

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

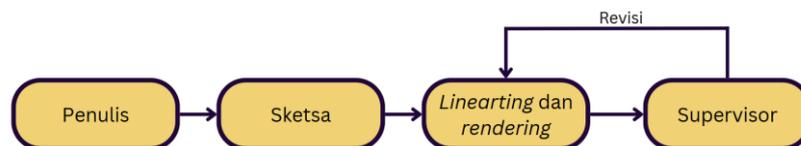
Penulis mendapatkan posisi sebagai seorang *game asset artist* selama melakukan program magang di Memento Game Studio. Tugas-tugas yang dikerjakan oleh penulis merupakan tugas yang diberikan oleh *supervisor*. Tidak hanya memberikan tugas, *supervisor* Memento Game Studio juga memberikan arahan untuk penulis agar dapat melakukan tugas dengan baik.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Posisi penulis saat melaksanakan program magang di Memento Game Studio adalah posisi *game asset artist*. Dimana penulis diminta untuk membuat berbagai macam aset gim yang diperlukan oleh Memento Game Studio. Selama bekerja, penulis bekerja di bawah naungan *lead production*.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Terdapat alur pekerjaan yang dialami oleh penulis saat melakukan program magangnya. Pertama, *supervisor* akan memberikan masing-masing sebuah tugas yang telah ditetapkan batas waktunya. *Supervisor* juga memberikan sketsa kasar untuk setiap tugas yang harus dikerjakan. Penulis langsung mengerjakan tugasnya, dimulai dari membuat sketsa dari aset-aset gim yang akan digambar nantinya.



Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Penulis memulai program magang dari 5 Agustus 2024 sampai dengan 5 Februari 2025. Pada masa program tersebut, penulis sudah membuat berbagai macam karya untuk Memento. Berikut merupakan tugas yang telah dikerjakan di Memento Game Studio.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	9 - 19 Agustus	Pembuatan peta game <i>Point Zero</i>	<ul style="list-style-type: none">- Pencarian referensi yang akan digunakan untuk membuat peta Storage Room- Pembuatan sketsa untuk masing-masing ruangan yang ada pada Storage Room
2 - 6	20 Agustus - 8 Oktober	Pembuatan peta game <i>Point Zero</i>	<ul style="list-style-type: none">- Proses lineart dan rendering pada masing-masing ruangan, bersama dengan isi-isi yang ada pada setiap ruangan- Melakukan revisi pada tiap ruangan setelah mendapatkan <i>feedback</i> dari <i>supervisor</i>
7	9 Oktober - 15 Oktober	Pembuatan <i>background</i> untuk game <i>Hell Breakout</i> , level <i>Envy</i>	<ul style="list-style-type: none">- Briefing bersama dengan <i>supervisor</i> mengenai proyek baru- Melakukan research dan mencari referensi untuk membuat peta 'Envy'

8	16 Oktober - 23 Oktober	Pembuatan <i>background</i> untuk game <i>Hell Breakout</i> , level <i>Envy</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Proses lineart dan rendering untuk <i>background</i> level ‘<i>Envy</i>’ - Melakukan revisi pada <i>background</i> level ‘<i>Envy</i>’ setelah diminta oleh <i>supervisor</i>
9 – 10	24 Oktober - 4 November	Pembuatan <i>background</i> untuk game <i>Hell Breakout</i> , level <i>Envy</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat aset tengkorak dan kerangka (bagian torso) yang digunakan sebagai aset <i>background</i>
11 - 12	5 November - 18 November	Pembuatan <i>background</i> untuk gim <i>Hell Breakout</i> , level <i>Wrath</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pencarian referensi untuk <i>background</i> level ‘<i>Wrath</i>’ - Pembuatan sketsa <i>background</i> level ‘<i>Wrath</i>’ - Proses rendering <i>background</i> level ‘<i>Wrath</i>’

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Sebagai seorang *game asset artist*, penulis diberikan tugas untuk membuat aset dan *background* yang dibutuhkan oleh Memento Game Studio. Aset dan *background* tersebut nantinya akan digunakan untuk membuat gim. Selama penulis menjalani program magang di Memento, penulis telah membuat berbagai karya untuk beberapa game. Total proyek yang telah dikerjakann oleh penulis adalah dua proyek. Proyek tersebut merupakan proyek gim yang dibuat oleh Memento Game Studio, yakni gim dengan judul *Point Zero* dan *Hell Breakout*. Berikut adalah berbagai tugas yang telah dilaksanakan oleh penulis.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

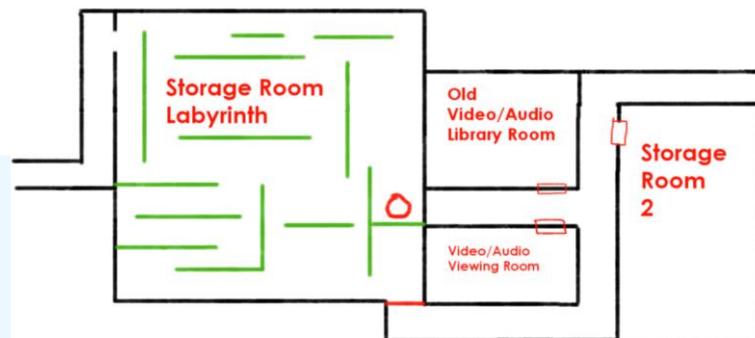
Tugas yang pertama kali diberikan oleh Memento Game Studio kepada penulis adalah tugas untuk pembuatan sebuah peta. Peta tersebut merupakan salah satu *map* dari gim *Point Zero*. *Point Zero* merupakan sebuah

gim 2D *Top-Down* gim PC yang bergenre horror yang akan dibuat oleh Memento Game Studio.



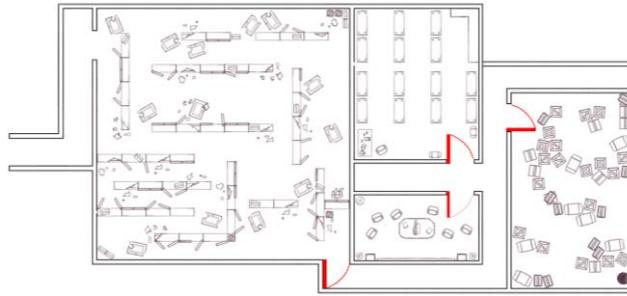
Gambar 3. 2 Referensi atmosfer untuk *background* gim *Point Zero*
Sumber: *Game Document Design* dari *Supervisor* (2024)

Di dalam *game document design* yang diberikan oleh *supervisor*, gim *Point Zero* memiliki atmosfer yang tegang dan menyeramkan, yang bercampur dengan horror dan juga penuh dengan misteri. *Supervisor* meminta penulis untuk membuat gambar *background* yang memiliki *vibes* yang mencengkram. Seperti gim *Resident Evil* dan *Day by Daylight* yang menjadi referensi atmosfer yang terdapat di dalam *game document design*.



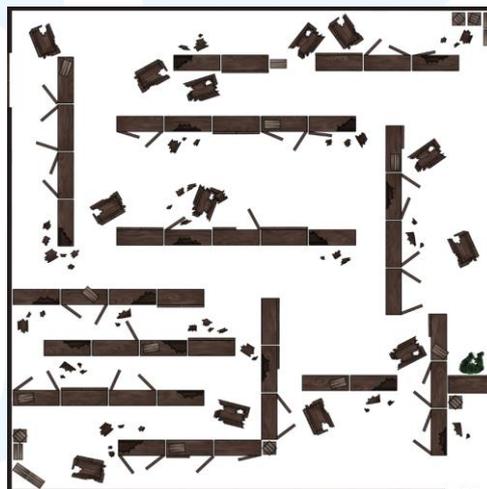
Gambar 3. 3 Sketsa Kasar *Storage Room* oleh *Supervisor*
Sumber: *Game Document Design* dari *Supervisor* (2024)

Tugas yang diberikan kepada penulis adalah pengerjaan peta *Storage Room*. Pertama, penulis membuat sketsa terlebih dahulu untuk denah untuk *Storage Room*. Sebelumnya, *supervisor* sudah memberikan sketsa kasar di dalam brief. Penulis membuat sketsa yang lebih jelas agar dapat ditunjukkan lagi kepada *supervisor* dengan menggunakan *Clip Studio Paint* dengan kanvas berukuran 6000 x 3800px dengan kualitas 350dpi.



Gambar 3. 4 Sketsa Awal *Storage Room* yang Dibuat oleh Penulis

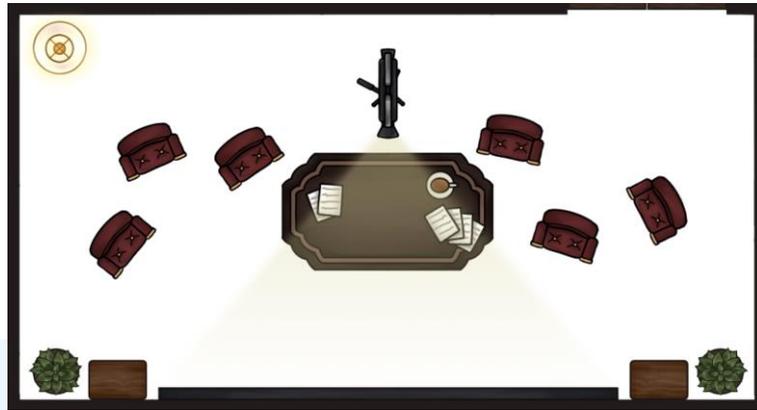
Penulis kemudian melanjutkan pada proses *linearting* dan *rendering* setelah mendapat *approval* dari *supervisor*. Penulis mengerjakan bagian *Storage Room Labyrinth* terlebih dahulu. Dari *Game Design Document* gim *Point Zero*, pada ruangan ini terdapat banyak lemari yang sebagian besar sudah rusak yang membentuk sebuah labirin kecil. Lemari-lemari yang rusak menandakan bahwa ruangan itu sudah lama ditinggal. Karena itu, penulis menambahkan pintu dan serpihan kayu pada lantai.



Gambar 3. 5 Ruang *Storage Room Labyrinth*

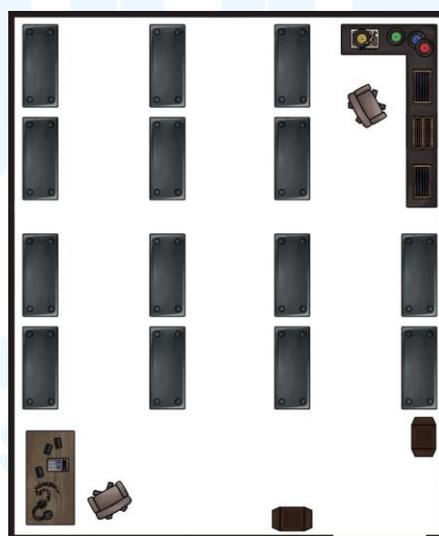
Setelah menyelesaikan *Storage Room Labyrinth* penulis melanjutkan tugasnya untuk menggambar ruangan selanjutnya, yaitu *Video and Audio Viewing Room*. Ruang kecil ini berisikan proyektor dan juga layar besar yang digunakan sebagai layar. Terdapat juga sofa di dalam ruangan itu. Ruang ini merupakan ruangan terkecil di antara seluruh ruangan yang ada

pada *Storage Room*, penulis menggunakan fitur *symmetrical ruler* agar isi ruangan menjadi seimbang.



Gambar 3. 6 Ruang *Video and Audio Viewing Room*

Penulis kemudian mengerjakan ruangan *Video and Audio Library Room*, ruangan yang dipenuhi dengan rak-rak yang berisi dengan *recording* tua dan *audio tapes*. Di dalam ruangan juga terdapat sebuah gramofon beserta dengan piringan hitamnya. Saat penulis hendak membuat sketsa untuk gramofon, penulis sempat bertanya kepada *supervisor* terlebih dahulu. Penulis menanyakan jenis gramofon yang lebih cocok untuk ruangan *Video and Audio Library*. *Supervisor* akhirnya meminta penulis untuk membuat gramofon yang tidak bercorong.



Gambar 3. 7 Ruang *Video and Audio Library*

Progres selanjutnya yang dilakukan oleh penulis adalah pembuatan *Storage Room 2*. Ruangan ini juga merupakan labirin mini yang terbentuk dengan kotak-kotak kayu dan kardus. Penulis menggunakan fitur *copy* dan *paste* untuk pembuatan kotak kayu dan kardus.



Gambar 3. 8 Ruang *Storage Room 2*

Di dalam ruangan ini juga terdapat sebuah *manhole* yang akan membawa pemain pada *sewer*. Penulis membuat penutup *manhole* terpisah dengan jalur yang menuju ke arah *sewer*, yang di dalamnya terdapat tangga besi yang dapat digunakan untuk turun ke sana. *Storage Room* merupakan tempat yang sudah lama ditinggalkan, maka penulis membuat tangga besi tersebut berkarat.



Gambar 3. 9 Penutup *Manhole* dan Tangga Besi Berkarat

Setelah penulis menyelesaikan *linearting* dan *rendering* masing-masing ruangan, penulis menunjukkan kepada *supervisor* terlebih dahulu. *Supervisor* meminta penulis untuk merevisi ruangan *Video and Audio Viewing Room*. Penulis diminta untuk menghilangkan karpet pada ruangan itu karena tidak sesuai dengan *vibes* ruangan yang sudah ditinggal beberapa tahun.



Gambar 3. 10 Hasil Final *Storage Room*

Sebelum menunjukkan revisi kepada *supervisor*, penulis segera membuat lantai di setiap ruangan dan juga lorong yang menghubungkan seluruh ruangan di lantai *Storage Room*. Lantai yang ada pada lorong dan juga *Storage Room Labyrinth* dipenuhi dengan lumut untuk menandakan bahwa tempat itu sudah lama tidak berpenghuni. Setelah semuanya sudah selesai diselesaikan, penulis memperlihatkan hasil final kepada *supervisor*. Kemudian, penulis memisahkan seluruh aset yang ada pada *Storage Room* dan memasukkannya ke dalam *Google Drive*.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Setelah pengerjaan tugas pembuatan peta untuk gim *Point Zero*, *supervisor* memberikan proyek baru, yaitu sebuah proyek *foddian platformer* gim dengan nama *Hell Breakout*. Level pada gim ini mengambil tema *Seven Deadly Sin*, yang terdiri dari *Envy*, *Greed*, *Gluttony*, *Wrath*, *Sloth*, *Lust* dan *Pride*. Gim ini memiliki *art style* yang minimalis dan suasana yang mencengkram seperti neraka. Penulis mendapatkan berbagai macam tugas

dari proyek *Hell Breakout*. Berikut adalah tugas-tugas yang dikerjakan oleh penulis selama mengerjakan proyek *Hell Breakout*:

3.3.2.1 Proyek *Hell Breakout Background Level Envy*

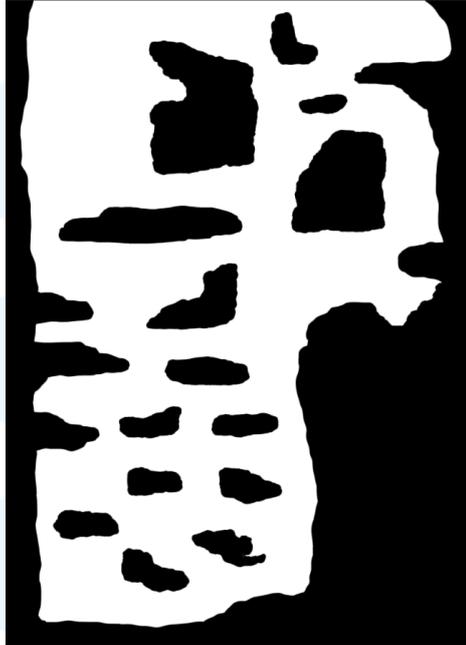
Tugas pertama yang didapatkan penulis adalah pengerjaan *background* untuk level *Envy*. Setelah *supervisor* melakukan briefing bersama dengan penulis, penulis mencari referensi yang akan digunakan untuk membuat *background* dengan tema *envy* atau iri hati. Penulis kemudian membuat sketsa berdasarkan sketsa kasar yang sebelumnya diberikan oleh *supervisor*. Referensi gim yang diberikan oleh *supervisor* di dalam *game document design* adalah gim *Hollow Knight* yang sebagai referensi *background*-nya, dan gim *Jump King* sebagai referensi mekanisme gimnya.



Gambar 3. 11 Sketsa Awal Level *Envy*

Penulis menunjukkan sketsa kepada *supervisor* mengenai sketsa yang telah dibuat. Setelah *supervisor* memberikan *approval* pada sketsa, penulis memulai melanjutkan pembuatan *background*. Penulis mengerjakan bebatuan yang ada pada *background* terlebih

dahulu dengan menggunakan warna hitam agar dapat dilihat dengan mudah sebelum memberikan warna pada *background*.



Gambar 3. 12 Gambar Bebatuan Pada Level *Envy* Sebelum di-render

Lalu, penulis teringat bahwa ia membuat *background* dengan ukuran kanvas 1920 x 2642 px. Penulis mengganti ukuran kanvas menjadi 6500 x 8944 px untuk menyesuaikan ukuran kanvas karakter untuk gim *Hell Breakout* karena *background* yang dibuat akan disatukan dengan karakter yang memiliki ukuran kanvas 500 x 500 px. Oleh karena itu, penulis akhirnya menanyakan hal ini kepada *supervisor*. Beliau memilih untuk menggunakan ukuran kanvas yang lebih besar dari ukuran kanvas yang sebelumnya dipakai oleh penulis.

Penulis memulai melakukan *rendering* pada bebatuan dengan menggunakan warna merah. Penulis menggunakan warna merah untuk menampilkan kesan ‘neraka’ seperti nama gim yang sedang dikerjakan. Penulis juga membuat tekstur bebatuan agar terkesan lebih nyata. Setelah menyelesaikan *rendering* pada bebatuan, penulis mulai melakukan proses pewarnaan pada *background*.



Gambar 3. 13 Gambar *Background* Pada Level *Envy* Setelah di-render

Penulis memperlihatkan hasil karya yang sudah dibuat kepada *supervisor* untuk mendapatkan *feedback* dari beliau. *Supervisor* meminta penulis untuk membuat *background* yang sudah dibuat menjadi warna biru. Namun, penulis juga diminta untuk menyimpan karya yang sebelumnya dibuat.



Gambar 3. 14 Gambar *Background* Pada Level *Envy* Setelah Direvisi

Setelah menunjukkan hasil revisi, *supervisor* memilih *background* dengan nuansa biru. Karena *supervisor* merasa biru lebih sesuai dengan tema '*envy*'. Penulis kemudian mengirimkan *file* (.png dan .psd) karya kepada *supervisor* melalui *Drive*.

3.3.2.2 Proyek Aset Tambahan Untuk *Hell Breakout*

Background Level Envy

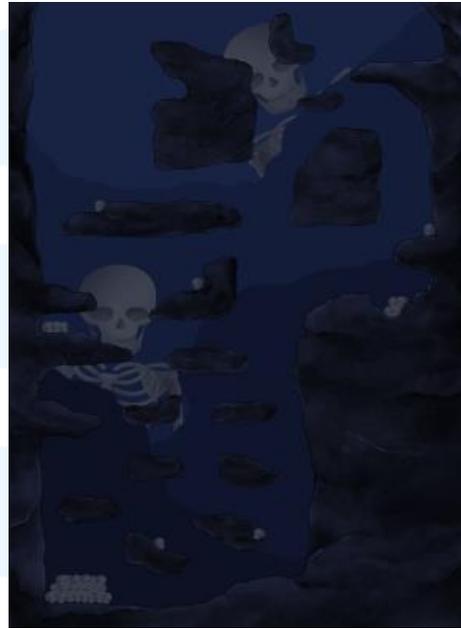
Selain membuat *background level Envy*, penulis membuat aset tambahan yang akan ditambahkan pada *background*. Aset tambahan ini dibuat untuk menambah kesan neraka pada *background level Envy*. Aset yang dibuat oleh penulis adalah tengkorak dan kerangka manusia. Pertama, penulis mencari referensi untuk tengkorak dan kerangka. Lalu, penulis membuat warna dasar dari kerangka tersebut. Penggambaran tidak membutuhkan *lineart*, oleh karena itu penulis langsung melakukan *rendering* pada warna dasar.



Gambar 3. 15 Hasil Tengkorak dan Kerangka Manusia

Penulis menggunakan fitur *symmetrical ruler* pada *Clip Studio Paint* untuk menggambar kerangka agar terlihat simetris, sedangkan penulis menggambar tengkorak dengan cara meniru referensi. Setelah penulis menyelesaikan *rendering* tengkorak dan kerangka, penulis kemudian memperlihatkan hasilnya kepada

supervisor. Setelah itu, penulis kemudian menyatukan aset tengkorak dan kerangka dengan *background* yang telah dibuat sebelumnya untuk level *Envy*.



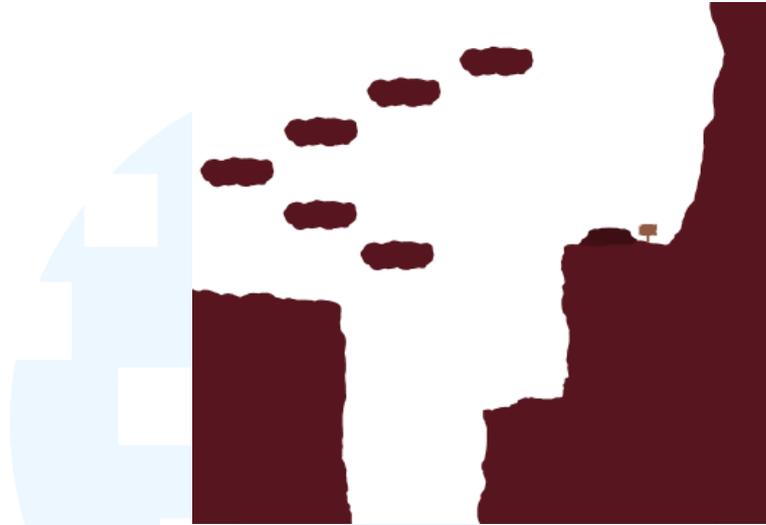
Gambar 3. 16 *Background Envy* Setelah Ditambahi Aset Tambahan

Penulis merasa *background* masih terasa kosong sehingga penulis mengambil aset tengkorak yang sebelumnya sudah digambar dan menjadikannya sebagai tumpukan tengkorak. Kemudian, penulis mengubah warna pada tengkorak dan kerangka agar lebih sesuai dengan suasana yang ada pada level *Envy*. Setelah semuanya sudah selesai, penulis akhirnya mengirimkan hasilnya ke *supervisor* melalui *Google Drive*.

3.3.2.3 Proyek *Hell Breakout Background Level Wrath*

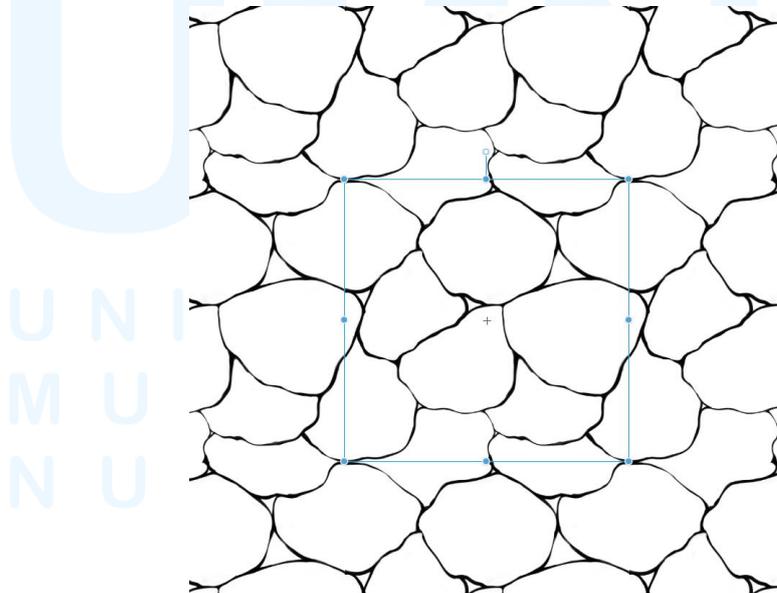
Proyek selanjutnya setelah menyelesaikan level *Envy* adalah level *Wrath*, dimana tema untuk level ini adalah rasa kemarahan. Pertama, penulis mencari beberapa referensi yang akan digunakan agar *background* yang dibuat dapat menangkap kesan ‘marah’. Lalu, penulis mulai menggambar dengan warna dasar untuk bebatuan yang ada pada level ini dengan sketsa kasar yang

disediakan oleh *supervisor* dengan ukuran kanvas 6500 x 5883px dengan resolusi 350dpi.



Gambar 3. 17 Warna Dasar Bebatuan Level *Wrath*

Sebelum melanjutkan proses *rendering*, penulis membuat pola lava dengan ukuran 2500 x 2500 px. Penulis melakukan hal ini agar dapat memudahkan pekerjaan penulis. Terdapat banyak sekali percobaan yang dilakukan oleh penulis untuk membuat *pattern* yang bersambungan. Setelah berbagai percobaan, akhirnya penulis berhasil membuat pola tersebut.



Gambar 3. 18 Pola Lava (yang Sudah Menjadi *Pattern*)

Penulis kemudian melanjutkan proses *rendering*. Penulis memasukkan pola lava terlebih dahulu. Lalu, penulis memulai melakukan *rendering*. Setelah selesai memberikan tekstur pada batuan, penulis kemudian memberi warna pada pola yang sebelumnya sudah dibuat, dengan memadukan warna jingga dan kuning. Penulis ingin membuat lava pada batuan untuk bercahaya. Oleh karena itu penulis membuat salinan dari *layer* pola lava sebelum memberikan efek *blur* dan juga efek *add (glow)*. Penulis menurunkan *opacity* pada kedua *layer* menjadi 58%, agar warna tidak terlalu mencolok.



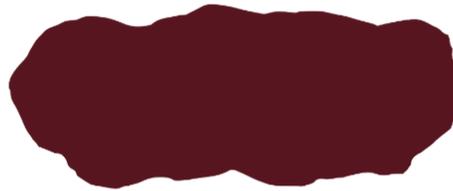
Gambar 3. 19 Finalisasi Pada Level *Wrath*

Setelah semua sudah selesai, penulis memulai mewarnai *background* dengan mencampur warna merah dengan jingga. Lalu, penulis juga membuat bayangan batu untuk menambahkan kesan bahwa pemain sedang berada di dalam gua. Kemudian, penulis memulai melakukan *rendering* pada gunung dan papan berwarna coklat. Gunung tersebut merupakan alat bantu untuk *player* agar mereka dapat melompat lebih tinggi lagi, sedangkan papan

berwarna coklat yang berada di samping gunung kecil itu menjadi penanda bahwa *player* dapat menggunakannya.

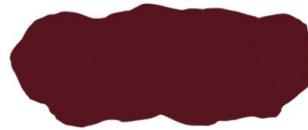
3.3.2.4 Proyek Pembuatan *Crumble Platform Hell Breakout* ***Background Level Wrath***

Pada *game design document Hell Breakout* yang diberikan oleh *supervisor*, level *Wrath* menganjurkan pemainnya untuk merasa tenang saat berada pada level ini. Dengan demikian, terdapat *crumble platform* sebagai tantangannya. Penulis pun memulai membuat *platform* dengan warna dasar terlebih dahulu.

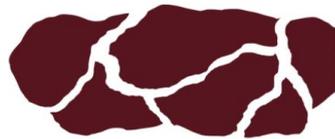


Gambar 3. 20 Warna Dasar untuk *Crumble Platform*

Untuk membuat *platform* yang hancur, penulis menggunakan fitur *lasso* pada *Clip Studio Paint* untuk membuatnya. Penulis melakukannya dengan cara membuat bentuk yang sama seperti pecahan batu, lalu bentuk tersebut kemudian dipisah dari *layer* yang lain. Penulis mengulang teknik ini sebanyak enam kali agar lebih mudah untuk dipecah.



Sebelum Dipecah



Setelah Dipecah

Gambar 3. 21 *Platform* Sebelum dan Sesudah Dipecah

Setelah memisahkan seluruh *layer*, penulis pun menyatukannya kembali agar dapat di-*render* dengan rapi. Sama seperti bebatuan yang ada pada *background*, penulis membuat *platform* yang memiliki lava juga. Namun, penulis tidak menggunakan pola lava buatannya, melainkan membuatnya lagi mengikuti pecahan yang dibuat sebelumnya.



Sebelum Dipecah



Setelah Dipecah

Gambar 3. 22 *Platform* Setelah Selesai Di-*render*

Penulis membuat lava pada *platform* dengan teknik yang sama. Penulis mencampurkan warna jingga dan kuning, lalu menggunakan efek *blur* sebagai efek bersinar untuk lava. Setelah *crumble platform* sudah jadi, penulis mulai memasukkannya ke dalam *background*.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Selama masa magang di Memento Game Studio, penulis menghadapi beberapa kendala. Meskipun demikian, penulis dapat memperoleh solusi yang dapat menyelesaikan masalahnya. Akhirnya, penulis berhasil menyelesaikan kendala yang dihadapi selama magang.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Kendala pertama yang dialami oleh penulis selama bekerja di Memento Game Studio yaitu kesulitan untuk berkomunikasi dengan *supervisor*. Dikarenakan *supervisor* penulis sering telat untuk membalas pesan yang dikirim oleh penulis melalui *direct message* melalui *Discord*. Pesan yang dikirim biasanya akan dibalas beberapa hari setelah penulis mengirimkan pesannya. Kendala kedua yang dialami oleh penulis adalah tugas diberikan oleh *supervisor* membingungkan. Terkadang, *supervisor* tidak menjelaskan secara spesifik apa yang perlu dilakukan, seperti ukuran kanvas yang digunakan untuk membuat aset. Dengan tidak adanya kejelasan terkait tugas yang diberikan membuat performa penulis menjadi lambat.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Walaupun *supervisor* sulit untuk dihubungi, penulis tetap mencari cara agar dapat berkomunikasi dengan *supervisor*. Dengan cara menghubungi kakak pembimbing untuk menanyakan tentang *supervisor*. *Supervisor* jarang membalas *direct message* dikarenakan beliau sibuk dengan pekerjaannya. Untuk brief tugas yang diberikan masih membingungkan, penulis akan langsung mengajukan beberapa pertanyaan kepada *supervisor* terkait dengan tugas yang perlu dikerjakan. Jika *supervisor* belum membalas pesan penulis, penulis akan membuat sketsa dari tugas yang diberikan terlebih dahulu. Penulis akan langsung menyesuaikan seluruh sketsa dan kanvasnya apabila *supervisor* telah memberikan arahan yang lebih spesifik.