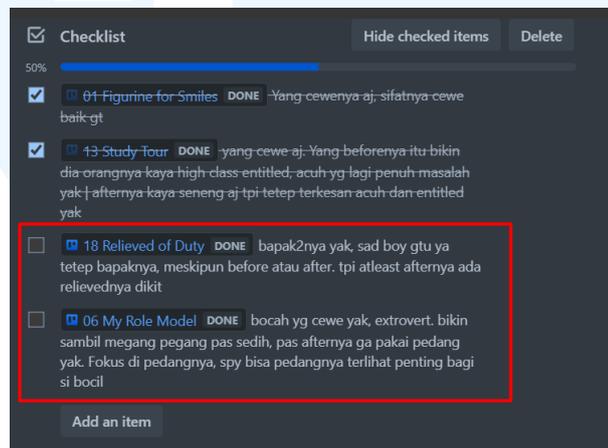
		karakter awal untuk <i>Princess E</i> .	
	21—25 Oktober 2024	<i>Artstyle study</i> berdasarkan arahan dari <i>art director</i> dan pembuatan <i>mockup gameplay final</i> untuk <i>Project E</i> .	Penulis membuat beberapa ilustrasi berdasarkan <i>artstyle</i> yang telah dibuat oleh <i>art director</i> . Penulis membuat konsep ilustrasi baru berdasarkan <i>artstyle</i> yang telah ditentukan untuk <i>Project E</i> .
	28—31 Oktober 2024	Revisi dari <i>gameplay mockup illustration</i> untuk gim <i>Project E</i> .	Penulis mengerjakan revisi yang diberikan oleh <i>art director</i> untuk pengerjaan ilustrasi <i>mockup gameplay</i> dari <i>Project E</i> .
	01—06 November 2024	Pengerjaan desain karakter untuk <i>enemies</i> di gim <i>Project E</i> .	Penulis membuat berbagai desain karakter untuk <i>enemies</i> dalam gim <i>Project E</i> berdasarkan arahan yang diberikan oleh <i>art director</i> . Pada tugas ini, penulis ditugaskan untuk membuat desain karakter dalam bentuk naga dan juga catur.
	07 November 2024	Eksplorasi sketsa untuk pose <i>princess</i> di gim <i>Project E</i> .	Penulis membuat beberapa sketsa pose-pose yang nantinya dapat digunakan sebagai inspirasi bagi animator.
	08 November 2024	Pembuatan ilustrasi <i>Fanart</i> untuk gim <i>One last journey</i> .	Penulis mengerjakan ilustrasi <i>fanart</i> untuk gim <i>One last journey</i> . Pada tugas ini, penulis dibebaskan untuk berkreasi secara penuh dengan menggunakan <i>artstyle</i> yang diinginkan oleh penulis.

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Bagian ini berupa penjelasan secara umum mengenai pekerjaan yang dilakukan penulis selama proses magang.

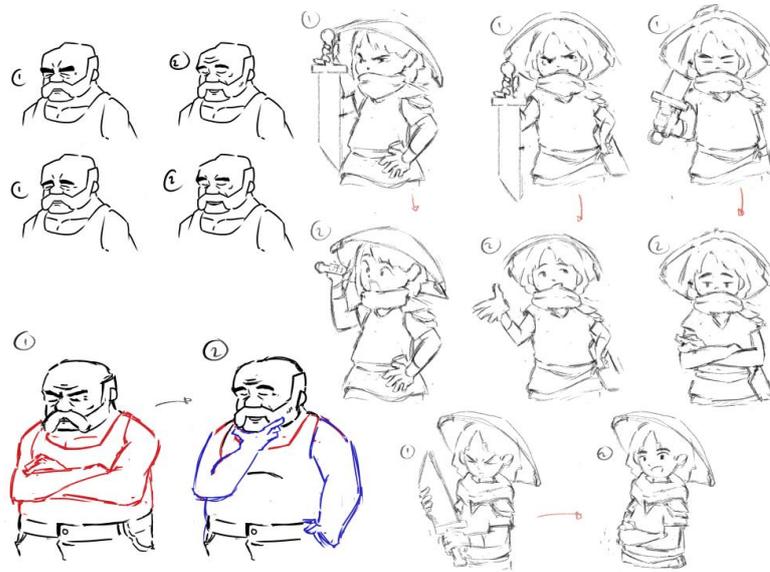
3.3.1 Pengerjaan Project gim Stellagale

Penulis diberikan brief secara verbal melalui *art director* untuk mengerjakan proyek gim Stella Gale, dan tugas pertama yang diberikan adalah untuk membuat ilustrasi *Bust Image SQ* karakter. Sebelum pembuatannya, penulis diberikan naskah yang berisi interaksi antar tokoh sebagai referensi untuk membuat ilustrasi dari karakter-karakter yang ada di Stella Gale melalui platform Trello dan google docs.



Gambar 3. 2 Contoh Brief Pekerjaan

Ilustrasi yang dibuat oleh penulis adalah gambar *half body* yang nantinya akan digunakan dalam dialog *in game* Stella Gale. Dalam proses pembuatannya, penulis membuat sketsa berdasarkan naskah yang telah diberikan oleh *art director*, lalu sketsa tersebut akan diberikan *feedback* yang mendalam oleh *art director* sebagai acuan revisi untuk penulis untuk membuat sketsa final. Di bawah ini merupakan sketsa awal hingga akhir yang penulis buat untuk task yang diberikan.



Gambar 3. 3 Sketsa Pembuatan Character Sheets

Sketsa di atas merupakan variasi desain ekspresi dari karakter NPC dalam gim Stellagale yang dibuat oleh penulis, sketsa tersebut nantinya akan di cek kembali oleh *art director* dan direvisi kembali oleh penulis.



Gambar 3. 4 Proses Revisi Karakter dan Lineart

Setelah melakukan sketsa, penulis melanjutkan tasknya ke tahap yang berikutnya yaitu *lineart* dan *coloring*. Pada tahapan ini, penulis diberikan acuan untuk mengikuti *artstyle* dari *game* StellaGale.



Gambar 3. 5 Acuan Artstyle Stellagale

Pada awalnya penulis mendapatkan sedikit kesulitan dalam mengikuti ketebalan *line* yang ada di gim Stella Gale, tetapi setelah beberapa percobaan, penulis berhasil mengikuti *artstyle* dari gim Stella Gale. Setelah merapihkan *lineart*, penulis beralih ke tahap selanjutnya yaitu *coloring*, pada tahap ini penulis diberikan *color pallete* yang dapat diikuti untuk setiap karakternya. Referensi warna ini disediakan melalui google drive.



Gambar 3. 6 Proses Pengerjaan Expression Sheets

Pada tugas yang pertama ini, penulis diberikan 12 karakter yang setiap karakternya akan dibuat dua ilustrasi dengan ekspresi yang berbeda. Ketika proses *coloring* sudah selesai, penulis melanjutkan prosesnya ke tahap selanjutnya, yaitu proses pemberian VFX dan spine. Pada tahap VFX penulis menambahkan sedikit efek dalam pewarnaannya, seperti menghaluskan

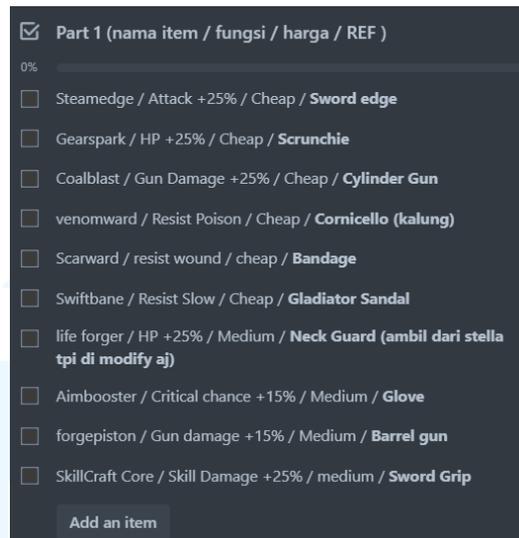
shading dan menambahkan beberapa *highlight* ke dalam ilustrasinya. Penulis juga menggunakan spine 2D untuk membuat animasi sederhana, animasi ini nantinya akan diteruskan kepada programmer.



Gambar 3. 7 Hasil Final Expression Sheets Stellagale

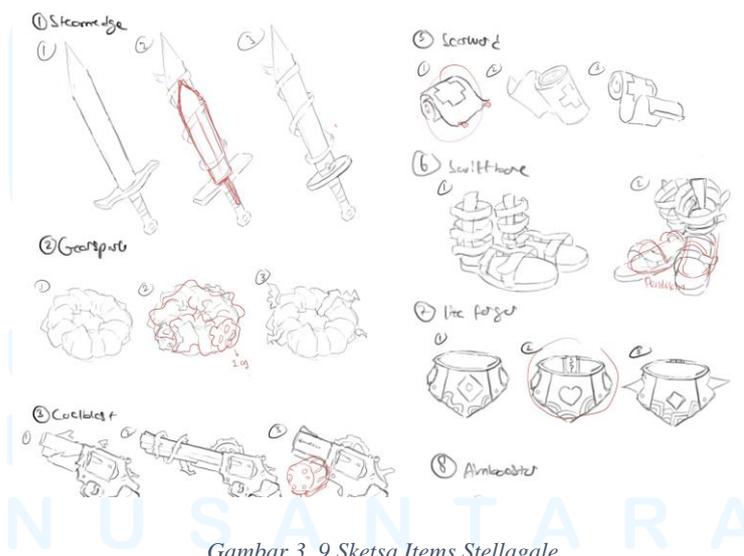
Gambar di atas merupakan hasil akhir dari tugas pertama yang dikerjakan penulis. Masing-masing dari karakter di atas memiliki dua pose yang berbeda dengan ekspresi yang berbeda juga, hal itu dilakukan sebagai bentuk dari animasi dalam gim *Stellagale*.

Untuk tugas selanjutnya, penulis diminta untuk membuat ilustrasi *items* yang nantinya akan digunakan dalam gim Stella Gale, penulis diminta untuk membuat sepuluh ilustrasi dengan skala ukuran 1:1 atau 1080x1080px. Untuk permulaannya, penulis diberikan *brief* secara lisan melalui *art director* dan teks melalui trello, untuk detil lebih dalam mengenai tugasnya, penulis dapat membaca lebih dalam melalui naskah yang diberikan melewati google docs.



Gambar 3. 8 Daftar Tugas Project Stellagale

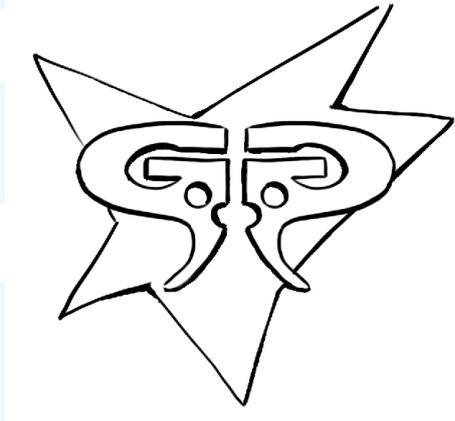
Setelah memahami brief yang telah diberikan, penulis memulai tugasnya dengan mencari inspirasi melewati *platform Pinterest*. Setelah mendapat referensi, penulis melanjutkan tugasnya dengan memulai sketsa kasar, setiap *item* yang dibuat memiliki variasi sketsa yang berbeda, sehingga *art director* dapat memilih sketsa mana yang nantinya akan di kerjakan ke tahap yang lebih lanjut.



Gambar 3. 9 Sketsa Items Stellagale

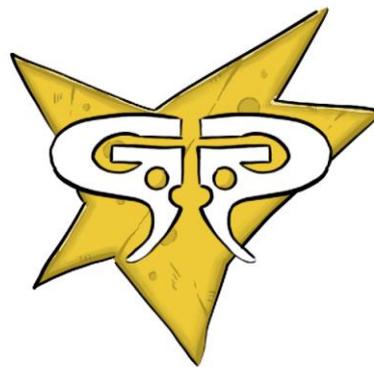
Penulis meminta *feedback* kepada *art director* mengenai sketsa yang telah dibuat. Setelah mendapatkan *feedback*, penulis mulai melakukan revisi

berdasarkan *feedback* yang diberikan, sketsa yang dilakukan penulis pada tahap ini merupakan sketsa final, sehingga nantinya sketsa tersebut akan melalui tahap selanjutnya yaitu tahap *lineart*. Pada tahapan *lineart* penulis selalu mengatur ketebalan garisnya sesuai dengan brief yang diberikan untuk gim Stella Gale.



Gambar 3. 10 Lineart Items Stellagael

Penulis melanjutkan ilustrasinya ke tahap *coloring*, pada tahap ini penulis dibebaskan untuk menentukan warna apa yang sesuai dengan *brief item* yang sudah diberikan, untuk gambar di atas, penulis memilih warna emas, dikarenakan *item* tersebut merupakan *badge* atau lencana yang dimiliki seorang karakter NPC dalam gim Stella Gale.



Gambar 3. 11 Coloring Items Stellagale

Tahapan *coloring* dibagi menjadi tiga, tahapan *base color*, *shading*, dan *highlight*. Gambar di atas merupakan ilustrasi yang sudah melewati tahapan *base color*. Untuk kelanjutannya penulis melakukan tahap *shading* dan

highlight, sehingga ilustrasi yang dibuat oleh penulis akan tampak lebih detil. Pada tahap *coloring* ini, penulis juga harus memerhatikan tekstur yang dimiliki oleh *item* tersebut. Dikarenakan *item* di atas merupakan logam, maka penulis menambahkan efek kilatan cahaya dan sedikit kerusakan yang biasanya terjadi pada bahan logam. Hasil final dari ilustrasi tersebut dapat dilihat sebagai berikut.



Gambar 3. 12 Tahap Final Pengerjaan Items Stellagale

Setiap *item* memiliki material yang berbeda, mulai dari kayu, kertas, logam, hingga besi. Setiap material tersebut juga tentunya memiliki tekstur yang berbeda, contohnya besi memiliki tekstur yang halus tetapi memiliki sisi kasar sedikit dan kayu yang memiliki tekstur kasar dengan motif kayu. Penulis memiliki sedikit kendala ketika membuat tekstur kayu, sebelum membuat tekstur kayu penulis juga mengamati bagaimana tekstur kayu di kehidupan nyata, karena dengan mengamati objek di dunia nyata, penulis dapat melihat secara langsung bagaimana tekstur dari setiap objek tersebut. Berikut merupakan beberapa ilustrasi *items* yang telah dibuat oleh penulis:

MULTIMEDIA
NUSANTARA

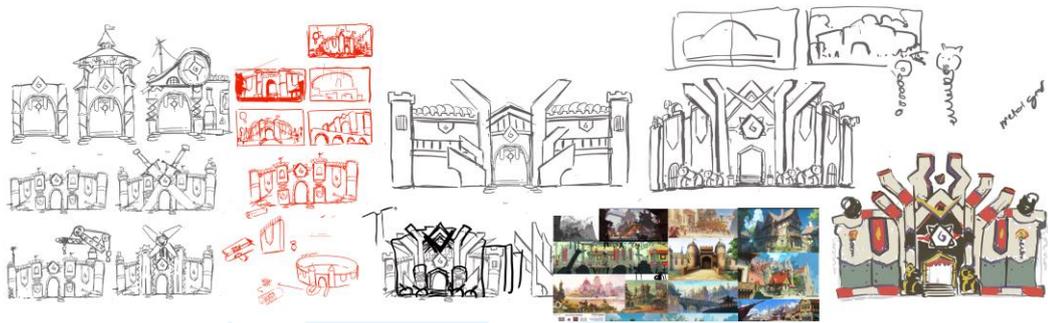


Gambar 3. 13 Hasil Akhir Akhir Items Stellagale

Selanjutnya, sama halnya dengan pengerjaan unik *item* di Stella Gale, penulis memulai tugasnya dengan memerhatikan *brief* yang telah diberikan oleh *art director*. Proses pengerjaan pada tugas ini juga sama seperti pengerjaan tugas unik *item* sebelumnya, perbedaannya hanya terletak di kegunaan aset gim setelah hasil ilustrasi diselesaikan. *Equipment items* disini nantinya akan dapat digunakan oleh *player* dari gim Stella Gale ketika melakukan permainan, setiap *equipment* memiliki keunggulannya masing-masing, dan hal tersebut akan dapat membantu *player* dalam menyelesaikan berbagai rintangan di gim Stella Gale.



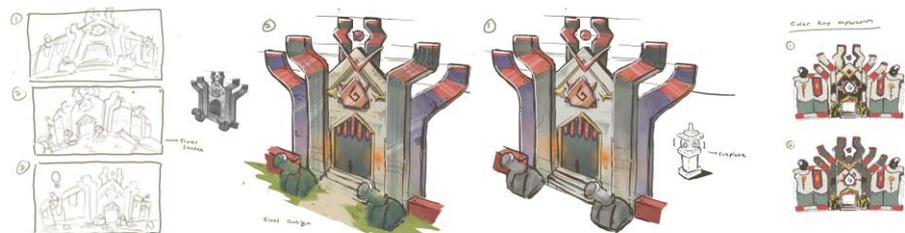
Gambar 3. 14 UI Items Stellagale



Gambar 3. 18 Eksplorasi Sketsa Environment Stellagale

Untuk tugas terakhir dari *project gim Stellagale*, penulis diminta untuk membuat sebuah *environment art illustration* berdasarkan *concept art* dari *arena* atau medan bertarung di gim *Stellagale*. Ilustrasi yang dikerjakan oleh penulis memiliki ukuran 3013x1500 px yang nantinya akan digunakan dalam *loading screen* dari gim *Stellagale*. Penulis memulai tugas ini dengan melakukan berbagai riset melalui *platform google* dan *pinterest*, setelah riset dilakukan, penulis mengumpulkan berbagai gambar referensi tersebut yang disatukan kedalam satu *canvas* dengan menggunakan platform *puref*. Setelah mendapat referensi yang cukup, penulis mulai melakukan sketsa berdasarkan riset yang telah dilakukan, sketsa yang dibuat oleh penulis merupakan sketsa tampak depan dan samping dari pintu depan *arena* dalam gim *Stellagale*.

Gambar di atas menunjukkan beberapa sketsa desain yang dibuat oleh penulis untuk pintu depan dari *arena*, setiap desain memiliki keunggulannya masing masing, seperti bagaimana cara pintu itu bekerja, hingga estetika yang diberikan dari desain pintu tersebut.



Gambar 3. 19 Eksplorasi Pintu Arena Stellagale

Selanjutnya, art director memilih desain mana yang cocok untuk di asah kembali, dan setelah desain yang cocok terpilih, penulis mulai mengasah kembali sketsa tersebut.

Penulis mulai melakukan base color dan juga mencoba membuat sketsa *thumbnail* dari perspektif yang berbeda-beda, warna yang dipilih oleh penulis juga telah diarahkan oleh *art director*, sehingga pemilihan warna tidak bisa sembarangan. Pintu yang didesain oleh penulis juga telah melewati beberapa tahap revisi oleh *art director*.

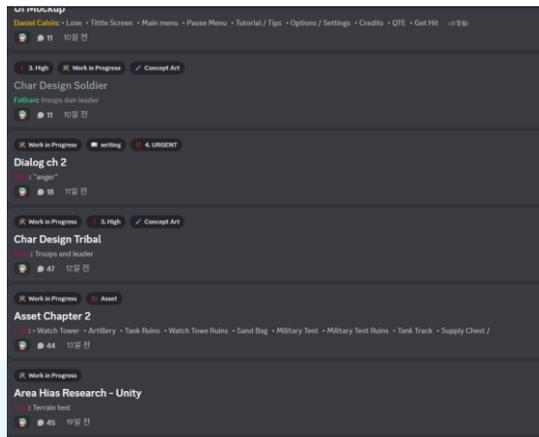


Gambar 3. 20 Hasil Akhir Ilustrasi Environment Stellagale

Penulis telah menyelesaikan tugas terakhirnya dalam *project* gim *Stellagale*, dan selanjutnya penulis diarahkan kembali oleh *art director* untuk bergabung kedalam *project* gim lainnya, *One last journey*.

3.3.2 Proses Pengerjaan Project gim One last Journey

Proyek gim selanjutnya yang dikerjakan penulis adalah gim *One last journey*, sebuah gim petualangan *interactive*. Penulis diberikan *brief* secara verbal melalui *art director* mengenai hal apa saja yang akan dikerjakan penulis selama bergabung kedalam tim *One last journey*. Penulis juga dapat melihat *list* pekerjaan yang dapat dilakukan melalui media *platform discord*.



Gambar 3. 21 Brief Tugas dalam Project One Last Journey

Untuk tugas pertama yang diberikan penulis, penulis diminta untuk mengerjakan ilustrasi untuk beberapa *cutscene* yang terdapat dalam gim *One last journey*. Penulis memulai tugasnya berdasarkan *brief* yang telah diberikan, pertama, *art director* akan memberikan sketsa dari *storyboard* yang telah dibuat sebelumnya oleh tim *One last journey*, kemudian penulis akan merevisi sketsa tersebut dan memberikan *lineart* serta *asset* tambahan yang diperlukan kedalam ilustrasi.



Gambar 3. 22 Contoh Storyboard One Last Journey

Setelah *lineart* telah selesai dibuat, penulis mulai melakukan tahap selanjutnya, yaitu pemberian warna dasar pada ilustrasi, untuk *artstyle* nya

sendiri, penulis diberikan waktu untuk menyesuaikan *artstyle* yang telah ditentukan terlebih dahulu sebelum memulai proses *rendering* ilustrasi.



Gambar 3. 23 Sketsa Ilustrasi Cutscene *One Last Journey*

Proses *rendering* dilakukan penulis selama beberapa jam, dan selama proses tersebut berlangsung, penulis dapat meminta *feedback* kepada *art director*. Warna yang digunakan dalam proses *rendering* ini juga telah ditentukan oleh *art director*.



Gambar 3. 24 Contoh *Artstyle* Ilustrasi *One Last Journey*

Gambar di atas merupakan *artstyle* yang digunakan penulis selama pengerjaan ilustrasi untuk gim *One last journey*. *Artstyle* tersebut memiliki keunikan tersendiri dalam bentuk dari setiap objek yang ada dalam ilustrasi. Selama pengerjaan ilustrasi, penulis juga diperbolehkan untuk menambahkan sedikit keunikan dari *artstyle* penulis.



Gambar 3. 25 Hasil Final Ilustrasi Cutscene *One Last Journey*

Penulis menyelesaikan ilustrasi tersebut dengan hasil seperti gambar di atas, warna yang dingin, atmosfer yang gelap, dan cerita yang unik memberikan keindahan dari ilustrasi dalam gim *One last journey* ini.

Pada tugas selanjutnya, penulis diminta untuk membuat desain karakter dari monster di *One last journey*, monster-monster ini nantinya digunakan oleh tim *One last journey* sebagai karakter antagonis yang akan mengisi jalan cerita dari gim *One last journey*. Penulis mendapatkan sedikit kendala ketika mencoba untuk mendesain karakter monster dari gim *One last journey*, kendala tersebut berupa kesulitan penulis dalam menginterpretasikan bentuk monster dalam bentuk yang *humanoid*.

Gambar di bawah merupakan beberapa desain karakter monster awal yang dibuat oleh penulis, desain tersebut tidak sesuai dengan yang diinginkan oleh *art director*, sehingga penulis mendesain kembali bentuk monster yang lainnya.



Gambar 3. 26 Desain Pertama Eksplorasi Monster One Last Journey

Dalam proses pengerjaannya, penulis juga meminta *feedback* dari *art director*, dan setelah mendapatkan *feedback*, penulis akhirnya dapat mendesain karakter monster dari gim *One last journey* dengan lebih baik lagi. Desain kedua yang dibuat oleh penulis sudah sesuai dengan keinginan dari *art director*, dan dalam prosesnya, penulis melewati 3 tahap, yaitu tahap sketsa kasar, draft dan *rough color*. Dalam proses pewarnaan, penulis dibebaskan untuk memilih warnanya sendiri, tetapi ada beberapa larangan juga ketika memilih warna, warna yang tidak diperbolehkan adalah warna-warna yang tidak *natural*, seperti warna ungu, biru terang, atau warna *neon*.



Gambar 3. 27 Desain Kedua Eksplorasi Monster One Last Journey

Penulis membuat 12 desain karakter yang berbeda, dan selanjutnya *art director* akan memilih desain manakah yang sudah sesuai, dan dari desain yang sudah terpilih tersebut, akan di asah kembali oleh penulis berdasarkan *feedback* yang diberikan oleh *art director*.

Setelah beberapa desain sudah terpilih, penulis diminta untuk membuat *hierarchy* dari karakter-karakter tersebut, *hierarchy* itu akan berguna untuk mengetahui posisi atau pangkat dari setiap monster yang telah didesain oleh penulis. Desain yang sudah terpilih juga dikembangkan kembali oleh penulis dengan menambahkan beberapa aksesoris dan akses unik lainnya yang dapat menambahkan keunikan dari setiap karakter yang telah dibuat.



Gambar 3. 28 Desain Akhir Monster One Last Journey

Desain yang telah dibuat penulis sudah disetujui penuh oleh *art director*, tetapi masih ada sedikit kekurangan dari setiap desain yang ada, yaitu, setiap desain monster tersebut masih terlalu terlihat seperti manusia, maka dari itu, *art director* meminta penulis untuk menambahkan ekor dari setiap desain monster yang telah dibuat. Dalam proses pembuatannya, penulis melakukan riset dengan memperhatikan bentuk ekor dari setiap hewan yang ada di dunia, mulai dari ekor sapi, kerbau, anjing, kelinci, bahkan hingga ekor burung. Hal itu bertujuan untuk memudahkan penulis dalam merancang desain ekor untuk kedepannya.



Gambar 3. 29 Eksplorasi Ekor Monster One Last Journey

Gambar di atas merupakan beberapa desain ekor yang dibuat oleh penulis, desain tersebut juga berdasarkan ekor hewan yang ada di dunia, penulis menggunakan ekor kelinci, ekor burung *phoenix*, hingga ekor ular dalam pembuatannya. Pada proses pembuatannya, penulis menggunakan karakter yang telah dibuat sebelumnya sebagai acuan skala untuk ekor dan karakter desainnya.



Gambar 3. 30 Desain Akhir Monster Kecil One Last Journey

Untuk desain monster terakhir, penulis diminta untuk membuat tiga jenis pengikut monster lainnya. Monster ini dapat diibaratkan sebagai pembantu dari monster-monster besar lainnya. Dalam desain ini, penulis juga diminta untuk memperhatikan setiap objek yang ada dalam desain *wardrobe* monster, setiap objek yang ada harus memiliki fungsi yang jelas dan juga dapat membantu monster tersebut dalam berperang. Sama halnya dengan mendesain

karakter lainnya, penulis melewati 3 tahap dalam proses mendesain monster ini, yaitu, sketsa kasar, draft dan *rough color*. Pada akhirnya setiap desain yang telah dibuat oleh penulis akan diteruskan kembali ke tim *One last journey* agar dapat dikembangkan lebih dalam.

Untuk tugas selanjutnya dalam proyek gim *One last journey*, penulis ditugaskan untuk mendesain karakter dari *troops army* yang nantinya akan ditambahkan kedalam gim *One last journey*, desain karakter disini selanjutnya akan diteruskan kepada *art director* untuk di asah kembali. Gambar di bawah adalah beberapa desain karakter yang telah dibuat oleh penulis.



Gambar 3. 31 Desain Awal Troops One Last Journey

Dalam desain ini, penulis diminta untuk membuat karakter berdasarkan tentara dari perang dunia ke-2. Penulis juga telah melakukan riset sebelum mendesain karakter tersebut, penulis melakukan riset dengan menggunakan *platform google* dan *pinterest*. *Wardrobe* menjadi poin yang sangat penting ketika mendesain karakter *troops* dari *One last journey*, maka dari itu penulis membuat banyak desain *wardrobe* yang berbeda-beda dengan keunggulannya masing masing. Desain yang diminta oleh *art director* berupa seorang tentara dengan desain baju yang realistis tetapi masih memiliki unsur *sci-fi* atau fantasi dari bajunya. Penulis juga diberikan beberapa referensi dari film terkenal oleh *art director* sebagai panduan untuk mendesain *wardrobe* yang diinginkan.

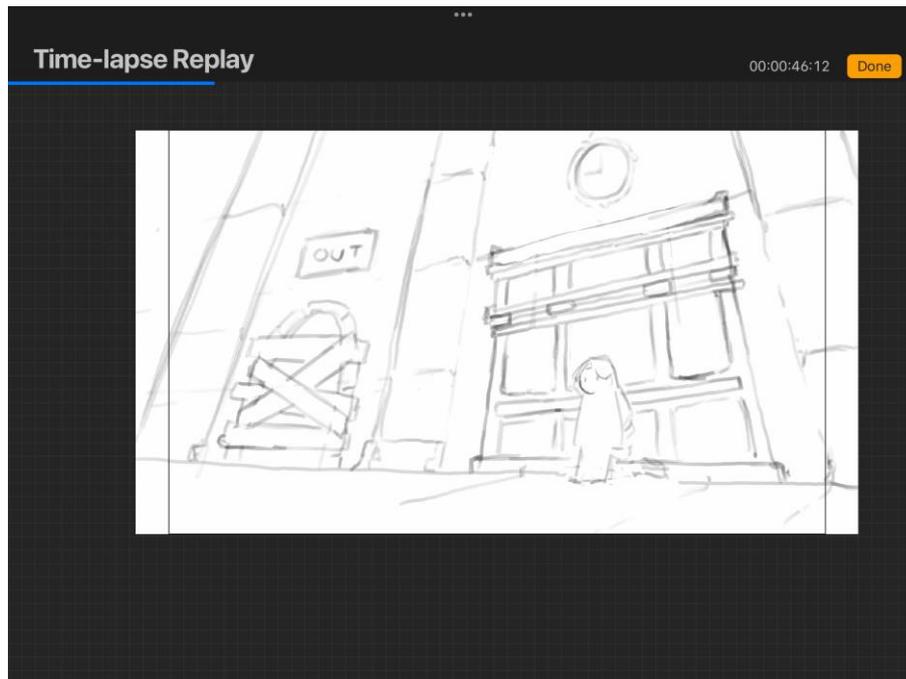
Untuk tugas pertamanya, penulis diminta untuk membuat sebuah *concept art* untuk *Project E*. *Concept art* ini nantinya akan digunakan untuk menemukan *artstyle* dan *mood* yang sesuai untuk gim *Project E*.

Penulis memulai pembuatan ilustrasi *concept art* dengan membuat 6 sketsa yang berbeda, sketsa tersebut dapat dikatakan juga dengan metode *Thumbnailing*, hal ini bertujuan untuk memudahkan penulis dalam mengembangkan sketsanya kembali. Penulis membuat sketsa berdasarkan *storyline* yang diberikan oleh *game director*.



Gambar 3. 33 Eksplorasi Sketsa Ilustrasi Concept Art Project E

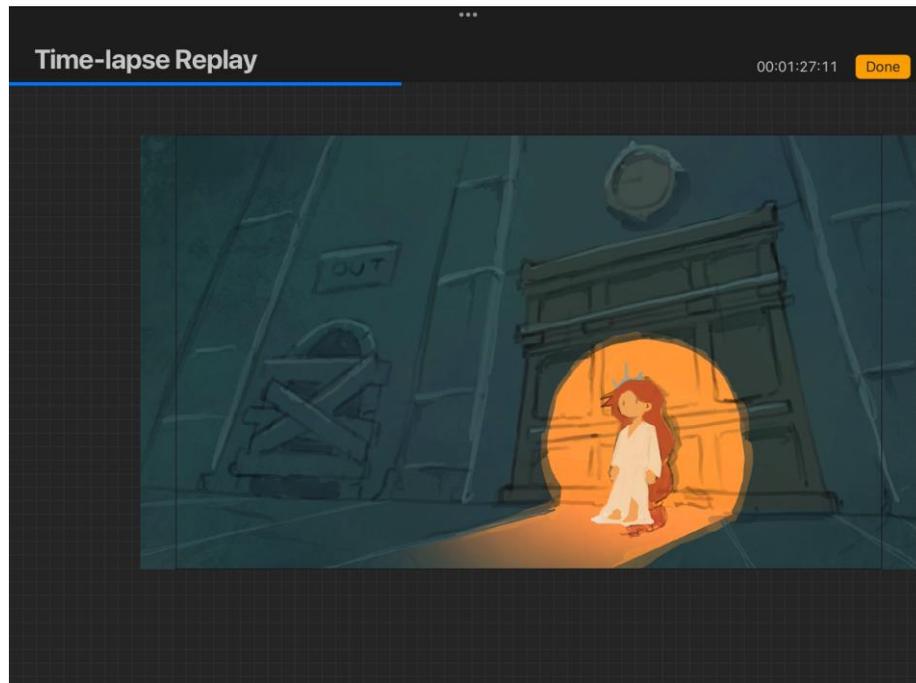
Setelah membuat beberapa sketsa untuk *concept art*, penulis mulai mengembangkan kembali beberapa sketsa yang penulis inginkan, dalam hal ini penulis membuat *canvas* baru dan mengsketsa kembali dengan lebih *detail* dengan ukuran 1920x1080 px. Pada ilustrasi ini, penulis mencoba untuk membuat sebuah ilustrasi dengan atmosfer yang kelam, dan untuk *artstyle* nya sendiri, penulis menggunakan ciri khas nya tersendiri.



Gambar 3. 34 Tahap Sketsa Ilustrasi Project E

Pembuatan ilustrasi *concept art* ini melalui beberapa tahap yang lumayan panjang, tahap tersebut dapat dibagi kedalam 4 tahap, yaitu tahap sketsa, pengembangan sketsa, *painting in light and shadow*, dan *full render painting*.

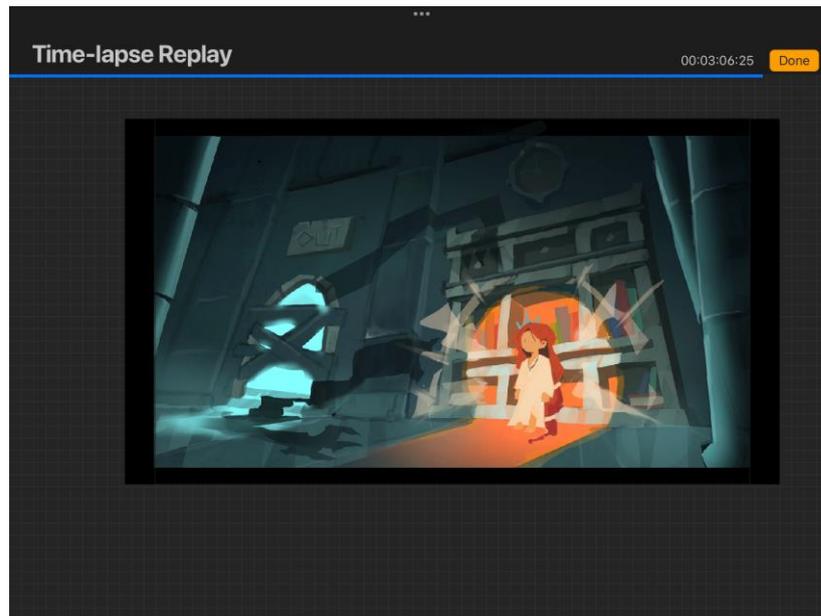
Penulis melakukan tahap *painting in light and shadow* untuk menemukan cahaya yang sesuai dalam pembuatan ilustrasinya, dalam ilustrasi ini, penulis mencoba untuk menggunakan 1 key light dengan warna jingga yang mengarah ke karakter utama, cahaya tersebut bertujuan untuk memberikan suasana tegang dalam ilustrasi. Penulis juga menggunakan banyak warna dingin seperti warna biru dan hijau dalam ilustrasinya untuk membuat atmosfer dari lukisan terasa lebih kelam dan menakutkan.



Gambar 3. 35 Tahap Pencarian Vibes dan Color Ilustrasi Project E

Untuk tahapan berikutnya, penulis melakukan *full render painting*, tahap ini merupakan tahap terakhir dalam pembuatan ilustrasi ini, tahap ini bertujuan untuk mengembangkan ilustrasi dari yang berwarna kasar hingga ke pewarnaan yang lebih *detail* dan tajam.

Pada tahap ini, penulis juga menambahkan beberapa objek pendukung, seperti jam dinding yang menunjukkan waktu, lemari penuh dengan buku yang menunjukkan bahwa sang *princess* berada di perpustakaan, dan pintu dengan *signage* bertuliskan *out* yang menandakan bahwa itu adalah pintu keluar bagi sang putri. Dalam tahap ini, penulis juga banyak melakukan uji coba ketika membuat ilustrasinya, seperti mencoba beberapa *mode layer* yang tersedia untuk menambahkan estetika ke dalam ilustrasi, hingga mencoba beberapa *artstyle* baru untuk setiap objek yang ditambahkan. Dalam ilustrasi ini, penulis mencoba untuk membuat sebuah ilustrasi dengan gaya *stylized*.



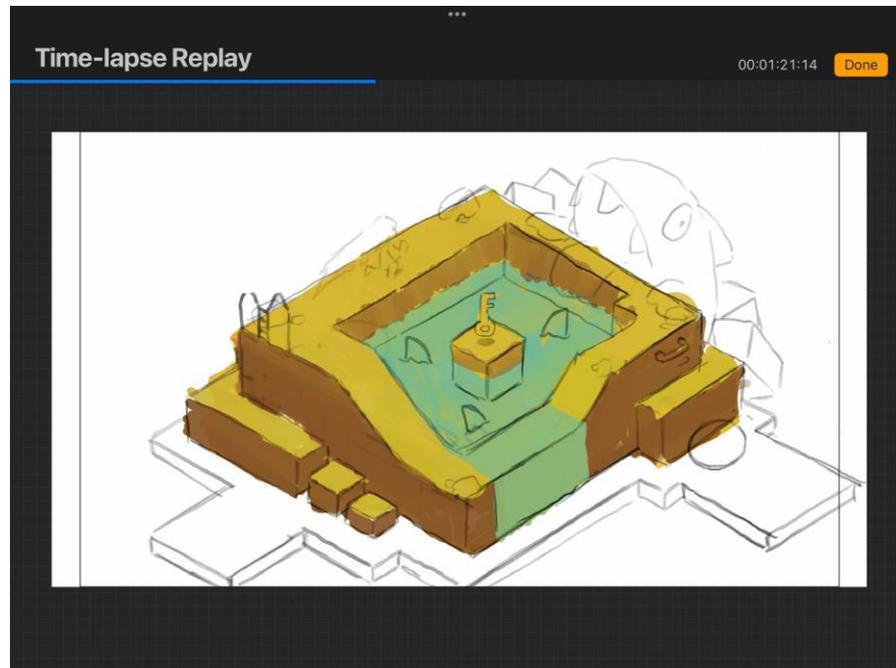
Gambar 3. 36 Tahap Rendering Ilustrasi Project E

Penulis menyelesaikan konsep ilustrasi pertamanya dan telah mendapatkan *feedback* secara langsung dari *art director* dan *game director*. Beberapa *feedback* yang didapatkan oleh penulis adalah, gim dari *Project E* ini akan mengambil tema *colorful* dengan warna ilustrasi yang *vibrant* sehingga konsep dari ilustrasi yang penulis buat masih kurang sesuai, tetapi *mood* dari ilustrasi yang penulis buat juga dapat menginspirasi tim yang lainnya untuk berani menggunakan warna yang dingin, meskipun tema yang diambil adalah *colorful*.

