

BAB III

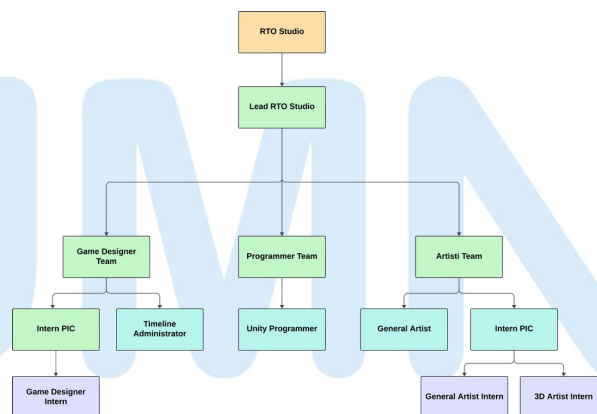
PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Setiap perusahaan memiliki struktur organisasi yang melibatkan kedudukan dan koordinasi. Kedua hal tersebut berfungsi untuk menghindari kesalahan informasi, serta untuk mencapai tujuan yang diinginkan (Novi, 2021). Muriardi (2022) mengatakan bahwa kedudukan merupakan posisi atau jabatan seseorang dalam memiliki kekuasaan. Koordinasi adalah proses memadukan kepentingan bersama untuk mencapai tujuan dengan efektif dan efisien (Pahlephi, 2022).

3.1.1 Pelaksanaan Magang sebagai General Artist

Dalam pelaksanaan program magang di perusahaan Shireishi Production penulis ditempatkan pada *Production department*. Pada departemen ini terdapat tiga studio. Penulis ditempatkan di salah satu studio bernama RTO dan berkedudukan sebagai *general artist*.

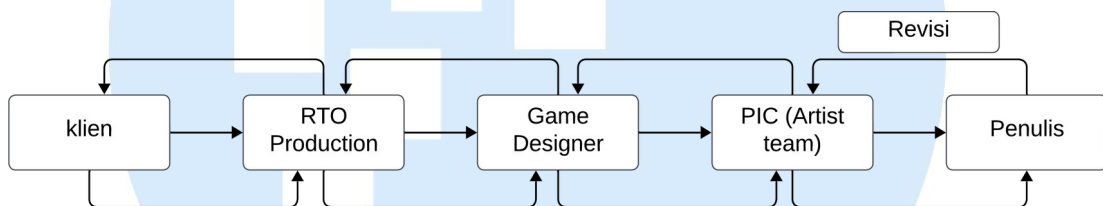


Gambar 3.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang RTO
Sumber: Dokumentasi Perusahaan(2024)

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Dalam koordinasi selama pelaksanaan program magang, penulis melakukan koordinasi secara langsung dengan PIC (*Person in Charge*) dari

artist team. PIC *artist team* memiliki tanggung jawab akan pembagian tugas secara keseluruhan kepada setiap anggota dari *artist team*. PIC dari *artist team* mendapat tugas dan berkoordinasi dengan *game designer*. Koordinasi tersebut berupa penentuan *art style* serta Aset atau ilustrasi yang dibutuhkan di dalam *game*. Sedangkan *game designer* mendapatkan proyek dari perusahaan yang didapat dari klien. *Game designer* akan menentukan keseluruhan proyek *game* dengan merancang sistematika *game*, tema, dan *art style* secara detail.



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Pengerjaan Proyek Program Magang

Pelaksanaan magang pada perusahaan Shireishi Production dimulai dari tanggal 5 Agustus 2024. Perusahaan memiliki sistem “*sprint*”, yaitu sistem pembagian tugas per sembilan hari kerja. Perusahaan juga melakukan *meeting progression* setiap hari pukul 08.00 pagi, dokumentasi pekerjaan setiap selesai kerja, dan melakukan laporan harian. Berikut adalah data proyek dan penugasan yang dilakukan setiap satu *sprint*.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	5 Agustus 2024 – 9 Agustus 2024	Masa Orientasi RTO	Pembelajaran mengenai proyek-proyek yang akan dilakukan kedepannya
2	12 Agustus 2024 – 16 Agustus 2024	Masa Orientasi RTO	Pembelajaran mengenai proyek-proyek yang akan dilakukan kedepannya
3	19 Agustus 2024 – 23 Agustus 2024	Proyek Dhammadipa Arama	Melakukan pembuatan <i>icon</i> seperti sapu, brush, jarum, benang, jaring, daun, tempat sampah, kain. Pembuatan Aset rumah dalam <i>POV</i>

			<i>top down</i> , dan juga <i>timer</i> untuk <i>minigame</i> .
4	26 Agustus 2024 – 30 Agustus 2024	Proyek Dhammadipa Arama	Melakukan pembuatan <i>background</i> untuk <i>minigame</i> dhammadipa arama.
5	2 September 2024 – 6 September 2024	Proyek 3D GolParabol	Pembuatan <i>Icon-Icon</i> gim seperti <i>glove</i> , <i>set golf bag</i> , dan <i>club golf</i> dengan berbagai versi yaitu <i>wooden club</i> , <i>iron club</i> , <i>hybrid club</i> , <i>putter club</i> , dan <i>wedges club</i> .
6	9 September 2024 – 13 September 2024	Proyek 3D GolParabol	Pembuatan <i>Icon</i> untuk <i>map level</i>
7	16 September 2024 – 20 September 2024	Proyek Mythical Defense	Pembuatan <i>skill icon</i> untuk penggunaan <i>skill</i> di dalam gim <i>mythical defense</i> .
8	23 September 2024 – 27 September 2024	Proyek Mythical Defense	Pembuatan <i>skill icon</i> untuk penggunaan <i>skill</i> di dalam gim <i>mythical defense</i> .
9	30 September 2024 – 4 Oktober 2024	Proyek Dhammadipa Arama	Membuat replika lukisan yang akan dimasukkan dalam lorong di dalam gim.
10	7 Oktober 2024 – 11 Oktober 2024	Proyek Dhammadipa Arama	Membuat replika lukisan yang akan dimasukkan dalam lorong di dalam gim.
11	14 Oktober 2024 – 18 Oktober 2024	Proyek Dhammadipa Arama	Pembuatan UI untuk gim dhammadipa arama yang akan dimasukkan dalam <i>mobile</i> , dan UI untuk <i>minigame</i> dhammadipa arama.
12	21 Oktober 2024 – 25 Oktober 2024	Proyek Dhammadipa Arama	Melakukan pembuatan aset untuk <i>minigame</i> dupa yaitu altar, background, serbuk dupa dan tangan yang memegang dupa tersebut. Serta melanjutkan replika lukisan.
13	28 Oktober 2024 – 1 November 2024	Proyek Dhammadipa Arama	Pembuatan aset <i>minigame</i> yaitu bodhi tree, background kuil.
		Proyek Billiard Rush	Membuat UI billiard rush untuk <i>main menu</i> , <i>information</i> , <i>credit</i> , <i>ingame</i> . Membuat billiard table dalam bentuk

			3D dengan tekstur 2D.
14	4 November 2024 – 8 November 2024	Proyek Billiard Rush	Merevisi <i>billiard table</i> dan <i>texturing</i>
		Proyek Mythical Defense	Pembuatan <i>icon</i> armor dengan tema baju Dayak dan madura.

3.3 Uraian Proyek Pelaksanaan Magang

Selama pelaksanaan program magang, penulis telah melakukan masa orientasi serta memegang empat proyek *gim* berbeda sebagai *general artist*. Proyek utama yang penulis pegang adalah pembuatan *gim* “2.5D Dhammadipa Arama”. Tiga project lain yang dipegang penulis yaitu “Proyek 3D Golparabol”, “3D Billiard Rush”, dan “3D Mythical Defense”.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Proyek 2.5D Dhammadipa Arama

Proyek utama penulis adalah proyek *gim* “2.5D Dhammadipa Arama”. 2.5D Dhammadipa Arama adalah sebuah *gim* simulasi untuk memperkenalkan lingkungan Dhammadipa (tempat sembayang) terhadap masyarakat. Pertama pembuatan *gim* dilakukan dengan cara melakukan survey dan mendokumentasikan lokasi tersebut. Kemudian lingkungan yang sudah didokumentasikan direplikasi dalam bentuk *gim* secara tiga dimensi, serta beberapa Aset menggunakan teknik dua dimensi.

Dalam pengerjaan proyek 2.5D Dhammadipa Arama, penulis berperan sebagai 2D *artist* dan *animator*. Penulis mendapatkan tugas berupa pembuatan Aset *minigame*, preview *minigame*, ilustrasi lukisan museum, serta background *minigame* untuk *gim* 2.5D Dhammadipa Arama. Berikut adalah tugas yang dilakukan oleh penulis selama pelaksanaan magang pada proyek 2.5D Dhammadipa Arama:

3.3.1.1 Minigame #1

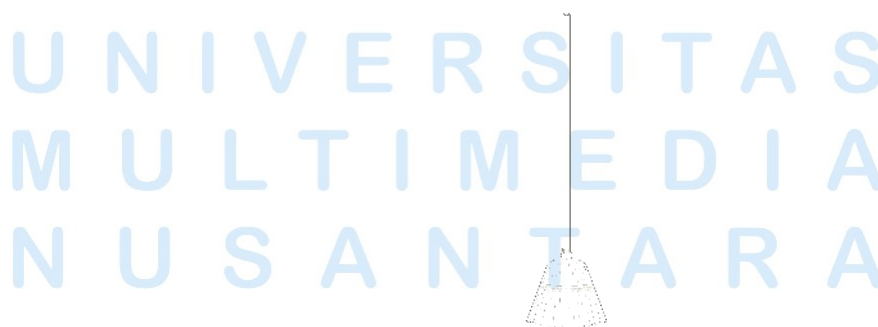
Minigame #1 pada 2.5D Dhammadipa Arama adalah sebuah gim *maze* dengan genre *hyper casual*. Game ini bernama “Maze line”. Pada gim ini pemain memiliki satu misi utama yaitu membersihkan map dari daun-daun yang terletak pada *tiles*. Untuk membersihkan daun daun tersebut pemain harus mengikuti jalan berbentuk labirin apabila pemain keluar dari jalan yang ada maka level akan terulang. Daun - daun yang sudah disapu akan masuk ke dalam tong sampah. Setelah semua daun sudah tersapu maka pemain akan masuk ke level berikutnya.

Pada *minigame* #1 penulis berperan dalam membuat Aset dua dimensi. Berikut adalah proses pembuatan dari Aset Aset tersebut.

3.3.1.1.1 Pembuatan Aset sapu

Pada pembuatan *minigame* #1, Aset sapu berfungsi sebagai *sweeping tool* untuk menghilangkan daun pada maze. Aset sapu digabungkan dengan Aset karakter samanera yang sudah dibuat sebelumnya untuk dianimasikan.

Sketsa dibuat menggunakan pixel-based software. Sketsa dihasilkan dari penggabungan beberapa referensi. Pembuatan sketsa berlangsung selama kurang lebih 1.5 jam.



Gambar 3.3 Sketsa Sapu

Pewarnaan dari Aset ini dilakukan selama kurang lebih 2.5 jam. Pewarnaan Aset juga dilakukan dengan menggunakan pixel-based software. Penulis menggunakan warna warna seperti #7f602a, #c4ab6c, #a38235, #b4954f, dan #d3c390. Setelah diasistensikan hasil dari Aset broom dapat digabungkan dengan karakter samanera.



Gambar 3.4 Gambar Sapu Jadi

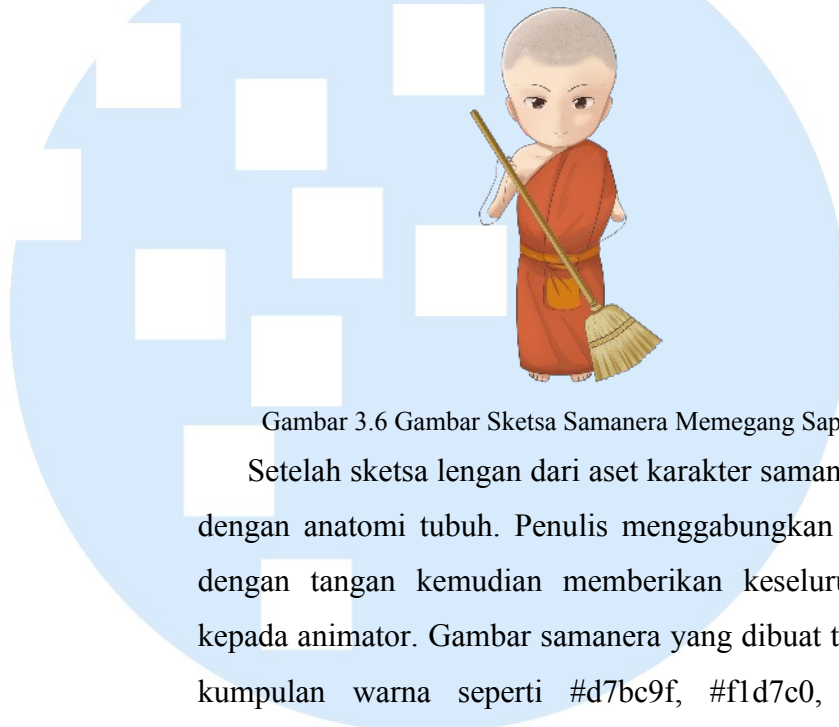
Aset karakter samanera tersebut adalah aset tanpa pose yang sudah dikerjakan oleh tim artist. Aset ini kemudian diberikan kepada penulis agar penulis dapat menggabungkan aset karakter samanera dan aset sapu.



Gambar 3.5 Gambar Samanera

Penggabungan aset dilakukan dengan menggabungkan aset yang sudah ada. Bentuk tangan dari aset karakter

samanera diganti dengan pose memegang sapu dengan cara melakukan *transform rotate* pada bagian lengan atas, serta menggambar lengan bagian bawah.



Gambar 3.6 Gambar Sketsa Samanera Memegang Sapu

Setelah sketsa lengan dari aset karakter samanera sesuai dengan anatomi tubuh. Penulis menggabungkan aset sapu dengan tangan kemudian memberikan keseluruhan aset kepada animator. Gambar samanera yang dibuat terdiri dari kumpulan warna seperti #d7bc9f, #f1d7c0, #ba5931, #c8a185, dan #533426.



Gambar 3.7 Gambar Samanera Memegang Sapu

3.3.1.1.2 Pembuatan Aset leaves

Aset leaves berfungsi sebagai obstacle yang akan berinteraksi dengan Aset sapu untuk dibersihkan. Pada brief pembuatan Aset leaves diperlukan 4 variasi dari Aset

tersebut. Aset leaves yang dibuat berupa daun kering. Aset tersebut dianggap sebagai sampah.

Sketsa dibuat menggunakan pixel-based software. Pembuatan ke-4 sketsa berlangsung selama kurang lebih 1 jam. Sketsa yang dibuat oleh penulis memiliki beberapa jenis agar dapat menyerupai tumpukan daun di dunia nyata.



Gambar 3.8 Gambar Sketsa Daun

Pewarnaan dari sketsa aset-aset ini dilakukan selama kurang lebih dua jam dengan warna yang digunakan oleh penulis adalah warna warna seperti #cb8b23, #f3f3f4, #f5d048, #c3b293, dan #d9cfc1. Pewarnaan aset juga dilakukan dengan menggunakan pixel-based software. Setelah melakukan asistensi dan telah disetujui, aset-aset tersebut diserahkan kepada tim programmer agar dimasukkan ke dalam minigame.

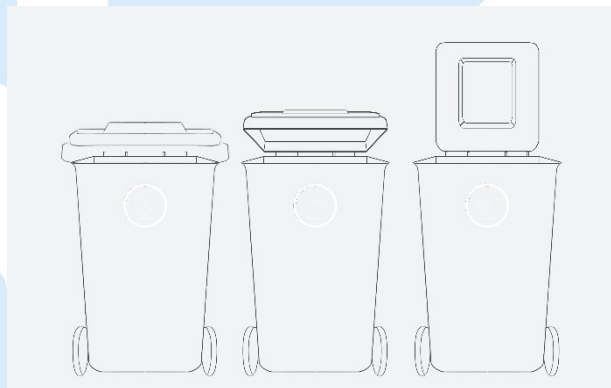


Gambar 3.9 Gambar Daun

3.3.1.1.3 Pembuatan Aset trashcan

Aset *trashcan* digunakan sebagai tempat aset *leaves* setelah berinteraksi dengan aset sapu. Dalam pembuatan aset *trashcan* terdapat tiga variasi aset dimana tutup dari *trashcan* dibuat terpisah dari tempat sampahnya sendiri, ketiga variasi tersebut berfungsi untuk membuat animasi dari *trashcan*.

Sketsa dibuat menggunakan *pixel-based software*. Pembuatan ke-3 sketsa berlangsung selama kurang lebih tiga jam dikarenakan terdapat beberapa revisi. Penulis membuat tiga variasi tong sampah, yaitu tong sampah dengan tutup terbuka, setengah terbuka, dan tertutup agar aset dapat mempermudah *animator*.



Gambar 3.10 Gambar Sketsa Trash Can

Pewarnaan aset juga dilakukan dengan menggunakan *pixel-based software*. Dalam proses pewarnaan, layer tutup serta tong sampah dibuat secara terpisah, hal ini bertujuan agar *animator* dapat menganimasikan tong sampah dengan lebih mudah. Pewarnaan aset aset ini dilakukan selama kurang lebih 2 jam dengan warna warna yang digunakan penulis memiliki kode seperti #505e33, #f3f4f4, #8b9a59, #999f8d, dan #bbc4a0. Setelah melakukan asistensi dan

telah disetujui, aset-aset tersebut diserahkan kepada *animator*.



Gambar 3.11 Gambar Trash Can

3.3.1.1.4 Pembuatan Aset tiles

Tiles digunakan sebagai background dan dibuat dalam ukuran 1080 x 1080 pixel. Tiles dibuat dengan pertimbangan bahwa tiles tersebut akan digunakan berulang kali. Aset ini digunakan sebagai jalan pada *maze* yang akan dilalui oleh aset karakter samanera.

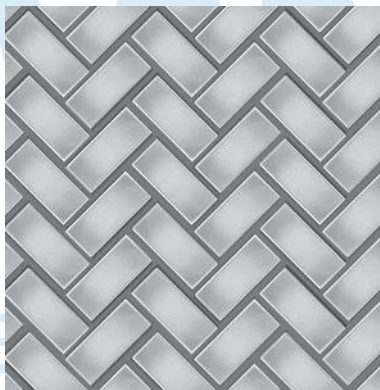
Penulis membuat sketsa tiles dengan motif paving dengan maksud mereplika jalan yang berada di dhammadipa. Sketsa dikerjakan dengan sistem looping, sehingga tiles tidak terputus ketika digunakan bersebelahan. Pembuatan sketsa ini memerlukan waktu dua jam.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.12 Sketsa Tiles

Pewarnaan aset juga dilakukan dengan menggunakan pixel-based software. Pewarnaan aset ini dilakukan selama kurang lebih 1 jam. Penulis menggunakan berbagai macam warna seperti #bcc0c3, #595e60, #7b7f82, #6e7474, dan #6c6c70. Penulis dapat melakukan teknik pewarnaan dengan cepat karena penulis hanya perlu mewarnai satu bata saja, kemudian melakukan sistem looping pada keseluruhan paving. Aset kemudian diserahkan kepada tim programmer untuk dimasukkan ke dalam minigame dalam bentuk tile mapping.



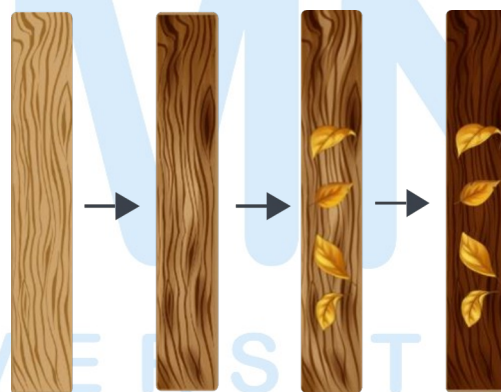
Gambar 3.13 Gambar Tiles

3.3.1.1.5 Pembuatan menu bar

Menu bar digunakan untuk meletakkan aset-aset seperti daun serta tong sampah. Menu bar ini diletakkan di bagian kiri dan kanan gim.

Pembuatan aset ini dilakukan menggunakan software vector. Penulis menciptakan aset tanpa melalui proses sketsa. Hal ini dikarenakan aset hanya memerlukan tekstur kayu. Pembuatan aset ini hanya memerlukan waktu selama kurang lebih empat jam.

Setelah melalui asistensi penulis melakukan perbandingan warna terhadap aset daun. Hal ini dilakukan untuk melakukan perbandingan kontras agar aset daun dapat terlihat jelas saat ditampilkan di layer minigame. Setelah melakukan perbandingan dengan daun, penulis mencocokkan kembali warna menu bar agar daun dapat terlihat jelas pada layar minigame. Penulis kemudian memberikan aset menu bar kepada tim programmer untuk diaplikasikan ke dalam minigame.



Gambar 3.14 Gambar Bar dengan Revisi

3.3.1.2 Minigame #4

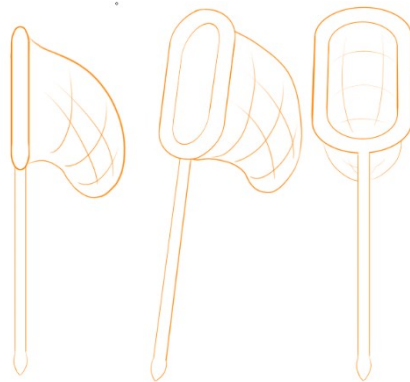
Minigame #4 pada 2.5D Dhammadipa Arama adalah sebuah gim *cleaning* dengan genre hyper casual. Pada gim ini pemain memiliki satu misi utama yaitu membersihkan environment patung Dewi Kwang In. Gim memberikan tiga alat pembersih, masing-masing alat memiliki fungsi yang berbeda. Alat pertama, yaitu jaring untuk mengambil daun. Alat kedua adalah sapu untuk menyapu debu. Kemudian alat terakhir adalah sikat untuk menyikat lumut. Gim akan dibatasi oleh waktu. Bila pemain tidak dapat membersihkan seluruh objek tepat waktu, maka pemain akan kalah.

Pada *minigame* #4 penulis berperan dalam membuat Aset dua dimensi. Aset yang penulis buat adalah net, scrub brush, timer, dan background. Berikut adalah proses dari pembuatan aset-aset tersebut.

3.3.1.2.1 Pembuatan Aset Net

Aset net digunakan sebagai penangkap aset leaves. Dalam pembuatan aset net terdapat tiga variasi aset dimana jaring dalam net dibuat terpisah dari gagang kayu dan jaring luar, ketiga variasi tersebut berfungsi untuk mempermudah animator untuk menganimasikan net.

Sketsa dibuat menggunakan *pixel-based software*. Pembuatan ke-3 sketsa berlangsung selama kurang lebih empat jam dikarenakan terdapat beberapa revisi dan perubahan perspektif. Penulis membuat tiga variasi *net*, yaitu *net* dari depan, *net* dari serong, dan *net* dari samping agar aset dapat mempermudah *animator*.



Gambar 3.15 Gambar Sketsa Net

Pewarnaan aset juga dilakukan dengan menggunakan *pixel-based software*. Dalam proses pewarnaan, layer jaring dalam *net*, gagang kayu dan jaring luar dibuat secara terpisah, hal ini bertujuan agar aset *net* dapat menunjukkan efek pudar pada aset daun yang masuk kedalam jaring. Pewarnaan aset ini dilakukan selama kurang lebih 2 jam dengan menggunakan kumpulan warna seperti #7b5034, #f2f0f3, #b99b85, #9d806f, dan #d4c3b8. Setelah melakukan asistensi dan telah disetujui, aset-aset tersebut diserahkan kepada *animator*.

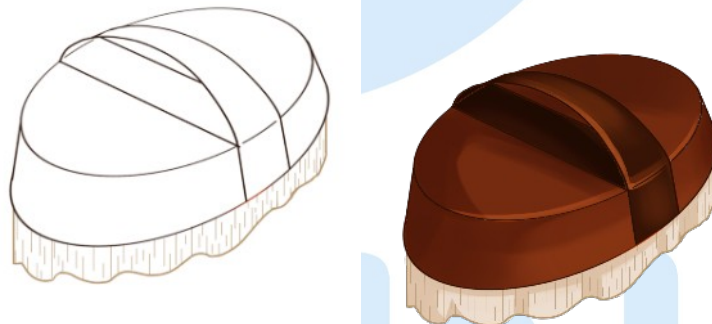


Gambar 3.16 Gambar Net

3.3.1.2.2 Pembuatan Aset Brush

Pada pembuatan *minigame* #4, Aset brush berfungsi sebagai alat pembersih untuk menghilangkan lumut. Aset brush terinspirasi dari sikat kuda pada *harvest moon*. Aset brush kemudian dianimasikan oleh animator.

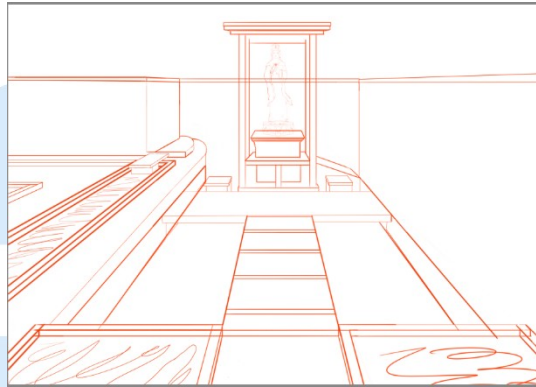
Sketsa dibuat menggunakan pixel-based software. Sketsa dihasilkan dari penggabungan beberapa referensi. Pembuatan sketsa berlangsung selama kurang lebih satu jam. Pewarnaan dari Aset ini dilakukan selama kurang lebih 3 jam. Pewarnaan Aset juga dilakukan dengan menggunakan pixel-based software. Aset menggunakan kumpulan warna seperti #e5d2c0, #591d0a, #89391f, #220c04, dan #b2846c. Setelah diasistensikan hasil dari Aset broom dapat digabungkan dengan karakter samanera.



Gambar 3.17 Gambar Sketsa Brush dan Brush

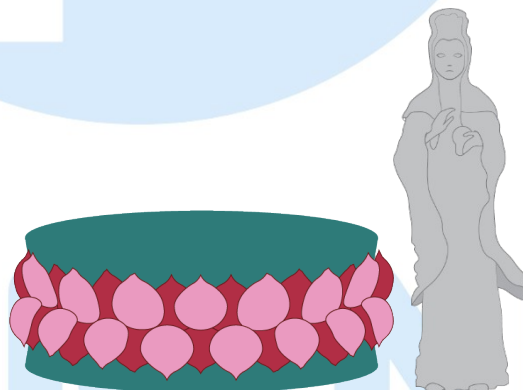
3.3.1.2.3 Pembuatan Aset Background

Pada pembuatan *minigame* #4 aset background berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan aset aset seperti daun, petal bunga, dll. Pembuatan aset ini menggunakan pixel-based software. Sketsa dari aset ini membutuhkan waktu selama kurang lebih 3 jam.



Gambar 3.18 Gambar Sketsa Background

Didalam background tersebut terdapat patung dewi. Meskipun background tersebut dibuat menggunakan pixel-based software namun patung dewi tersebut dibuat menggunakan software berbasis vector. Patung dewi kemudian diberi detail dan disatukan dengan background yang sudah dibuat.



Gambar 3.19 Gambar Patung Dewi

Pewarnaan dari background memakan waktu selama kurang lebih 4 jam. Pewarnaan yang dilakukan penulis menggunakan kumpulan warna seperti #797b6d, #302f23, #c7d9d7, #5b432b, dan b0d865. Setelah menggabungkan patung dewi maka background yang akan dijadikan tempat meletakkan aset aset lainnya sudah selesai dan akan diserahkan kepada team programmer.

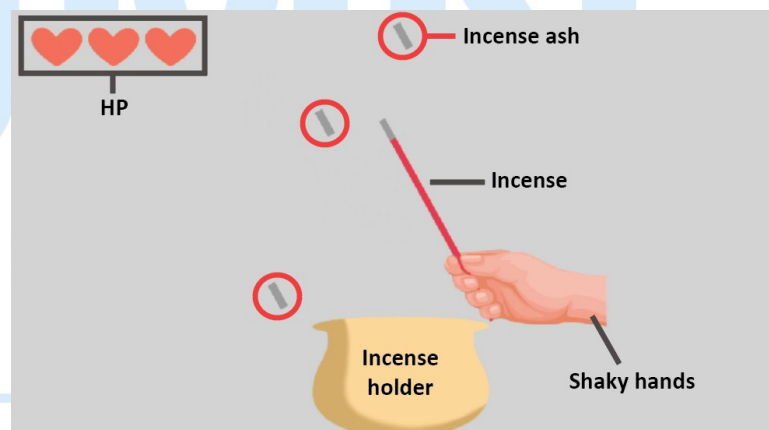


Gambar 3.20 Gambar Background

3.3.1.3 Minigame #5 (Remake)

Minigame #5 (Remake) pada 2.5D Dhammadipa Arama adalah sebuah gim *obstacle avoidance* dengan genre hyper casual. Tujuan dari gim ini adalah pemain harus menancapkan dupa pada tempat dupa. Tidak hanya itu, pemain juga harus menghindari obstacle berupa abu. Pemain memiliki tiga nyawa untuk menghindari obstacle. Bila ketiga nyawa tersebut habis, pemain dinyatakan kalah.

Pada *minigame #5 (Remake)* penulis berperan dalam membuat Aset dua dimensi. Aset yang penulis buat adalah background, tangan, abu, tempat dupa, UI hati, dan preview *minigame #5 (Remake)*. Keseluruhan proyek dibuat dengan perkiraan waktu sembilan hari kerja.



Gambar 3.21 Gambar Rancangan Aset

3.3.1.3.1 Pembuatan Aset Background

Pada pembuatan minigame #5 (Remake), aset background berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan keseluruhan aset seperti tempat dupa dan UI hati. Aset ini dibuat menggunakan software berbasis vector. Pembuatan background dilakukan dengan membuat aset-aset terpisah tanpa adanya sketsa awal.

Pembuatan aset background dimulai dengan membuat tekstur wallpaper dan tembok. Tekstur menggunakan tiga jenis warna, yaitu #D2BDAA, #B5A08B, dan #886442. Wallpaper sendiri menggunakan tekstur kayu untuk menunjukkan kesan menenangkan.



Gambar 3.22 Gambar Background

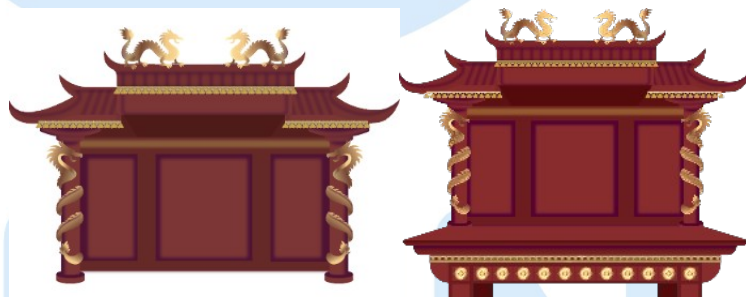
Aset selanjutnya adalah aset pot bunga. Aset ini terinspirasi dari *Chinese Cherry Blossom*. Warna utama yang digunakan pada aset ini adalah #A95471, #C6D2E8, dan #464F72. Aset pot bunga dibuat untuk menambah estetika pada minigame #5 (Remake).

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.23 Gambar Pot Bunga

Aset terakhir pada background adalah aset meja altar. Pada mulanya, warna utama yang digunakan pada aset ini adalah #582825 dan #6E3533. Namun dikarenakan warna yang terlalu kusam, penulis melakukan revisi dan detailing sehingga warna utama berubah menjadi #792E2C dan #48100E. Penulis kemudian menyelesaikan aset meja altar agar dapat digabungkan dengan aset lainnya.



Gambar 3.24 Gambar Meja Altar

Setelah seluruh Aset pada background sudah terkumpul, penulis menggabungkan seluruh aset untuk menjadi background minigame #5 (remake). Background tersebut digunakan sebagai tampilan awal minigame. Pembuatan background membutuhkan waktu dua hingga tiga hari kerja.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A

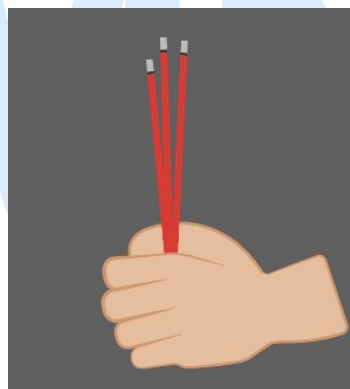


Gambar 3.25 Gambar Keseluruhan Background

3.3.1.3.2 Pembuatan Aset Tangan

Pada pembuatan minigame #5 (Remake), aset tangan berfungsi sebagai variabel untuk meletakkan dupa ke tempat dupa. Aset ini dibuat menggunakan software berbasis vector. Dalam pembuatan aset, penulis tidak menggunakan sketsa. Waktu pengerjaan aset tangan kurang lebih dua hari.

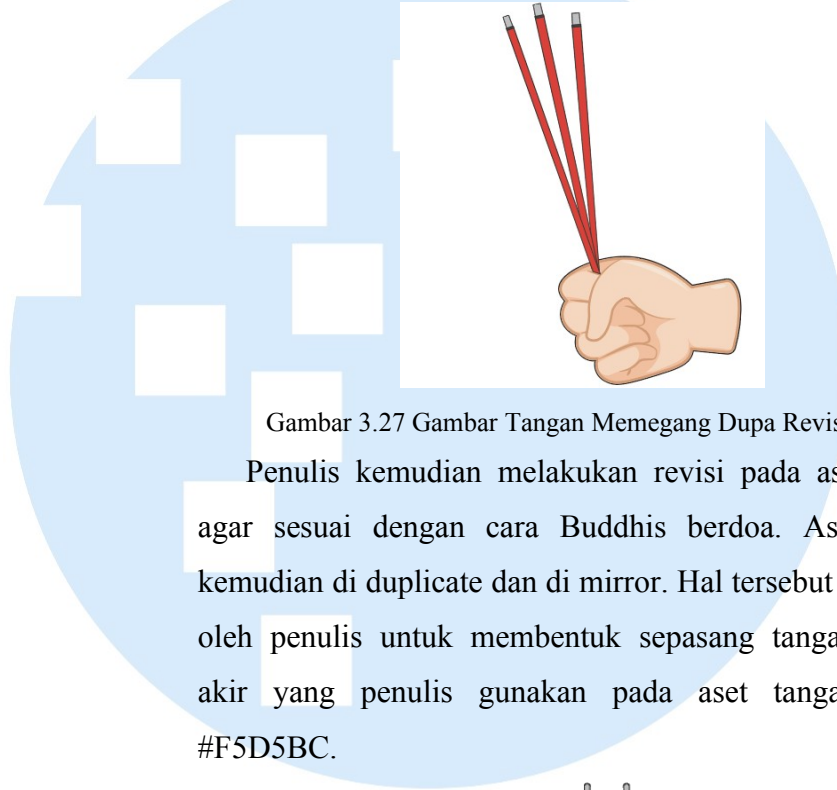
Pembuatan aset tangan diawali dengan penentuan warna. Warna yang digunakan oleh penulis adalah #DFBA4. Aset tangan kemudian diubah dengan berbagai alasan seperti warna yang kurang sesuai, aset menggambarkan tangan kiri, dan dupa yang terlalu pendek.



Gambar 3.26 Gambar Tangan Memegang Dupa

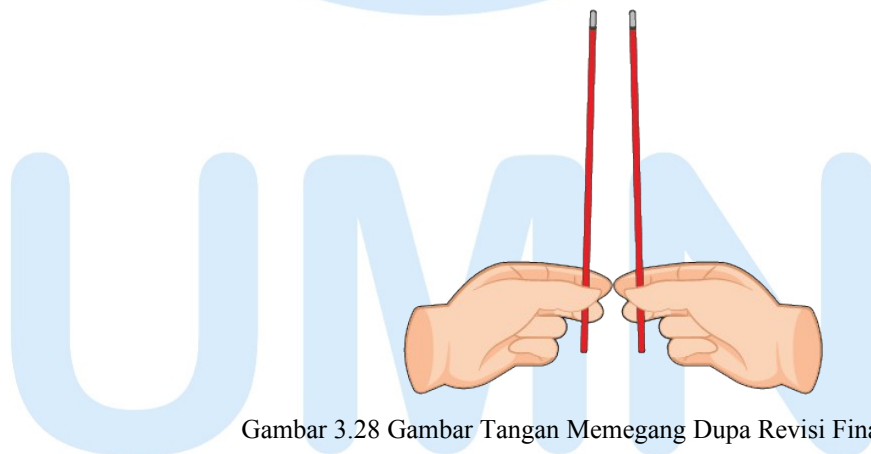
Aset tangan kemudian dibuat ulang agar memenuhi syarat yang ada. Namun, aset tangan memerlukan

perubahan lagi. Hal ini dikarenakan penulis tidak mengetahui cara memegang dupa yang benar.



Gambar 3.27 Gambar Tangan Memegang Dupa Revisi

Penulis kemudian melakukan revisi pada aset tangan agar sesuai dengan cara Buddhis berdoa. Aset tangan kemudian di duplicate dan di mirror. Hal tersebut dilakukan oleh penulis untuk membentuk sepasang tangan. Warna akhir yang penulis gunakan pada aset tangan adalah #F5D5BC.

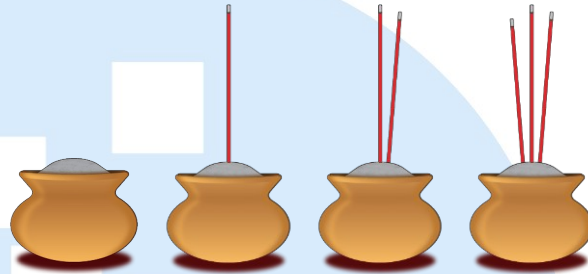


Gambar 3.28 Gambar Tangan Memegang Dupa Revisi Final

3.3.1.3.3 Pembuatan Aset Tempat Dupa

Pada pembuatan minigame #5 (Remake), aset tempat dupa berfungsi untuk meletakkan dupa. Aset ini dikerjakan selama kurang lebih 1 hari menggunakan software berbasis vector. Pada awalnya, penulis membuat aset tempat dupa tanpa dupa. Dikarenakan kebutuhan gim, penulis membuat aset serupa, yaitu tempat dupa namun dengan dupa

tertancap di atasnya. Warna yang digunakan pada asset adalah warna gradasi emas kecoklatan.



Gambar 3.29 Gambar Aset Tempat Dupa

3.3.1.4 Replika lukisan museum

Pada replika lukisan museum penulis berperan dalam membuat Aset dua dimensi. Aset yang penulis buat adalah lukisan-lukisan yang terpajang pada museum. Replika lukisan dibuat menggunakan pixel-based software. Setiap lukisan dibuat dalam jangka waktu satu hari. Terdapat total 13 replika lukisan.



Gambar 3.30 Gambar Aset Replika Lukisan Museum

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selama melaksanakan program magang, penulis telah berkontribusi terhadap empat proyek gim selain proyek “2.5D Dhammadipa Arama”.

Proyek pertama adalah proyek asset Billiard Rush. Billiard rush adalah sebuah game 2.5D dengan mode game Time Rush. Sesuai dengan namanya, Billiard Rush dimainkan dengan cara memasukan seluruh bola diatas meja billiard sebelum waktu habis. Proyek ini kemudian dilanjutkan oleh penulis sebagai proyek ke dua, yaitu pembentukan UI gim.

Proyek ke tiga yang dikerjakan oleh penulis adalah Proyek Gol Parabol. Gol Parabol adalah sebuah gim 3D dengan tema golf. Pada gim ini, pemain akan bermain di lapangan golf yang memberikan kesan realistis. Gim Gol Parabol dimainkan dengan cara menyelesaikan setiap peta yang ada. Setelah pemain menyelesaikan peta tersebut, terdapat *reward gold* yang dapat digunakan untuk melakukan *upgrade pada character* ataupun tongkat golf.

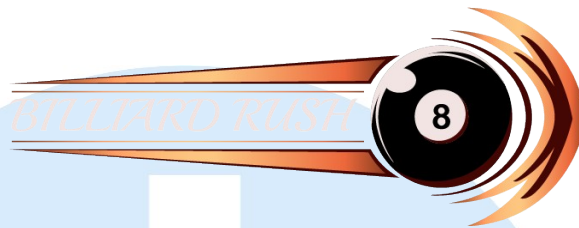
Proyek terakhir penulis adalah proyek gim Mythical Defense. Mythical Defense merupakan gim dengan tema strategi dan pertahanan menara. Gim menggunakan basis 3D. Pemain harus melindungi menara dari serangan musuh-musuh hingga wave terakhir.

3.3.2.1 Proyek Asset Billiard Rush

Dalam gim ini penulis bertugas dalam membuat beberapa aset seperti logo gim. Adapun pembuatan meja billiard dengan desain 3D. Selain itu penulis juga ditugaskan untuk membuat character 2D.

Pada mulanya, penulis diijinkan untuk menentukan style dari keseluruhan gim. Penulis kemudian memilih untuk memberikan kesan mewah, tetapi tetap menunjukkan kesan olahraga. Setelah melalui brainstorming, style yang penulis ajukan disetujui oleh game designer.

Task pertama dari proyek ini adalah pembuatan logo. Penulis kemudian menciptakan logo yang melambangkan nama dari gim, yaitu Billiard Rush. Penulis juga memberikan warna mewah pada logo. Pembuatan logo menggunakan software berbasis vector.



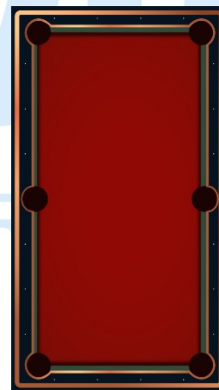
Gambar 3.31 Gambar Logo Billiard Rush

Task selanjutnya dari proyek ini adalah pembuaan karakter. Karakter digambar untuk ui *choose your character*. Karakter disketsa menggunakan pixel-based software. Setelah sketsa selesai, penulis menggunakan teknik tracing dengan software berbasis vektor.



Gambar 3.32 Gambar Character Billiard Rush

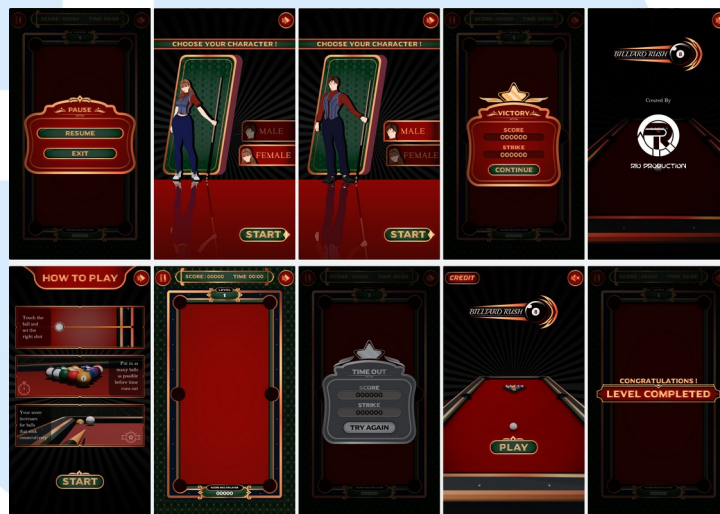
Task selanjutnya adalah meja billiard. Pembuatan meja billiard dilakukan dengan 3D based software. Penulis membuat meja selama kurang lebih 3 hari. Penulis kemudian melakukan revisi pada tekstur meja, kemudian memberikan file kepada programmer.



Gambar 3.33 Gambar Meja Billiard Rush

3.3.2.2 Proyek UI Billiard Rush

Pada gim Billiard Rush, UI sudah ditentukan melalui mockup yang dibuat oleh game designer. Penulis kemudian menyusun keseluruhan UI, dimulai dari penentuan font. Penulis kemudian membuat keseluruhan button beserta pop up yang ada. Pembuatan UI dari proyek ini berlangsung kurang lebih selama sembilan hari.



Gambar 3.34 Gambar UI Billiard Rush

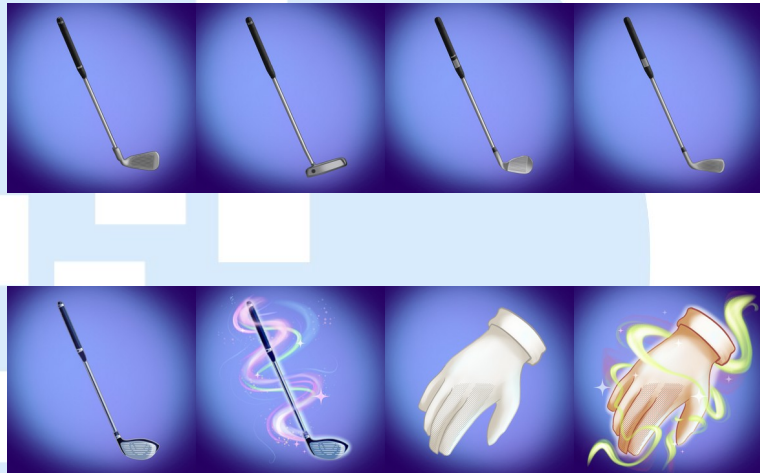
3.3.2.3 Proyek Gol Parabol

Pada proyek Gol Parabol, penulis berkontribusi dalam pembuatan ikon. Salah satu ikon yang dibuat penulis adalah ikon pemukul golf dan peta. Pembuatan ikon tersebut menggunakan software berbasis pixel.

3.3.2.3.1 Pembuatan Ikon tongkat golf

Pembuatan aset ikon tongkat golf dibuat menggunakan pixel-based software. Proses pembuatan aset ikon ini memakan waktu selama kurang lebih tiga jam. Setelah aset dibuat, aset lalu diwarnai menggunakan berbagai variasi warna seperti #362480, #7d8fe7, #d4c6f4, #7b8ee2, dll. Selain tongkat golf penulis juga membuat ikon gloves dengan proses yang sama lalu diwarnai dengan

menggunakan kumpulan warna-warna seperti #34207d, #e8e7e1, #eae3d3, #be9669. Pembuatan keseluruhan aset membutuhkan waktu kurang lempat hari.

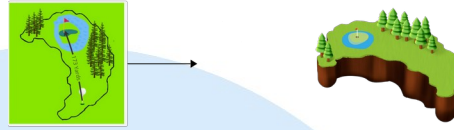


Gambar 3.35 Gambar Ikon Tongkat golf

3.3.2.3.2 Pembuatan Ikon Peta

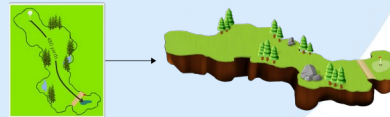
Ikon map pada game dibuat menggunakan software berbasis pixel. Referensi yang digunakan oleh penulis adalah gaya isometrik. Ikon ini berfungsi sebagai desain untuk UI map selection pada permainan. Pembuatan ikon peta diawali dengan melihat mockup yang sudah ditentukan oleh game designer. Warna-warna yang digunakan oleh penulis adalah #2AA6E3, #P4D27A, #93C338, #673010, dan #EBCCA3.

Pada peta satu, mockup yang ditunjukkan oleh game designer berbentuk seperti bulan dengan jarak 173 yard, dimana terdapat danau serta pepohonan pada peta. Penulis kemudian merealisasikannya menjadi ikon menggunakan bantuan skala serta tracing. Proses pembuatan ikon map ini memakan waktu kurang lebih satu hari kerja.



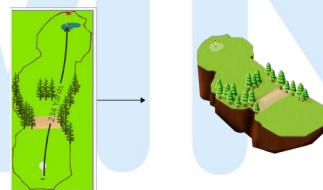
Gambar 3.36 Gambar Ikon Peta 1

Pada peta dua, mockup yang ditunjukkan oleh game designer berbentuk lebih lurus dibandingkan dengan peta satu. Peta ini berukuran 480 yard dan memiliki halangan berupa pepohonan dan bebatuan. Proses pembuatan ikon map ini memakan waktu kurang lebih satu hari kerja. Desain awal pada peta terlihat kacau, sehingga penulis melakukan revisi yang memakan waktu kurang lebih satu jam.



Gambar 3.37 Gambar Ikon Peta 2

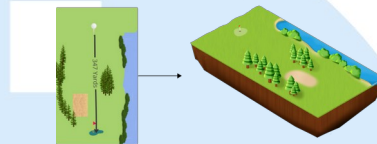
Pada peta tiga, mockup yang ditunjukkan oleh game designer memiliki ukuran yang lebih kecil dibandingkan dengan peta kedua yaitu 234 yard. Halangan yang ada pada peta ketiga adalah pepohonan dan pasir. Proses pembuatan ikon map ini memakan waktu kurang lebih satu hari kerja.



Gambar 3.38 Gambar Ikon Peta 3

Pada peta empat, mockup yang dibentuk oleh game designer berukuran 347 yard. Pada peta terdapat halangan berupa danau, pasir dan pohon. Namun pada peta ini jalur yang digunakan pemain lebih mudah dibandingkan dengan

peta – peta lainnya. Proses pembuatan ikon map ini memakan waktu kurang lebih satu hari kerja.



Gambar 3.39 Gambar Ikon Peta 4

3.3.2.4 Proyek Mythical Defense

Pada proyek Mythical Defense, penulis berkontribusi dalam pembuatan ikon. Pada gim ini, penulis fokus pada pembuatan ikon skill. Dalam pembuatan proyek, beberapa item sudah memiliki aset secara 3D. Hal ini mengakibatkan penulis harus menyesuaikan desain ikon 2D menggunakan aset 3D yang sudah ada. Dalam pembuatan ikon 2D penulis menggunakan *pixel-based software*. Waktu yang dibutuhkan untuk menyelesaikan keseluruhan task pada proyek ini kurang lebih empat hari.

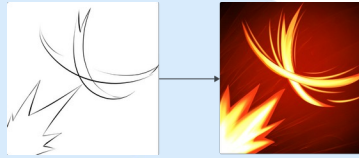
Ikon pertama yang penulis buat adalah ikon Immune. Ikon sudah memiliki mockup yang dibentuk oleh 3D artist sehingga penulis hanya perlu merealisasikan hasil mockup. Warna-warna yang digunakan oleh penulis adalah #F4FFFF, #424853, #01FFFF, #511A00, #02306D. Pembuatan ikon ini memerlukan waktu kurang lebih empat jam.



Gambar 3.40 Gambar Ikon Immune

Ikon kedua yang penulis buat adalah ikon Critical attack. Ikon ini belum memiliki mockup. Hal ini menyebabkan penulis harus memikirkan konsep awal dari ikon. Warna dominan yang penulis pilih adalah merah untuk melambangkan critical damage. Penulis juga menggunakan lekukan tajam untuk menggambarkan efek dramatis dari

serangan. Pembuatan ikon ini memerlukan waktu kurang lebih empat jam.



Gambar 3.41 Gambar Ikon Critical Attack

Ikon ketiga yang penulis buat adalah ikon Attack Speed. Ikon ini juga belum memiliki mockup. Penulis kemudian melakukan brainstorming untuk menentukan penggambaran dari attack speed. Hasil brainstorming yang penulis lakukan adalah penggunaan warna hijau serta menggunakan efek hembusan angin sehingga pedang terlihat mengayun sangat cepat. Pembuatan ikon ini memerlukan waktu kurang lebih empat jam.



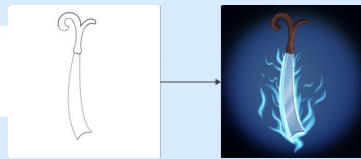
Gambar 3.42 Gambar Ikon Attack Speed

Ikon keempat yang penulis buat adalah ikon Critical. Ikon ini sudah memiliki aset 3D. Penulis kemudian diberikan arahan untuk mengerjakan dua jenis ikon menggunakan aset yang sama. Ikon pertama adalah ikon hasil dari upgrade senjata panah. Kemudian ikon kedua adalah ikon skill companion berupa critical. Penulis melakukan brainstorming konsep dari awal yang menghasilkan warna dominan biru untuk ikon pertama dan warna dominan merah untuk ikon kedua. Penulis tidak lupa memberikan lekukan tajam pada ikon kedua untuk memberikan efek serangan. Pembuatan ikon ini memerlukan waktu kurang lebih enam jam.



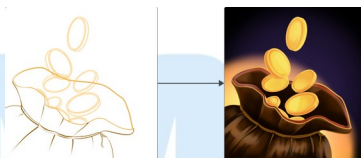
Gambar 3.43 Gambar Ikon Critical

Ikona kelima adalah ikon Sword Attack. Aset sword sendiri sudah memiliki bentuk secara 3D. Ikon yang penulis hasilkan adalah ikon upgrade untuk pedang. Penulis menggunakan warna dominan warna biru dengan tambahan efek api untuk melambangkan upgrade sama seperti ikon upgrade lainnya. Pembuatan ikon ini memerlukan waktu kurang lebih empat jam.



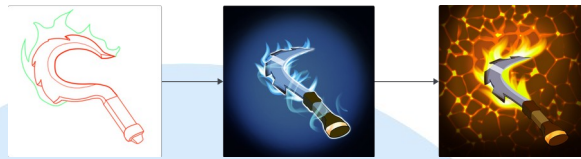
Gambar 3.44 Gambar Ikon Sword Attack

Ikona keenam adalah ikon Income Skill. Ikon ini belum memiliki aset 3D. Skill ini berfungsi untuk menambahkan penghasilan pemain saat game berlangsung. Setelah melakukan brainstorming penulis menggunakan tas berisi koin emas untuk melambangkan skill tersebut. Tidak lupa penulis mencampurkan warna emas yang melambangkan kekayaan dan warna ungu yang melambangkan warna mewah sebagai latar belakang. Pembuatan ikon ini memerlukan waktu kurang lebih 4 jam.



Gambar 3.45 Gambar Ikon Income Skill

Ikona ketujuh adalah ikon Rage. Ikon ini sudah memiliki aset 3D. Penulis diberikan arahan untuk mengerjakan dua jenis ikon dengan aset yang sama. Ikon pertama adalah ikon upgrade celurit dan Ikon kedua adalah ikon untuk skill rage. Dengan menggunakan warna kuning dan oranye penulis ingin memberikan kesan kekuatan dan kemarahan, tidak lupa penulis juga memberikan efek api dan latar belakang lava untuk menambah kesan amarah. Pembuatan ikon ini memerlukan waktu kurang lebih enam jam.



Gambar 3.46 Gambar Ikon Rage

Ikon terakhir adalah ikon Splash. Ikon ini juga sudah memiliki aset 3D. Penulis kemudian diberikan arahan yang sama untuk mengerjakan dua jenis ikon. Ikon pertama yang penulis buat adalah ikon upgrade untuk senjata tulup, kemudian ikon kedua adalah ikon untuk skill splash. Penulis menggunakan warna kuning dan efek swoosh untuk memberikan kesan swoosh. Pembuatan ikon ini memerlukan waktu kurang lebih enam jam.



Gambar 3.47 Gambar Ikon Splash

UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama melakukan program magang, penulis tentunya mendapatkan banyak hal baru untuk dipelajari. Hal ini dikarenakan penulis mengalami kendala. Adanya kendala, tidak menghambat penulis untuk melanjutkan program magang. Penulis kemudian mencari solusi dan terus mengembangkan diri.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Kendala yang dialami oleh penulis selama pelaksanaan magang di shireishi production adalah sebagai berikut:

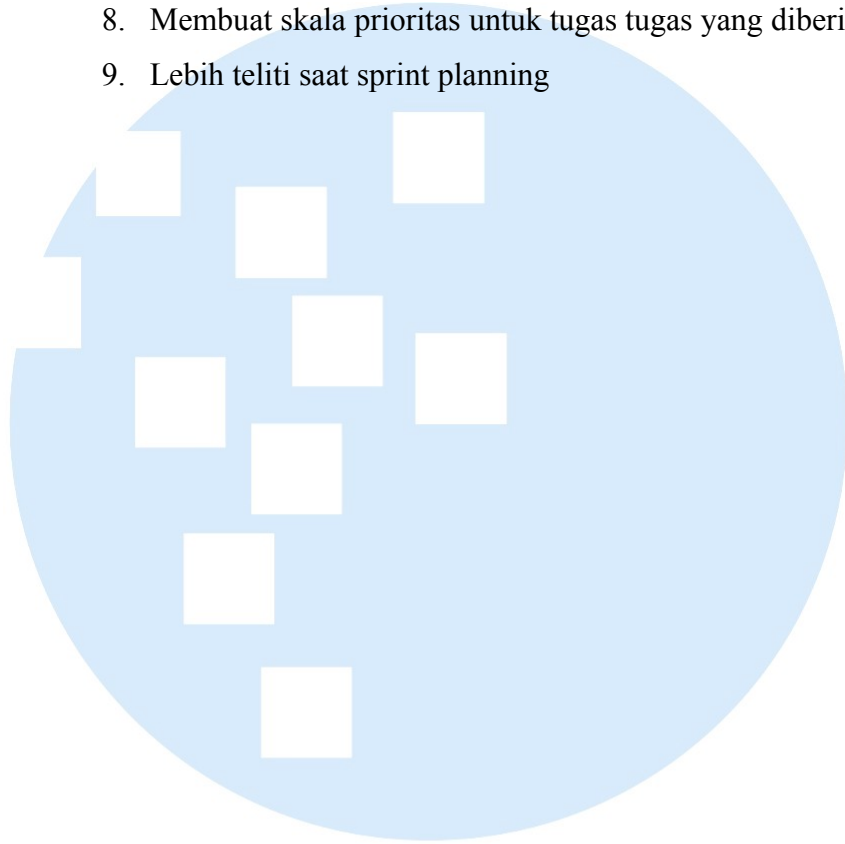
1. Kurang bisa menggambar environment dengan cepat
2. Kurang bisa fokus dan mudah jenuh dalam bekerja
3. Terlalu perfeksionis
4. Tugas tidak sesuai dengan deadline
5. Kurangnya koordinasi dengan team programmer
6. Miskomunikasi dengan tugas tugas yang diberikan
7. Tidak terbiasa dengan 3D modeling
8. Terlalu fokus pada revisi 3D modeling sehingga pekerjaan lain tertunda
9. Total task pada satu sprint kurang

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Dari kendala kendala yang dialami oleh penulis sesuai dengan subbab 3.4.1 maka solusi yang bisa diimplementasikan adalah

1. Belajar menggambar environment lagi
2. Mengerjakan task lain disaat jenuh dengan task awal
3. Menyesuaikan detail yang dikerjakan dengan kebutuhan
4. Belajar mengatur waktu dengan lebih baik
5. Memperbanyak komunikasi dan koordinasi dengan team programmer
6. Bertanya lebih detail tentang hal hal yang tidak dimengerti

7. Mempelajari 3D modeling lebih dalam
8. Membuat skala prioritas untuk tugas tugas yang diberikan
9. Lebih teliti saat sprint planning



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA