

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

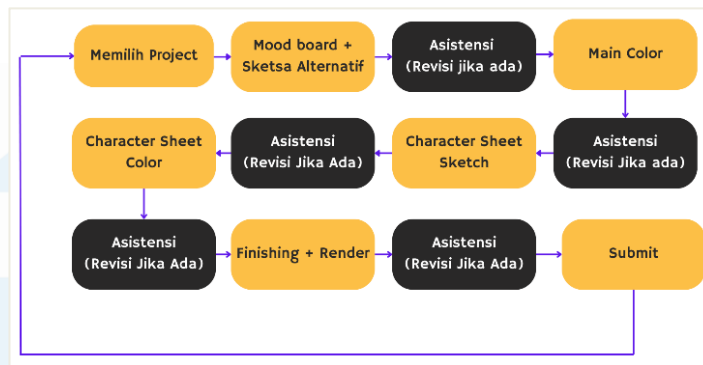
Dalam sebuah kegiatan magang, tentunya seseorang harus memiliki peran atau kedudukan yang dilakukan sebagai peran utama mengenai tugas yang akan dilakukan. Pada kegiatan magang pula, seorang magang memiliki alur atau koordinasi dengan *supervisor* dalam melakukan tugas tugasnya. Berikut merupakan kedudukan atau peran penulis dalam magang semester ini.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Sekuya merupakan perusahaan *startup* dengan total staf internal sebanyak 15 orang termasuk penulis sebagai magang. Pada perusahaan Sekuya berdasarkan bagan pada gambar 2.3, Sekuya dibedakan menjadi beberapa *team* atau divisi. Tim yang ada pada Sekuya yakni, Tim *Co-founders*, Tim *Community*, Tim *Finance*, Tim *Design* dan *Marketing*, dan Tim *Game*. Pada setiap tim akan selalu diawasi oleh CEO maupun *supervisor* dari Tim *Co-founders*. Kedudukan penulis pada magang di Sekuya adalah *2D Artist* yang merupakan bagian dari Tim *Game*.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Berikut merupakan bagan alur koordinasi pelaksanaan tugas oleh penulis kepada *supervisor*. Penulis mendapatkan tugas utama untuk membuat *Monster Character Sheet*. Alur yang digunakan penulis adalah alur dimana penulis akan memilih *project* yang akan dikerjakan melalui *Gdocs* kemudian memberitahu kepada *supervisor* dan membuat *monster character sheet* kemudian penulis akan membuat sesuai dengan tahap tahapnya seperti *moodboard*, sketsa utama, warna utama, sketsa *sheet* dan warna *sheet* hingga selesai. Tentunya di setiap tahap akan ada revisi sesuai dengan kebutuhan.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Alur koordinasi tersebut muncul dikarenakan kebutuhan dokumentasi di setiap prosesnya. Koordinasi tersebut juga menjadi panduan pembelajaran bagi penulis dan gambaran lebih detail kepada pihak Sekuya. Setiap langkahnya pastinya akan ada langkah asistensi dan juga revisi bila diperlukan. Jika tidak ada revisi maka melanjutkan tahap berikutnya.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Penulis melakukan magang selama kurang lebih 3 bulan mulai dari 1 Agustus hingga 1 Desember 2024. Penulis sudah menjabarkan tugas tugasnya melalui *daily task*. Berikut merupakan jabaran tugas yang dilakukan penulis yang disalurkan ke dalam tabel di bawah ini.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	01—06 Agustus 2024	<i>Cloud Cube</i>	Merupakan <i>monster</i> perdana penulis di Sekuya. <i>Cloud cube</i> adalah <i>monster</i> di kelas <i>newbie</i> yang merupakan sebuah <i>monster</i> berbentuk kubus awan yang mengambang
2	06-09 Agustus 2024	<i>Fairies</i>	Merupakan <i>monster</i> peri yang berkelas <i>newbie</i> .

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
3	12-14 Agustus 2024	<i>Front Line Booth Sekuya</i> di acara INTI	Penulis ditugaskan untuk menjaga <i>booth</i> Sekuya di acara INTI di Jiexpo yang merupakan acara pameran <i>game</i> dari Indonesia.
4	15-20 Agustus 2024	<i>Chiropterens</i>	<i>Monster</i> dengan tingkat <i>intermediate</i> . Dimana merupakan <i>monster</i> kelelawar <i>humanoid</i> dengan sayap robek.
5	20-26 Agustus 2024	<i>The Pianist</i>	Merupakan <i>monster</i> jenis <i>commander</i> . Dimana <i>monster</i> tingkat ini harus memiliki karakteristik dimana <i>The Pianist</i> adalah <i>monster</i> wanita bertopeng yang bermain piano.
6	26-30 Agustus 2024	<i>The Guitarist</i>	Merupakan <i>monster</i> jenis <i>commander</i> . Dimana <i>monster</i> ini memiliki karakteristik seorang pemain gitar dengan gitar berbentuk kapak yang mampu membuat petir dari gitar tersebut
7	30 Agustus- 05 September 2024	<i>The Violinist</i>	Merupakan <i>monster</i> jenis <i>commander</i> dimana <i>monster</i> ini memiliki karakteristik seorang pemain biola yang biolanya bisa dijadikan panah.
8	05 - 12 September 2024	<i>King Chiropterens</i>	Merupakan <i>monster</i> jenis <i>Boss</i> dimana ini adalah <i>chiropterens</i> raksasa yang merupakan raja dari para <i>chiropterens</i> .
9	12-19 September 2024	<i>Unicorn</i>	Merupakan <i>monster</i> jenis <i>newbie</i> . Dimana merupakan kuda bertanduk yang memiliki kekuatan untuk meracuni lawannya di balik sosoknya yang imut

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
10	19-25 September 2024	<p><i>Griffin</i></p> <p>IKPPI Expo (22 September)</p> <p><i>Sekuya Goes to School Cyber Media</i> (24 September)</p>	<p>Merupakan <i>monster</i> jenis <i>intermediate</i> dengan bentuk kepala elang dan badan singa.</p> <p>Dipotong oleh acara IKPPI Expo dimana penulis bertugas untuk menjadi staf sekuya untuk <i>supervisor</i> yang akan membawakan materi di <i>event</i> IKPPI Expo mengenai <i>multiverse, AI, dan technology</i>.</p> <p>Di potong di tanggal 24 September penulis mengikuti program Sekuya dan kolaborasi dengan Gamecom di acara <i>Gamecom Roadshow</i> yaitu acara ke sekolah sekolah untuk memberi edukasi dan perkenalan tentang Sekuya.</p>
11	26 September - 03 Oktober 2024	<i>Wind Dragon</i>	Merupakan <i>monster</i> tipe <i>boss</i> yang merupakan naga angin yang sangat kuat.
12	04-09 Oktober 2024	<p><i>Thunder Birds</i></p> <p><i>Sekuya Goes to School</i> ke sekolah SMKN 2 Jakarta (08 Oktober)</p>	<p>Merupakan <i>monster</i> dengan tipe <i>newbie</i> dimana merupakan burung kakatua dengan ekor berbentuk petir.</p> <p>Acara <i>Sekuya Goes to School</i> ke SMKN 2.</p>
13	10-15 Oktober 2024	<i>Foul Bugs</i>	Merupakan <i>monster</i> dengan tipe <i>intermediate</i> dimana merupakan serangga bau yang bisa mengeluarkan cairan menjijikan dari matanya yang banyak.
14	15-17 Oktober 2024	<i>Pegasus</i>	Merupakan <i>monster</i> tipe <i>newbie</i> dimana merupakan kuda bersayap tanpa tanduk yang jinak tetapi bisa menyeruduk <i>player</i> dengan kepalanya.

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
15	18-25 Oktober 2024	<i>Sky Elves Sage</i>	Merupakan <i>monster</i> tipe <i>boss</i> yang merupakan seorang penyihir langit dari bangsa <i>Elf</i> langit.
16	25 Oktober -01 November 2024	<i>The Vulkaries</i> <i>Sekuya Goes to School :</i> SMK Bina Bhakti Mandiri (26 Oktober), SMKN 1 Depok (30 Oktober)	Merupakan <i>monster</i> tipe <i>intermediate</i> . Merupakan wanita berbaju besi baja yang membawa berbagai senjata dan memiliki kaitan dengan burung bangkai. Acara <i>Sekuya Goes to School</i> di SMK Bina Bhakti Mandiri dan SMKN 1 Depok
17	04- 07 November 2024	<i>Fanart IGF</i> Starla	Penulis diminta untuk ikut serta dalam lomba membuat <i>fanart skin</i> Starla (<i>brand ambassador</i> Sekuya) untuk acara IGF dengan tema <i>Urban Futuristic Gaming</i> .
18	07-12 November	<i>Hithoppers</i> <i>Sekuya Goes to School</i> (09 November)	Merupakan <i>monster</i> tipe <i>newbie</i> yang merupakan belalang <i>humanoid</i> dengan 6 pasang kaki (lengan) dan suka melompat. Acara <i>Sekuya Goes to school</i> ke sekolah Taruna Bhakti Depok
19	12 - 20 November	<i>Strigifraits</i> <i>Sekuya Goes to School</i> (14 & 18 November)	Merupakan <i>monster</i> burung hantu seukuran manusia dengan tipe <i>intermediate</i> . Memiliki keunikan yaitu memiliki wajah mengerikan seperti hantu di belakang kepalanya dan mampu memutar kepalanya 360 derajat. Acara <i>Sekuya Goes to school</i> ke SMKN 24 di Cipayung dan SMK Bhakti Idatha di Cilandak.

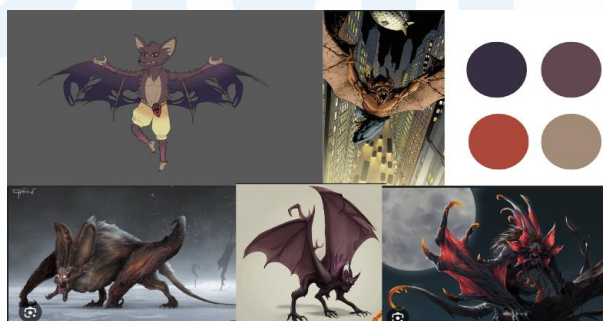
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Tugas utama yang dilakukan penulis selama bekerja di Sekuya adalah membuat *Monster Character Sheet*. Setiap *Monster* memiliki tingkatannya masing masing yakni, *Newbie*, *Intermediate*, *Commander* dan *Boss*. Selain membuat *monster*, penulis juga membuat *fanart skin* untuk karakter Starla untuk acara IGF sebagai tugas tambahan.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

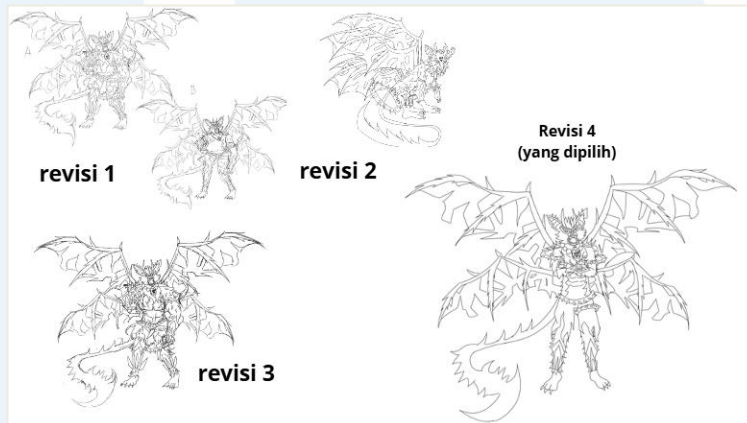
Karya *monster character sheet* terbaik yang dibuat oleh penulis adalah pembuatan *monster Chiropterens King*. Karya ini merupakan *monster* tingkat *Boss* yang menyerupai kelelawar raksasa *humanoid* dan memiliki berbagai kekuatan angin dan kekuatan yang luar biasa kuat. Penulis menggunakan metode yang sesuai dengan gambar 3.1 sebagai metode pembuatan *Chriopterens King* mulai dari mencari referensi atau membuat *moodboard*, *Sketch* Karakternya, *Color* utama karakternya, *sketch character sheet*, *Color Character Sheet* hingga *finishing* ditambah dengan beberapa revisi yang ada.

Langkah pertama adalah membuat *moodboard* atau *refrence board*. *Chiropterens King* merupakan hasil evolusi dari *monster Chiropterens* yang sempat dibuat oleh penulis sebelumnya. Maka dari itu, penulis menggunakan *Chiropterens* sebagai referensi utamanya kemudian menggunakan beberapa referensi *monster* kelelawar lainnya.



Gambar 3.2 Moodboard *Chiropterens King*

Langkah kedua adalah dimana penulis melakukan sketsa untuk membuat *Chiropterens Kingnya*. Sketsa juga disertai dengan berbagai alternatif. Penulis juga melakukan beberapa revisi di sketsa tersebut. Dimulai dari bentuk badan yang terlalu gemuk kemudian ke arah alternatif *monster* cepat dan kembali ke desain awal dengan badan yang lebih kurus.



Gambar 3.3 Sketsa dan Revisi *Chiropterens King*

Langkah ketiga, penulis melakukan *lineart* dan warna utama untuk desain *Chiropterens King*. Dimana penulis membuat 2 alternatif warna yaitu variasi ungu dan merah *Supervisor* akhirnya memilih warna merah dengan alasan warna tersebut cocok untuk *monster* yang garang dan lebih dominan.



Gambar 3.4 Warna Dasar *Chiropterens King*

Langkah keempat, penulis membuat sketsa untuk pembuatan *character sheet* secara sepenuhnya. Isi dari *Character Sheet* berupa posisi depan, belakang, samping, sayap, dan *skill* dari *Chiropterens King* sesuai

dengan data yang sudah diberikan oleh supervisor. Penulis membuat bentuk *Chiropterens King* sesuai dengan desain yang sudah dibuat sebelumnya.



Gambar 3.5 *Character Sheet Sketch Chiropterens King*

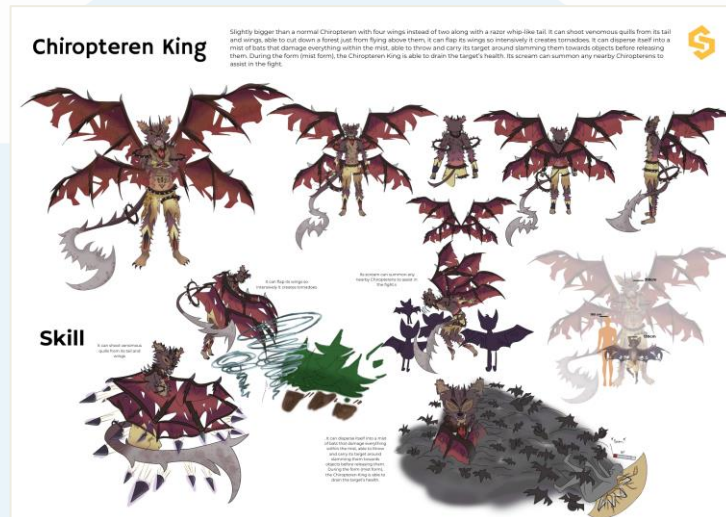
Langkah kelima, penulis melanjutkan sketsa tersebut. Pada tahap ini penulis melakukan *line art* dan pewarnaan pada *character sheet Chiropterens King*. Penulis juga harus menyesuaikan warna dengan desain yang sudah dibuat di warna dasar sebelumnya.



Gambar 3.6 *Character Sheet Color Chiropterens King*

Langkah keenam, ini merupakan langkah terakhir dalam metode ini penulis melakukan *rendering* untuk bagian utama *Chiropterens King*. Selain *render*, penulis juga harus memasukkan *character sheet* ke dalam *template*

yang sudah disediakan oleh Sekuya. Setelah selesai penulis akan mengumpulkan ke dalam *Gdrive* yang sudah disediakan oleh *supervisor*.



Gambar 3.7 *Character Sheet Final Chiropteren King*

Demikian langkah langkah yang dikerjakan oleh penulis. Metode yang digunakan sama dengan metode untuk pembuatan proyek *monster* lainnya. Di setiap *monster* pastinya walaupun menggunakan metode yang sama tetapi tingkat ke detailan dan tipe *monster* yang berbeda beda.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Tugas tambahan yang dilakukan oleh penulis adalah membuat *monster* dengan tingkat lainnya sesuai yang kelas *monster* dimiliki oleh perusahaan Sekuya. Metode yang digunakan juga masih sama dengan pengerjaan tugas utama, hanya saja desain dan tingkat *detail* yang berbeda. Penulis juga mendapat tugas tambahan membuat *fanart* Starla dengan metode yang mirip hanya saja dibagi menjadi Skeleton dan konsep - Sketsa Starla - *Color* Starla - *Background* - *Render* - *Finishing*.

3.3.2.1 *Thunder Birds (Newbie)*

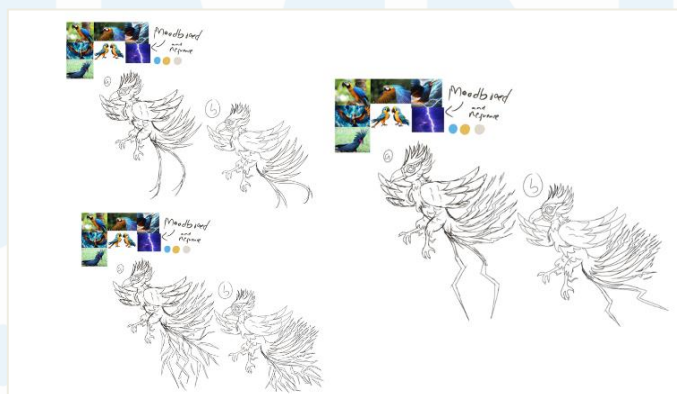
Monster tingkat *newbie* adalah *monster* yang dibuat oleh Sekuya untuk tingkat pemula. Dimana tingkat *monster* ini memiliki ciri khas yang imut/cantik/tidak terlihat berbahaya. Salah satu *monster newbie* yang dibuat penulis adalah *Thunder Birds*.

Pembuatan *Thunder Birds*, berawal dari *moodboard* *Thunder birds* itu sendiri. *Moodboard* itu sendiri sudah termasuk referensi yang akan dibuat. Penulis mengambil referensi dari burung kakatua dan juga legenda *Thunder Birds* itu sendiri.



Gambar 3.8 *Moodboard Thunder Birds*

Setelah membuat *Moodboard*, Penulis membuat sketsa dari *Thunder Birds* itu sendiri. Sketsa yang dibuat berdasarkan referensi yang ada dengan ekor berbentuk kilat. Penulis melakukan 3 kali revisi dalam pembuatan sketsa *Thunder Birds*. Pertama, ekor *Thunder Birds* belum terlalu terlihat petir maka *supervisor* menyarankan membentuk ekor menjadi lebih petir kemudian ada perbaikan sedikit di bagian ekor ekstra di bagian bawah. Akhirnya, penulis menemukan sketsa yang di setujui oleh *supervisor*.



Gambar 3.9 *sketch Thunder Birds*

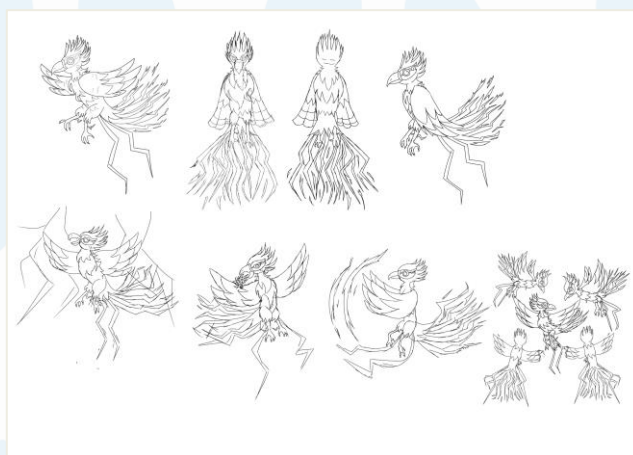
Setelah membuat sketsa, Penulis melakukan tahap *lineart* dan pemilihan warna. Penulis menggunakan warna wajib sesuai *brief* yakni, biru, kuning dan putih seperti burung kakaktua. Penulis

memberikan 2 variatif warna tetapi dengan penempatan yang berbeda. *Supervisor* memilih warna yang B karena lebih menarik dan cantik serta kemiripan dengan konsep yang diinginkan.



Gambar 3.10 Variasi Warna *Thunder Birds*

Setelah pemilihan warna, penulis melakukan proses pembuatan sketsa *character sheet*. Pada pembuatan sketsa *character sheet* penulis membuat posisi depan, belakang, samping dan juga kemampuan dari *Thunder Birds*. Penulis membuat sekitar 7 aset pada pembuatan sketsa ini. *Supervisor* juga tidak memiliki revisi pada tahap ini.



Gambar 3.11 Sketsa *Character Sheet Thunder Birds*

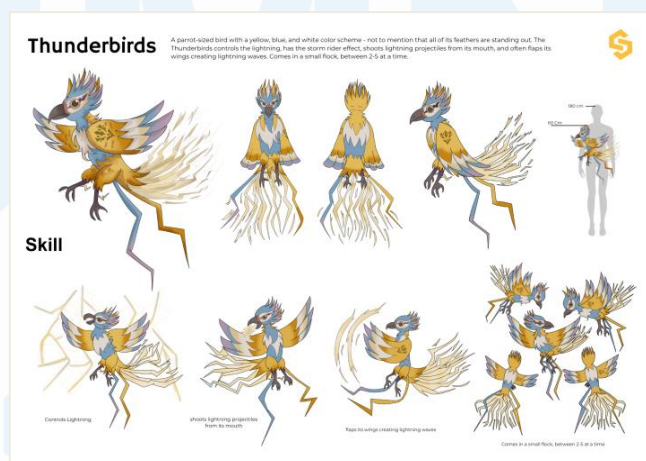
Setelah melakukan tahap sketsa *Thunder Birds*, penulis masuk ke tahap pewarnaan. Penulis pada tahap ini menggunakan

warna yang sudah disetujui sebelumnya. Penulis juga melakukan asistensi pada tahap ini. *Supervisor* pun juga tidak memiliki revisi untuk tahap ini.



Gambar 3.12 Pewarnaan *Character Sheet Thunder Birds*

Setelah tahap pewarnaan disetujui, penulis melakukan tahap *layouting* dan *rendering*. Bagian yang di *render* oleh penulis adalah bagian *idle* dari *Thunder Birds*. Penulis juga menambahkan ukuran dari *Thunder Birds* dengan manusia serta menambah keterangan kemampuannya. *Supervisor* juga tidak memiliki revisi di tahap ini. Setelah tahap ini penulis langsung melakukan pengumpulan ke *Gdrive* yang sudah disediakan.



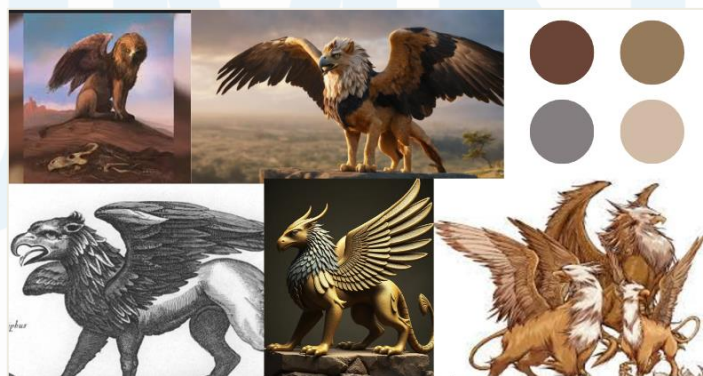
Gambar 3.13 *Character Sheet Thunder Birds*

Demikianlah langkah langkah pembuatan *Thunder Birds*. Langkah langkah yang sudah dijabarkan menggunakan alur pembuatan sendiri karena *supervisor* membebaskan penulis untuk menggunakan alur yang senyaman mungkin. Penulis menggunakan alur bertahap ini untuk mempermudah dokumentasi pada monster *Thunder Birds*. Demikian dengan *monster-monster* lainnya juga menggunakan tahapan yang sama.

3.3.2.2 Griffin (*intermediate*)

Monster Intermediate adalah tingkat *monster* yang satu tingkat lebih tinggi dari *newbie*. Tingkat ini memiliki ciri-ciri memiliki keunikan dan wujud yang sedikit lebih garang daripada *monster newbie*. Biasanya *monster* ini memiliki pembeda di bagian mata dimana memiliki mata yang jauh lebih tajam dibanding *newbie*.

Pada langkah pertama dalam pembuatan *Griffin*, penulis membuat *moodboard* untuk *monster Griffin*. Penulis menggunakan referensi makhluk mitologi Yunani, *Griffin*. Penulis memilih inspirasi *Griffin* yang gagah. Berikut *moodboard* yang penulis buat.



Gambar 3.14 *Moodboard Griffin*

Pada langkah kedua, penulis melakukan tahap sketsa. Pada tahap ini ada 1 kali revisi. Dimana awalnya *Griffin* masih terlihat seperti *Griffin* pada umumnya. *Supervisor* menyarankan untuk

membuat desain yang lebih liar karena sudah tingkat *Intermediate*. Penulis pun menambahkan beberapa bagian tubuh *griffin* seperti sayap dan ekor. Penulis juga mengambil referensi warna.



Gambar 3.15 *Sketch Griffin*

Pada langkah selanjutnya, penulis melakukan pewarnaan pada *Griffin*. Penulis memberikan 2 pilihan warna dengan menggunakan dasar putih coklat dan coklat muda dan coklat. Penulis juga menambahkan pilihan *armor* emas dan besi. *Supervisor* memilih putih coklat dan *armor* besi.



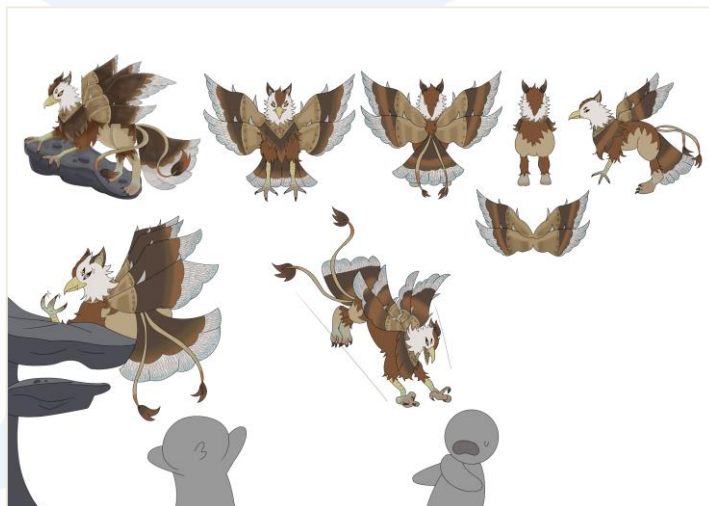
Gambar 3.16 Pilihan Warna *Griffin*

Pada tahap berikutnya, penulis melakukan sketsa untuk pembuatan *Character sheet*. Pada tahap ini penulis membuat sisi depan, belakang dan samping serta kemampuan dari *monster Griffin*. Penulis melakukan asistensi pada tahap ini. Pada tahap ini juga tidak ada revisi dari *supervisor*.



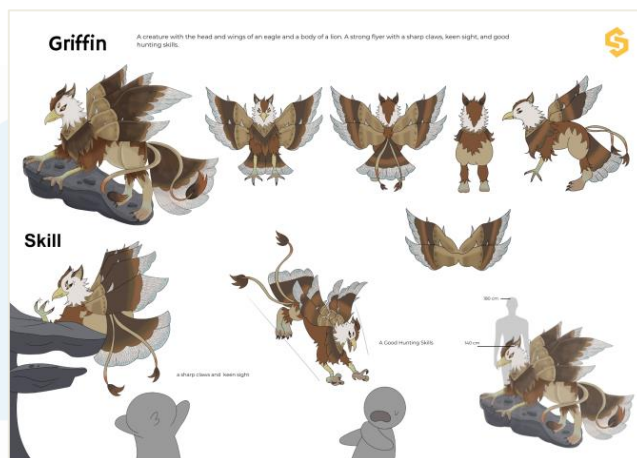
Gambar 3.17 Sketch Character Sheet Griffin

Pada tahap berikutnya, penulis melakukan tahap pewarnaan. Pewarnaan dilakukan sesuai dengan warna yang disetujui. Setelah melakukan pewarnaan *supervisor* meminta ada sedikit tambahan detail pada bulu *Griffin*. Penulis pun mengikuti saran dari *supervisor* dan disesuaikan pada tahap ini.



Gambar 3.18 Color Character Sheet Griffin

Pada tahap ini merupakan tahap terakhir penulis dalam pembuatan *Griffin*. Penulis melakukan *render* pada *idle Griffin*. Penulis juga melakukan tahap *layouting*. Penulis juga tidak lupa menambahkan ukuran *Griffin* dan juga beberapa penjelasan pendukung sebelum dikumpulkan.



Gambar 3.19 *Character Sheet Griffin*

Demikian langkah langkah penulis dalam membuat monster *Griffin*. Pada pembuatan *monster* ini penulis juga masih menggunakan metode yang sama dengan pembuatan *monster* lainnya. *Monster Griffin* memiliki desain yang lebih liar dibanding dengan *monster* level pemula. Penulis juga harus kreatif untuk memodifikasi *Griffin* Sekuya dengan *Griffin* pada umumnya pada pembuatan *monster* ini.

3.3.2.3 *The Violinist (Commander)*

Monster Commander adalah *monster* dengan tingkat kesulitan persis di bawah level *boss*. Umumnya *monster commander* memiliki karakter yang kuat dan juga *detail* yang cukup spesifik. *Monster commander* umumnya memiliki banyak *skill* dibanding *monster* di tingkat bawahnya seperti *newbie* dan *intermediate*.

Pada tahap pertama pembuatan *The Violinist* adalah penulis membuat sketsa *The Violinist*. Penulis awalnya membuat *monster* ini lebih elegan dengan beberapa variatif. *Supervisor* pun memutuskan untuk menggabung semua *sketch* menjadi suatu desain. Penulis mengalami kendala dalam pembuatan senjata *The Violinist* pada tahap ini akan tetapi penulis berhasil menemukan sesuai dengan standar *supervisor* dan juga sesuai dengan konsep.



Gambar 3.20 *Sketch The Violinist*

Pada tahapan selanjutnya penulis melakukan tahap pewarnaan. Pada tahap ini penulis memberikan opsi kepada *supervisor* dengan dasar ungu dan juga merah muda. *Supervisor* memilih merah muda. *Supervisor* juga memberikan catatan untuk membuat desainnya sedikit lebih liar maka penulis merevisi desain tersebut hingga membuat desain yang lebih menonjol.



Gambar 3.21 *Color The Violinist*

Pada tahap berikutnya, penulis melakukan tahap sketsa *character sheet*. Pada tahapan ini berbeda dari tingkat *monster* di bawah tingkat ini, dimana *monster* tingkat *commander* harus memiliki penjelasan yang sangat detail. Penulis juga memasukan aset dan penjelasan untuk senjata *Violinist*. Pada tahap ini penulis menggambar bagian sisi tubuh *the violinist*, senjata dan kemampuan.



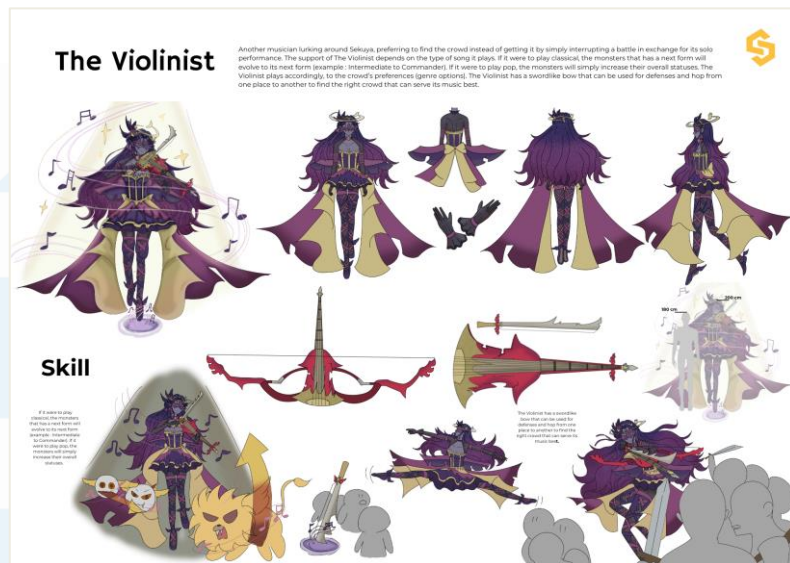
Gambar 3.22 *Sketch Character Sheet The Violinist*

Pada tahap ini, penulis melakukan pewarnaan pada *character sheet The Violinist*. Penulis menggunakan warna yang sudah disepakati. Penulis juga melakukan asistensi pada tahap ini. *Supervisor* tidak ada yang minta direvisi.



Gambar 3.23 *Color Character Sheet The Violinist*

Pada tahap ini merupakan tahap penyelesaian. Penulis melakukan *render* dan *layouting*. Tahap ini pula penulis menambahkan penjelasan sesuai dengan ketentuan. Penulis juga menambahkan tinggi badan *monster* dibanding dengan tinggi badan manusia. Penulis juga mengumpulkan hasil di tahap ini.



Gambar 3.24 Character Sheet The Violinist

Demikian tahapan yang digunakan dalam pembuatan *The Violinist*. Metode yang digunakan dalam tahapan di atas merupakan metode yang sama dengan *monster-monster* sebelumnya. *Monster The Violinist* merupakan *monster* yang cukup menantang untuk penulis. Penulis belajar mengenai anatomi tubuh untuk *monster* ini terutama bagian kemampuan *The Violinist*.

3.3.2.4 Starla IGF Fanart

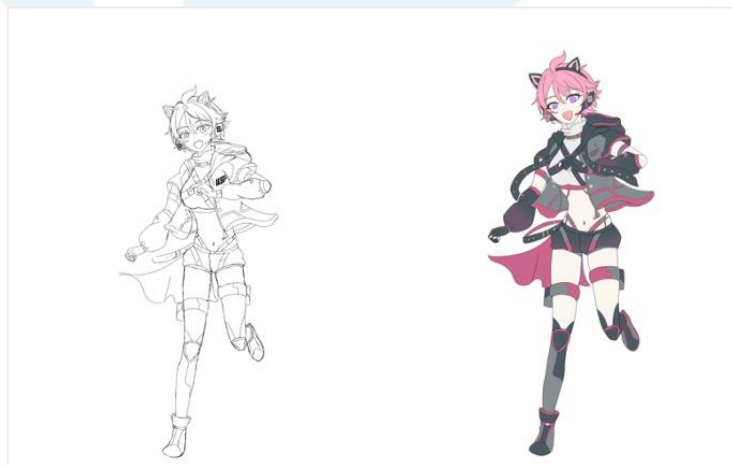
Salah satu tugas tambahan penulis yang berbeda dari lainnya ialah ikut serta dalam lomba membuat *fanart* dari karakter Sekuya bernama Starla. Kompetisi ini ditujukan untuk menyambut *Indonesia Game Festival (IGF)*. Penulis diajak untuk meramaikan lomba tersebut.

Tahap yang dilakukan dalam membuat Starla IGF ini adalah dimulai dari pembuatan sketsa. Dimana penulis melakukan sketsa Starla berada di tengah tengah kota sambil berlari. *Supervisor* mengingatkan untuk membuat pose lari Starla lebih dinamik. Penulis melakukan revisi tersebut.



Gambar 3.25 Sketch Starla IGF

Pada tahap selanjutnya, penulis membuat sketsa dan warna dasar untuk kostum baru Starla. Dimana penulis menggunakan kostum bertemakan *Gamer*. Penulis menggunakan warna *pink* dan hitam untuk mendapatkan kesan modern dan sesuai dengan warna Starla. *Supervisor* mengingatkan untuk memperhatikan lekukan tubuh dan juga bentuk tubuh. Penulis melakukan revisi.



Gambar 3.26 Sketch Color Starla IGF

Pada tahap berikutnya, Penulis membuat latar belakang dari Starla. Dimana penulis mengambil suasana perkotaan futuristik dengan berbagai macam tombol *pixel*. Penulis juga membuat detail dari beberapa gedung dan juga efek dari tombol *pixel* yang mendukung kostum Starla. *Supervisor* tidak melakukan revisi pada tahap ini dan melanjutkan ke tahap berikutnya.



Gambar 3.27 *Background Starla IGF*

Tahap berikutnya adalah tahap akhir. Penulis melakukan *rendering* dan *layouting*. Penulis melakukan *render* dan membuat detail untuk karakter Starla dan menaruh logo IGF dan Sekuya di ilustrasi tersebut. Pada tahap ini penulis juga melakukan asistensi. *Supervisor* tidak mengajukan revisi.

Pada tahap ini juga, penulis menentukan pencahayaan dari karakter Starla. Cahaya yang diberikan disesuaikan dengan objek yang ada pada kanan kiri karakter. Penulis juga tidak lupa melakukan penyesuaian posisi karakter dengan logo yang akan ditaruh nantinya. Penulis memindahkan sedikit karakternya ke arah kanan dan membuat tambalan untuk *background* pada gedung. Penulis juga membuat efek cahaya pada gedung supaya terlihat lebih menarik dan pesannya tersampaikan. Penulis juga tidak lupa menambahkan cahaya pada jalan dan mengedit *background* untuk lebih gelap sesuai dengan saran *supervisor* supaya karakter Starla dapat terlihat lebih dominan dan lebih mencolok dibandingkan dengan *backgroundnya*.



Gambar 3.28 *Final Fanart Starla IGF*

Demikian Tahap pembuatan Starla IGF. Penulis menggunakan metode yang cukup berbeda kali ini yakni, sketsa keseluruhan, sketsa karakter, *background* kemudian *finishing*. Metode tersebut dibebaskan oleh *supervisor* kepada penulis sesuai dengan kenyamanan penulis. Tugas ini juga satu satunya tugas yang paling berbeda dengan proyek yang lainnya.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Dalam suatu kegiatan magang yang merupakan suatu hal yang baru bagi penulis tentunya tidak akan lepas dari kendala atau masalah. Kendala atau masalah akan selalu ada di kehidupan sehari hari tetapi setiap kendala pasti memiliki solusi untuk mengatasinya. Berikut adalah kendala dan solusi pelaksanaan magang

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

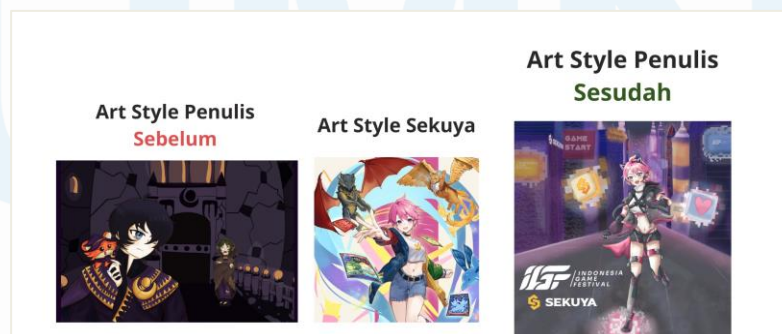
Kendala yang dirasakan oleh penulis adalah dimana terletak pada *skill* pengerjaan proyek. Penulis diberi tugas untuk membuat aset *monster* untuk game Sekuya *Multiverse* dimana penulis tidak memiliki pengalaman dalam membuat *monster* sebelumnya jadi ini merupakan pengalaman pertama penulis membuat aset *monster*. Penulis juga memiliki kendala di beberapa bentuk

tubuh manusia yang sesuai dengan *art style* Sekuya terutama bagian pinggang, tangan dan kaki. Penulis cenderung terbawa dengan *art style* sendiri dan memiliki sedikit kendala di bagian tersebut.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Solusi yang ditemukan penulis dalam pembuatan *monster* adalah penulis menggunakan *moodboard* dan mempelajari karakteristik masing masing *monster* serta mengikuti arahan dari *supervisor* dengan seksama. Penulis juga mencari berbagai referensi dan membuat berbagai alternatif untuk membuat *monster* tersebut. Solusi mengenai bentuk tubuh dan *art style* dimana penulis mendapatkan saran dari *supervisor* untuk menggunakan skeleton sebagai alat bantu bentukan tubuh manusia serta memberikan contoh mengenai bentuk tubuh manusia dengan *art style* Sekuya yang bisa diikuti oleh penulis dengan baik.

Pada solusi di bagian penyesuaian *artstyle*, sebenarnya dari perusahaan tidak begitu mempermasalahkan *artstyle* yang dimiliki oleh penulis akan tetapi penulis memiliki keinginan untuk berkembang dalam segi *hard skill* maka penulis juga belajar untuk melakukan penyesuaian *artstyle*. Berikut perbandingan *artstyle* sebelum dan sesudah penulis berusaha melakukan penyesuaian.



Gambar 3.29 Perbandingan Perkembangan dan Penyesuaian *Artstyle*

Penyesuaian yang dilakukan antara lain, dimulai dari saran *supervisor* untuk membuat skeleton sebelum menggambar *full* tubuh manusia, kemudian penulis memperhatikan *style* yang ada dimulai dari bentuk rambut, mata dan

lainnya, perbedaannya terletak pada bagian detail dan bentuk yang lebih *advance* dari bentuk karakter penulis sebelumnya yang terlihat lebih *simple*. Penulis juga menggunakan referensi seperti menggunakan foto tangan atau menggunakan referensi pose pada aplikasi *Clip Studio Paint*. Kemudian penyesuaian lainnya dimana penulis menggunakan teknik pewarnaan yang berbeda dimana penulis belajar bagaimana menyesuaikan arah cahaya dan cara memberi *shadow* dan *shading* agar karakter tidak terlihat *flat*.

Pembuatan *background* juga penulis menggunakan teknik yang lebih *advance* dengan memperhatikan arah titik hilang dan menggunakan teknik *painting*. Penulis menggunakan teknik ini agar *background* terlihat lebih detail dan *advance*. Melihat karya penulis sebelumnya masih menggunakan *background* yang *flat* sekarang *background* yang dibuat penulis sudah lebih layak. Walaupun penulis mengakui *artstyle* yang penulis sudah buat masih belum terlalu mirip dengan yang Sekuya berikan akan tetapi penulis mendapatkan perkembangan *skill* dalam *artstyle* penulis.