Penulis kembali membuat konsep ilustrasi lainnya, dalam hal ini, penulis ditugaskan untuk membuat *mockup gameplay* dari *Project E*, *mockup* yang diinginkan adalah sebuah gim *isometric* dengan warna yang cerah dan juga hal unik di dalamnya, hal unik tersebut dapat berupa hal yang sangat *random* seperti ikan yang muncul di langit atau bahkan beruang yang hidup dalam air.

Pada pembuatan ilustrasi kali ini, penulis harus memperhatikan setiap perspektif yang digunakan dari setiap objek yang dibuat. Seperti gambar di bawah, penulis membuat sketsa dengan menggunakan banyak bentuk balok dan

kubus, hal itu digunakan untuk mempermudah penulis dalam mengimajinasikan objek yang ingin divisualisasikan.



Gambar 3. 37 Sketsa Awal Ilustrasi Isometric Project E

Dalam ilustrasi ini, penulis menggunakan warna hangat dengan saturasi yang lumayan tinggi, warna tersebut dipilih oleh penulis disebabkan oleh keinginan langsung dari *art director* dan *game director*. Penulis juga menambahkan monster ikan besar dengan warna yang cerah sebagai *boss* dalam gim tersebut. Penulis juga menambahkan UI *healthbar* pada ikan tersebut dengan tujuan untuk membuat *mockup* dari gim ini terlihat lebih nyata dan *polished*.

Penulis menggunakan metode digital painting dalam pembuatan ilustrasi ini, penulis juga hanya menggunakan sedikit *layer* agar ilustrasi dapat terselesaikan dengan lebih cepat dan efisien. Warna yang dipilih oleh penulis juga lebih spontan yang beracuan kepada warna hangat yang *vibrant*.

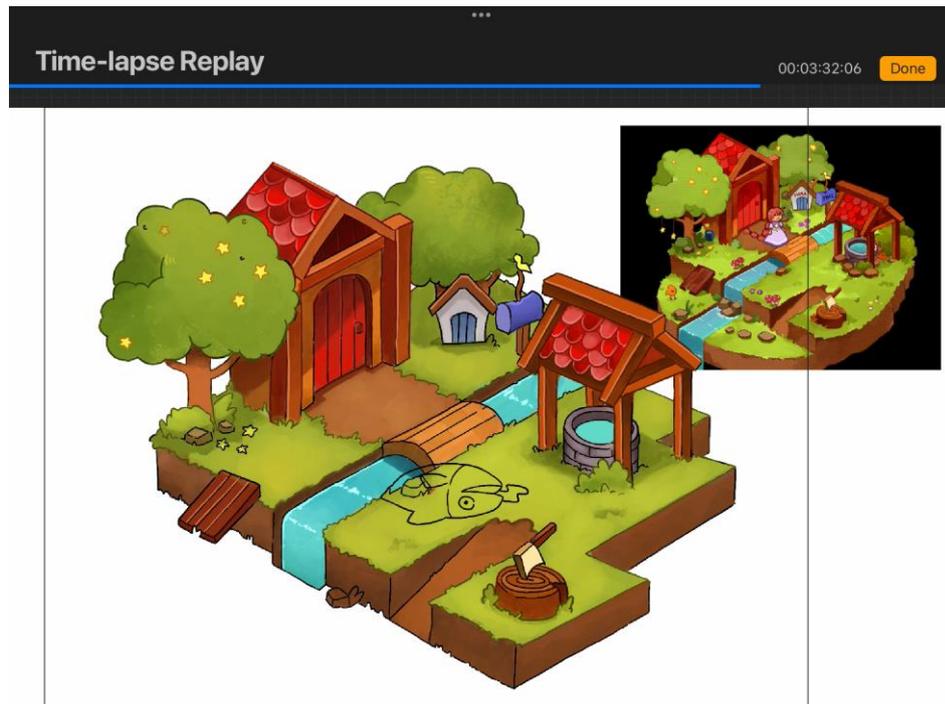


Gambar 3. 38 Hasil Akhir Ilustrasi Isometric Project E

Untuk tugas selanjutnya, *art director* telah menentukan *artstyle* yang diinginkan untuk gim *Project E*, maka dari itu, penulis ditugaskan untuk menyesuaikan *artstyle* dari *art director* agar pembuatan ilustrasi kedepannya dapat berjalan lebih lancar, mudah, dan efisien.

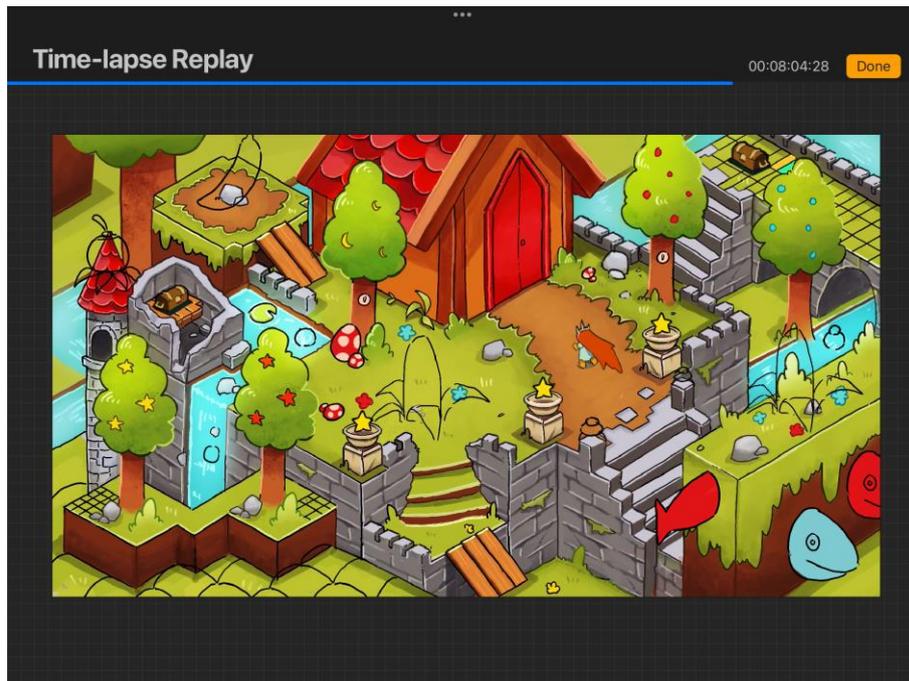
Penulis ditugaskan untuk membuat replika ilustrasi dari gambar ilustrasi yang telah dibuat oleh *art director*. Penulis menambahkan beberapa objek unik seperti ikan yang tergeletak di tanah, dan juga ikan yang digantung di atas tiang besar dengan tujuan untuk memberikan keunikan tersendiri dari ilustrasi yang dibuat. Dalam tugas ini, penulis mendapat sedikit kendala ketika mencoba untuk mereplika *lineart* dari *artstyle* milik *art director*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 39 Artstyle Practice untuk Project E

Setelah berhasil mereplika *artstyle* dari *art director*, penulis ditugaskan untuk membuat sebuah ilustrasi *mockup gameplay* dari *project E*, dengan beberapa ketentuan, yaitu, ilustrasi yang akan dibuat harus memiliki keunikan untuk setiap objek yang ada, keunikan tersebut dapat berupa hal yang aneh, mistis, atau bahkan tidak masuk akal dalam pemikiran manusia. Ilustrasi yang akan dibuat oleh penulis juga beracuan kepada film *alice in the wonderland*, film tentang seorang wanita yang secara tidak sengaja memasuki dunia lain yang penuh dengan hal aneh dan menarik. Berdasarkan hal tersebut penulis menambahkan beberapa objek unik dalam ilustrasinya, seperti pohon jagung yang besar, rumah yang terbuat dari awan, pohon dengan buah yang unik, hingga kepala ikan yang tertanam dalam tanah.



Gambar 3. 40 Revisi Ilustrasi Isometric Project E

Ilustrasi ini memakan waktu yang lumayan panjang, hal itu dikarenakan oleh banyaknya objek yang ada dalam ilustrasi, objek tersebut juga memiliki tekstur yang berbeda-beda, seperti tekstur pada sisik ikan, roti sobek, dan tekstur daun pada pohon.

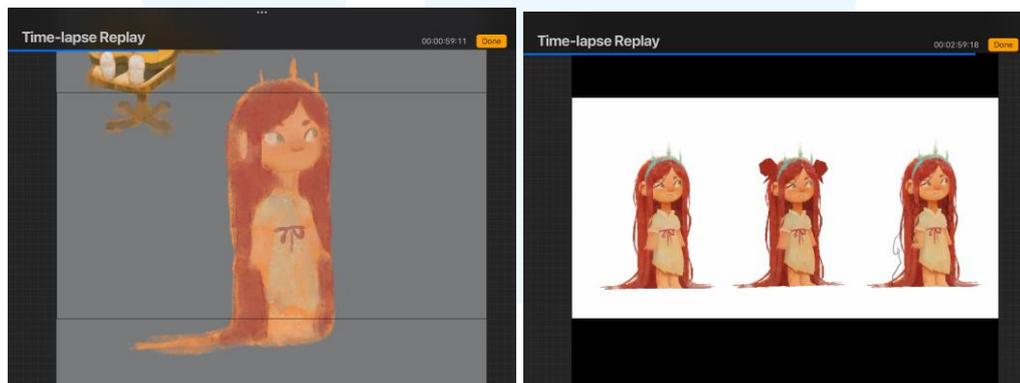


Gambar 3. 41 Hasil Akhir Ilustrasi Isometric Project E

Untuk tugas selanjutnya, penulis diminta untuk membuat beberapa desain karakter, desain karakter tersebut di antara lain adalah, desain *princess*,

naga jahat, dan musuh kecil pengikut penyihir. Setiap desain yang dibuat harus dibuat dengan *style* yang *stylized*, dalam artian, setiap desain yang dibuat harus memiliki keunikan yang sangat menonjol, khususnya dalam bentuknya.

Penulis membuat beberapa desain karakter putri sesuai dengan keinginan dari *art director*. Beberapa kriteria dari karakter tersebut adalah, seorang putri yang memiliki rambut sangat panjang, dengan karakter yang pemberani tetapi tetap anggun ketika dilihat, putri itu terkurung dalam menara yang dijaga oleh penyihir jahat. Karakter putri yang dibuat oleh penulis juga terinspirasi dari beberapa karakter ternama lainnya, seperti *princess Fiona* dari film *Shrek* dan *Rapunzel* dari film *Tangled*.



Gambar 3. 42 Desain Awal Karakter Putri Project E

Penulis memulai pengerjaannya dengan membuat desain karakter yang sederhana dengan warna yang tidak kompleks, warna kemerahan dipilih oleh penulis dengan harapan dapat memberikan kesan pemberani dari sang putri. Beberapa *style* rambut juga dibuat oleh penulis, dan ketika mendesain karakter putri ini, penulis juga selalu memperhatikan *shape language* dari setiap desainnya, seperti lingkaran yang dapat memberikan kesan positif, segitiga yang memberikan kesan jahat dan kuat, hingga persegi yang dapat memberikan kesan netral dari setiap karakternya.

Setelah membuat desain pertamanya, penulis membuat kembali beberapa desain karakter sang putri dengan lebih *stylized*, desain-desain yang dibuat oleh penulis juga selalu diberikan *feedback* dari *art director*, sebagian

dari desain yang dibuat oleh penulis juga terinspirasi dari benda-benda di sekitar kita, seperti boneka mainan, *matryoshka*, hingga garpu yang biasanya kita gunakan untuk makan.

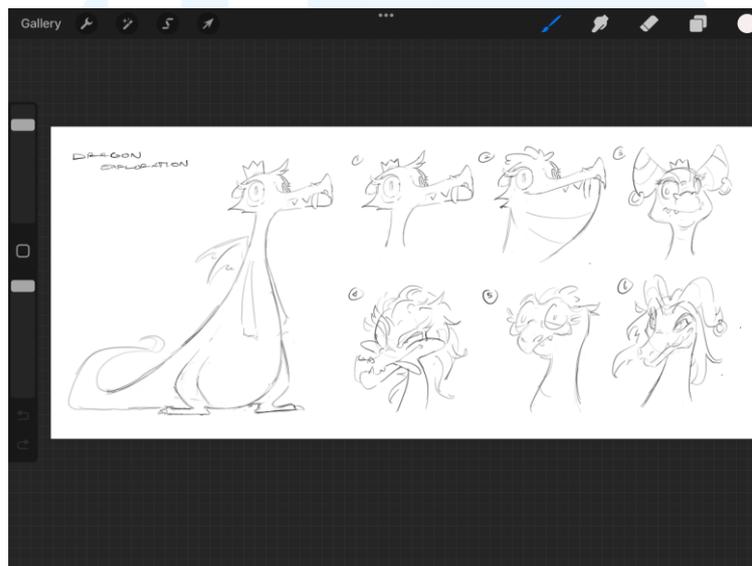
Dalam proses pembuatannya, penulis juga melakukan riset dengan menggunakan *platform pinterest*, hal ini juga mempermudah penulis dalam mengvisualisasikan desain karakter yang diinginkan. Meskipun menggunakan *platform media online*, penulis tetap lebih memilih untuk menggunakan metode spontan dengan pemikirannya sendiri, hal ini dilakukan oleh penulis agar proses iterasi pembuatan desain karakter dapat terselesaikan dengan lebih cepat.



Gambar 3. 43 Eksplorasi Desain Karakter Putri Project E

Selanjutnya, penulis mendapatkan tugas baru untuk mendesain karakter naga jahat dengan 3 desain yang berbeda, naga yang diinginkan oleh *art director* dan *game director* juga memiliki *prompt* tersendiri, *prompt* tersebut berupa, seekor naga besar yang kuat dengan tampilan yang gagah tetapi memiliki karakter yang kurang pintar, naga ini awalnya juga adalah seorang putri yang terkutuk oleh penyihir jahat, setiap naga yang dibuat juga harus memiliki keunikannya tersendiri yang dapat menunjukkan bahwa pada awalnya mereka adalah seorang putri dari kerajaan yang ternama.

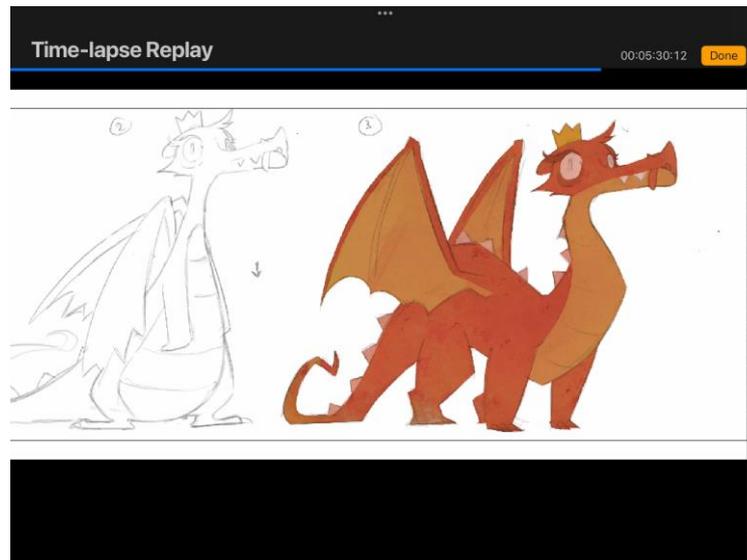
Penulis memulai tugasnya dengan membuat 1 sketsa naga secara utuh dan beberapa desain kepala naga. Setiap desain yang dibuat oleh penulis juga memiliki keunikannya tersendiri, terutama dalam *shape language* nya, setiap bentuk yang digunakan oleh penulis dapat menyimbolkan karakter dari setiap naga tersebut, seperti penggunaan *shape* yang tajam, dapat menyimbolkan bahwa naga tersebut memiliki karakter yang anggun dan jahat.



Gambar 3. 44 Eksplorasi Desain Awal Naga Project E

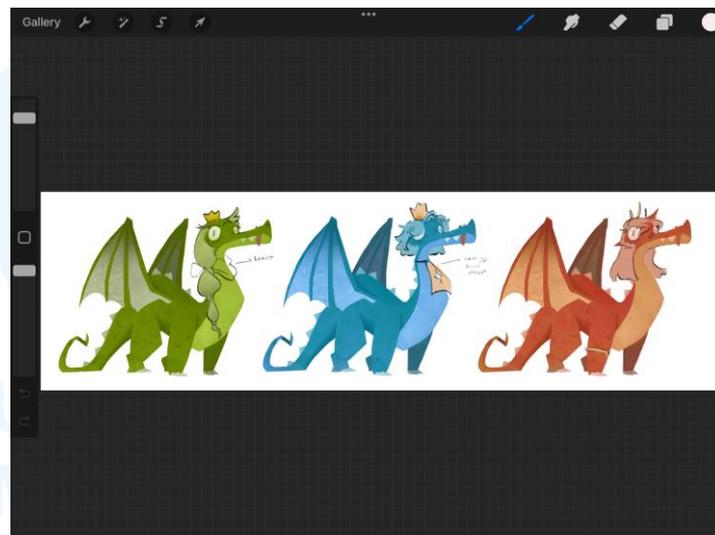
Setelah membuat beberapa desain naga, penulis diminta untuk menambahkan warna dari setiap desain yang sudah dipilih oleh *art director*, warna yang digunakan penulis adalah warna warna tajam seperti merah, hijau, dan biru dengan saturasi yang tinggi, warna tersebut dipilih oleh penulis dikarenakan gim yang diinginkan akan menggunakan warna yang *vibrant* dan *colorful*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 45 Pemberian Warna pada Sketsa Naga Project E

Penulis menggunakan *lasso tool* dalam proses pewarnaannya, hal itu dilakukan penulis untuk mempercepat proses pewarnaan, dari desain yang telah dibuat, dengan menggunakan *lasso tool*, penulis tidak perlu menghabiskan waktunya untuk membuat *lineart* berdasarkan sketsa yang telah dibuat.



Gambar 3. 46 Eksplorasi Warna Naga Project E

Penulis menambahkan *hairstyle* dari setiap naga yang telah dibuat sebelumnya dikarenakan oleh keinginan dari *game director* dan *art director*,

rambut ini dapat memberikan kesan yang unik ketika *player* memainkan gim *Project E*.

Untuk tugas selanjutnya, penulis diminta untuk membuat beberapa desain *enemies* atau karakter antagonis lainnya yang akan menghalangi perjalanan sang putri, karakter ini juga memiliki *prompt* yang telah ditentukan oleh *art director* dan juga *game director*. *Prompt* tersebut berupa, karakter yang dibuat harus berukuran kecil dan terlihat menyebalkan atau mengganggu, karakter yang dibuat juga harus berdasarkan hal hal nyata yang ada dalam kehidupan kita sehari-hari.

Penulis memulai desain awalnya dengan mengategorikan desainnya dalam beberapa kategori, kategori pertama adalah hewan laut, kategori kedua adalah hewan darat, kategori ketiga adalah tumbuh-tumbuhan, dan kategori terakhir adalah hewan mistis yang unik.

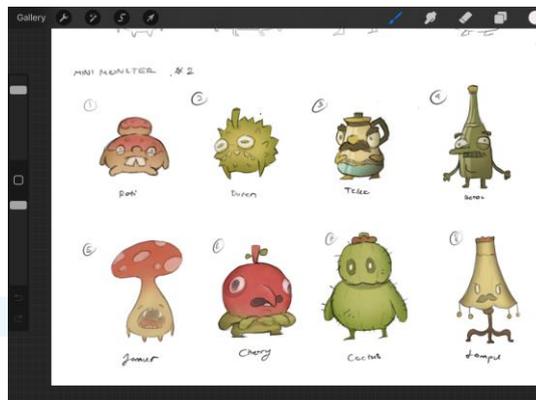
Delapan desain karakter yang telah dibuat oleh penulis tidak disetujui oleh *art director* dan *game director*, hal tersebut dikarenakan desain karakter yang dibuat terlalu lucu dan berdasarkan hal yang hidup, dalam kasus ini, hal tersebut adalah seekor hewan. *Game director* menambahkan ketentuan baru dalam *prompt* yang telah dibuat sebelumnya, ketentuan tersebut adalah, setiap desain karakter yang dibuat harus berdasarkan benda mati yang nyata, hal itu dilakukan agar karakter yang nantinya akan terbunuh tidak mengeluarkan darah yang menimbulkan kesan menyeramkan bagi *player* yang memainkan gim nya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 47 Eksplorasi Desain Monster Project E

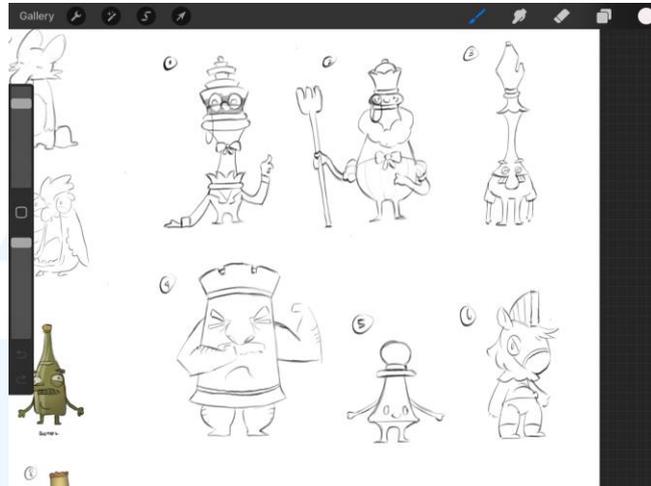
Untuk desain yang kedua, penulis mencoba untuk membuat karakter berdasarkan benda mati sehari-hari, seperti teko, botol, lampu, dan buah-buahan. Penulis juga mencoba untuk memaksimalkan *shape* yang ada dalam benda mati yang telah dipilih oleh penulis. Beberapa desain yang dibuat oleh penulis juga masih berdasarkan desain yang pertama, hal itu dilakukan oleh penulis dikarenakan beberapa bentuk karakter dari desain pertama masih memiliki kemiripan di desain yang kedua.



Gambar 3. 48 Eksplorasi Warna Monster Project E

Selanjutnya, penulis juga diminta untuk membuat kembali desain *enemies* yang berbeda, dalam hal ini, penulis diminta untuk membuat desain karakter berdasarkan bidak catur. Setiap bidak catur ini juga harus memiliki kekuatan dan dapat terlihat bahwa setiap bidaknya memiliki tugasnya

masing masing, seperti raja dan ratu yang mengatur bidak lainnya, hingga pion catur dengan kekuatan yang sangat minim.



Gambar 3. 49 Eksplorasi Desain Monster Final Project E

Dalam tugas terakhirnya dari proyek ini, penulis diminta untuk membuat beberapa variasi sketsa pose dari sang putri yang nantinya akan digunakan oleh animator sebagai media referensi dari pembuatan animasi sang putri.

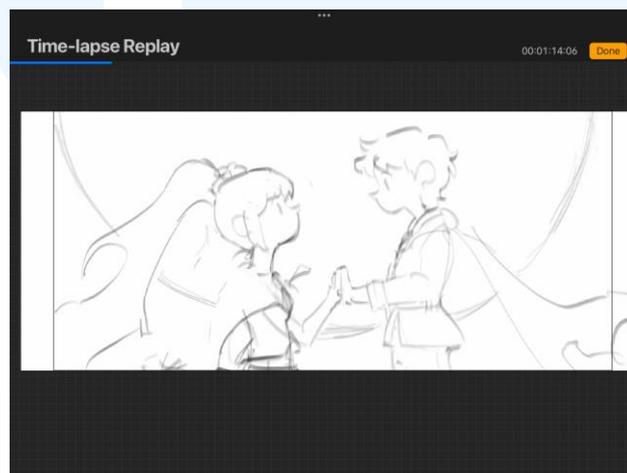


Gambar 3. 50 Eksplorasi Pose Princess Project E

3.3.4 Proses Pengerjaan Ilustrasi Fanart dari gim One last journey

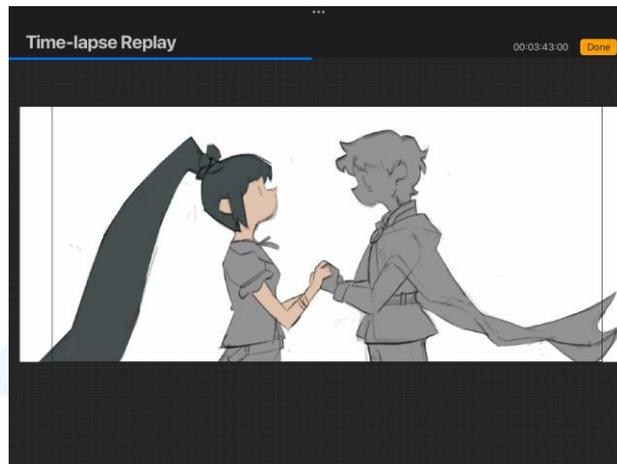
Pembuatan ilustrasi *fanart* dari gim *One last journey* merupakan tugas terakhir yang diberikan *art director* kepada penulis. Dalam tugas ini, penulis tidak diberi batasan apapun dan bebas berkreasi dalam pembuatan ilustrasinya, *artstyle* hingga tahapan pembuatan ilustrasi juga dibebaskan oleh *art director*.

Penulis memulai pembuatan ilustrasinya dengan membuat sketsa kasar, ilustrasi yang diinginkan oleh penulis adalah sebuah ilustrasi dengan *vibes* yang romantis dan *dreamy*. Penulis menggunakan canvas berukuran 4096x1714 px dalam pembuatan ilustrasi ini, ukuran tersebut juga dapat dikatakan sebagai ukuran 4K, ukuran tersebut juga digunakan oleh penulis dengan tujuan untuk mempermudah ilustrasi ketika digunakan di media digital, seperti *wallpaper desktop*, hingga *wallpaper smartphone*.



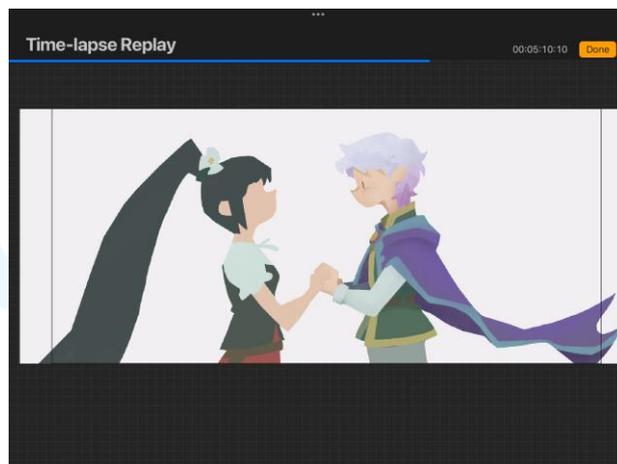
Gambar 3. 51 Sketsa Ilustrasi Fanart One Last Journey

Penulis membagi tahapan pembuatan ilustrasinya dalam beberapa tahap, tahap tersebut berupa, tahap sketsa, *color blocking*, *base color*, *VFX*, dan *final render*. Sketsa digunakan penulis untuk mempermudah penulis dalam memvisualisasikan ilustrasi yang diinginkan, kemudian, *color blocking* digunakan penulis untuk mempermudah proses pewarnaan di kedepannya, dengan menggunakan *color blocking*, penulis dapat menggunakan *clipping mask* untuk mempercepat proses *coloring*.



Gambar 3. 52 Color Blocking Ilustrasi Fanart One Last Journey

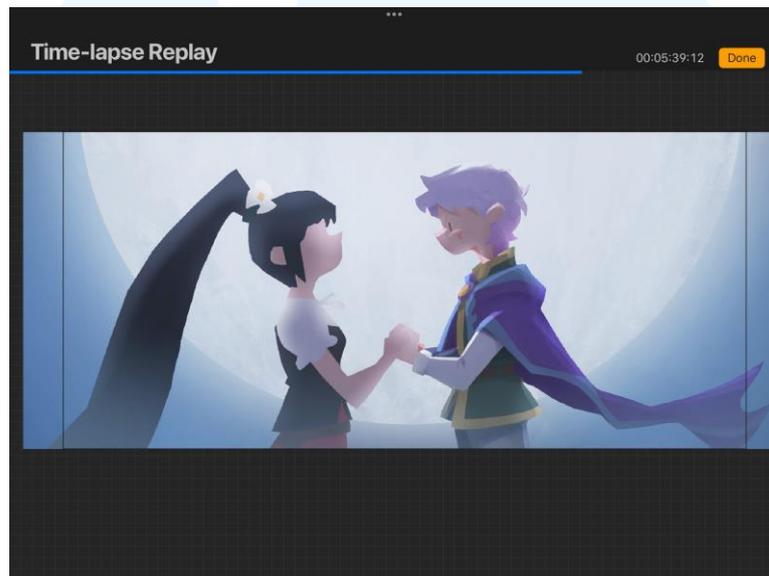
Setelah *color blocking* dilakukan, penulis melanjutkan tahapannya ke tahap berikutnya, yaitu pemberian warna dasar menggunakan *clipping mask* dan *lasso tool*. Warna dasar yang dipilih oleh penulis juga berdasarkan *character design concept art* yang telah dibuat oleh tim *One last journey* sebelumnya. Dalam proses ini, penulis juga sangat memperhatikan *shape* yang dihasilkan dari setiap objek yang ada, penulis ingin ilustrasi yang dihasilkan dapat terlihat secara jelas, meskipun hanya dilihat sekilas atau dari jauh.



Gambar 3. 53 Coloring Ilustrasi Fanart One Last Journey

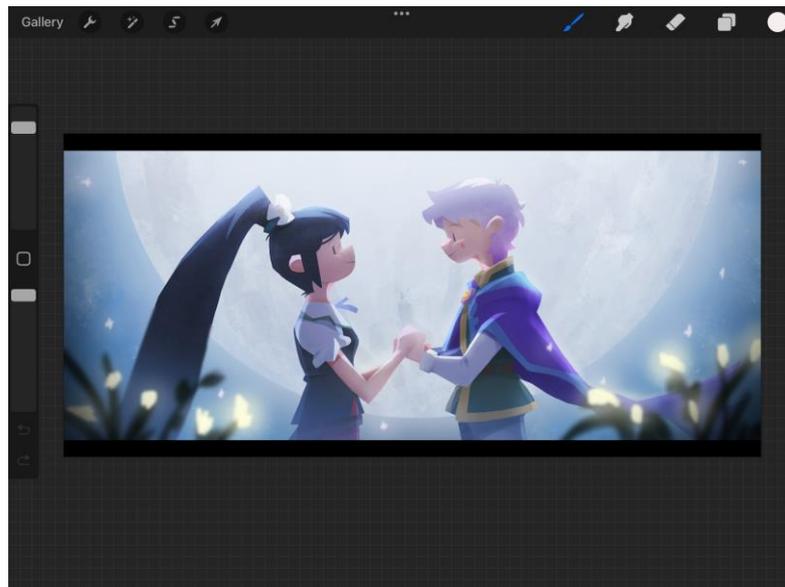
Selanjutnya, penulis menambahkan beberapa *VFX* dengan menggunakan *layer modes* yang berbeda beda, pertama, penulis menggunakan *mode multiply* untuk memberikan warna dari atmosfer yang diinginkan oleh

penulis, selanjutnya, penulis menambahkan layer baru dengan *mode layer overlay*, *layer* ini digunakan penulis untuk memberikan *highlight* dalam ilustrasi yang dibuat. Cahaya bulan akan menjadi sumber cahaya yang paling terang dari ilustrasi yang dibuat oleh penulis, maka dari itu warna *highlight* yang digunakan oleh penulis merupakan warna biru dengan cahaya yang tinggi.



Gambar 3. 54 Rendering Ilustrasi Fanart One Last Journey

Untuk proses terakhirnya, penulis menambahkan sedikit sentuhan terakhir atau bisa dikatakan juga dengan *final render*, dalam proses ini penulis menambahkan beberapa tangkai tumbuhan dan rumput sebagai *foreground* dan *framing* dari ilustrasi, objek tersebut juga bertujuan untuk memberikan fokus kepada *viewer* untuk selalu fokus kepada ilustrasi dari *Cain* dan *Lumina*. Penulis juga menambahkan blur, dan beberapa *bloom* dengan menggunakan *softbrush* dalam ilustrasi ini sebagai sentuhan terakhir yang dapat memperindah ilustrasinya.



Gambar 3. 55 Hasil Akhir Ilustrasi Fanart One Last Journey

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Bagian ini berisi kendala atau kesulitan-kesulitan yang penulis temukan selama menjalani praktek kerja magang di perusahaan. Berikut beberapa kendala yang dialami penulis selama menjalani masa magang di *Extralife Entertainment*.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Kendala pelaksanaan magang yang dituliskan merupakan kendala yang berhubungan dengan proyek atau pekerjaan selama magang. Kendala yang bersifat pribadi, seperti rumah jauh dan tidak mendapatkan insentif, tidak perlu dimasukkan dalam penulisan bagian ini. Kendala yang dituliskan pada subbab 3.4.1 harus sinkron dengan subbab 3.4.2. Paragraf minimal terdiri atas tiga kalimat.

a. Kesulitan mencocokkan Artstyle

Penulis mengalami sedikit kesulitan ketika mencocokkan *artstyle* dari proyek gim di *Extralife entertainment*, khususnya dalam proyek *Stellagale*, penggunaan *lineart* yang harus selalu stabil dan berukuran sama di setiap desainnya membuat penulis mengalami sedikit kesulitan dalam

mengaplikasikannya. Dalam proyek gim *One last journey*, penulis juga mengalami sedikit kesulitan dalam mengaplikasikan teknik pewarnaannya, warna yang *vibrant* masih jarang digunakan penulis dalam membuat ilustrasi sehari-hari. Terakhir, dalam proyek gim *Project E*, penulis mengalami sedikit kesulitan dalam mengaplikasikan teknik *isometric* kedalam bentuk ilustrasinya.

b. Hasil kerja yang kurang terorganisir dengan baik

Selama periode magang, penulis masih mengalami sedikit kendala dalam penamaan *file*, maupun merapikan *file* dari hasil pekerjaan yang telah selesai. Penamaan *file* dan *layer* menjadi kendala nomor satu bagi penulis, *layer* yang banyak membuat penulis seringkali untuk lupa dalam menamai *layer* tersebut sesuai dengan fungsinya.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

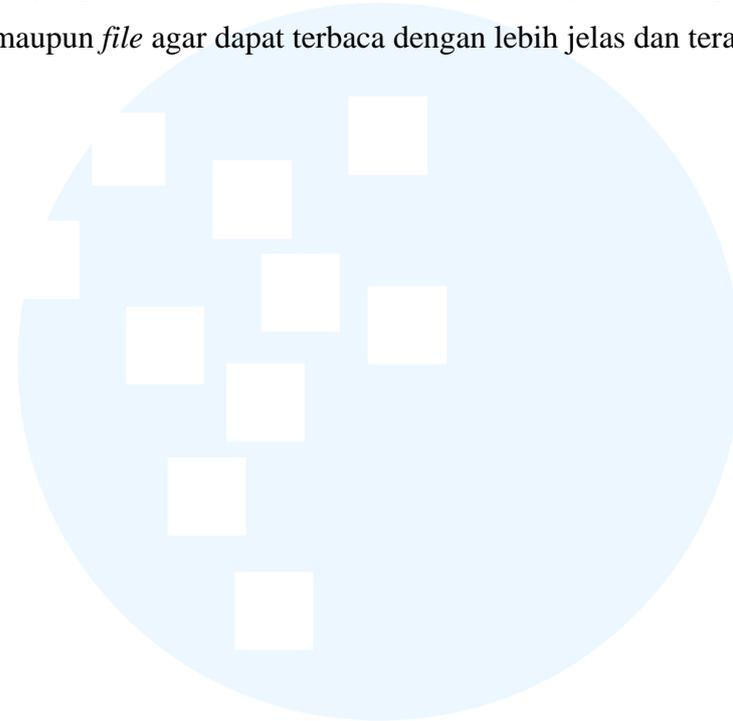
Bagian ini berisi solusi atas kendala/ kesulitan yang penulis temukan selama menjalani praktik magang. Berikut beberapa solusi berdasarkan kendala yang telah dialami penulis selama menjalani masa magang di *Extralife Entertainment*.

a. Kesulitan mencocokkan Artstyle

Dalam hal *artstyle*, seiring berjalannya waktu, penulis sudah dapat mengaplikasikan *artstyle* dari setiap proyek gimnya dengan hasil yang memuaskan, peran *art director* juga sangat penting dalam kasus ini, penulis mendapat banyak bantuan dari *art director* dalam mempelajari *artstyle* dari setiap gimnya, dari proyek gim *Stellagale* penulis mempelajari cara menggambar pose yang *fluid* dan juga cara menggunakan *lineart* dengan baik dan benar, kemudian, dari proyek gim *One last journey*, penulis belajar teknik mewarnai dengan *lasso tool*, dan yang terakhir, dalam proyek gim *Project E*, penulis mempelajari cara menggambar dengan menggunakan teknik *isometric*.

b. Hasil kerja yang kurang terorganisir dengan baik

Penulis dapat menyelesaikan masalah ini dengan bantuan dari *art director* yang telah memberikan *feedback* tentang tata cara penulisan nama *layer* maupun *file* agar dapat terbaca dengan lebih jelas dan teratur.



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA