



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

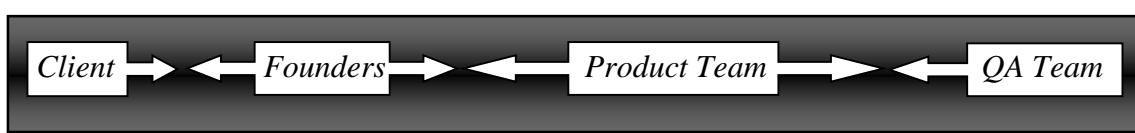
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Penulis berada dibawah supervisi Ronald Widjaja dan Rokimas Soeharyo, dan menerima tugas yang berbeda-beda sesuai dengan proyek dan posisi apa yang sedang dibutuhkan. Namun, pada awalnya penulis berperan sebagai *2D artist*. Perubahan-perubahan posisi yang terjadi dipengaruhi beberapa faktor seperti hubungan timbal balik dari klien dengan perusahaan yang terhambat, sehingga akan lebih baik apabila dialihkan ke proyek lain sampai mendapat informasi kembali dari klien. Selain pengaruh dari klien, hal lainnya yang berpengaruh adalah adanya proyek baru, sehingga membutuhkan anggota baru untuk menangani proyek tersebut.

Tugas yang pernah penulis emban diantaranya adalah tugas sebagai *character designer* dan *game designer*, dimana dalam tugas ini penulis memiliki mentor yang berbeda pula. Untuk *character designer*, mentornya adalah senior dalam ilustrasi pada proyek yang sama yaitu Bayu N, namun tetap memiliki kemungkinan untuk menanyakan kepada seluruh anggota *Touchten* yang dapat membantu. Sedangkan sebagai *game designer*, mentornya adalah seorang *game produser* bernama Ronald W, yang memiliki kewajiban penuh mengoordinasi semua proyek yang ada, dan sebagai senior dalam hal pembuatan game design.



Gambar 3.1. Bagan Kerja



Gambar 3.2. Ruangan Kerja Touchten Games 1



Gambar 3.3. Ruangan Kerja Touchten Games 2

3.2. Tugas yang Dilakukan

Penulis mendapat tugas untuk membantu beberapa proyek, diantaranya :

1. TTS (Teka Teki Saku)

Penulis bertugas dalam membantu bagian QA (*Quality Assurance*) dan pengisian *database*.

Tujuan dari QA atau *Quality Assurance* untuk memeriksa kualitas *project* tersebut, apakah *game* masih memiliki kendala atau tidak sebelum dirilis.

2. Project 13

Penulis bertugas sebagai *character designer*.

3. WWF

Penulis mendapat kesempatan untuk mengajukan proposal *game* baru dengan tema yang ditentukan WWF.

Game yang dibuat bertujuan untuk *fund raising* dan *awareness raising* terhadap isu konservasi.

4. Kokoro no Tomo

Penulis berperan sebagai *game designer*, dimana tugas dari *game designer* adalah merencanakan fitur apa saja yang terdapat dalam *game* dan berbagai aspek lainnya secara mendetil.

Berikut adalah tabel laporan kerja mingguan yang dilakukan penulis

Tanggal	Judul Proyek	Jenis Pekerjaan
3 Maret - 7 Maret	TTS	Pengisian <i>Database</i>
	Project 13	Pengenalan dan diskusi proyek
10 Maret - 14 Maret	TTS	Pengisian <i>Database</i>
	Project 13	Pembagian tugas Pembuatan sketsa karakter
17 Maret-21 Maret	TTS	Pengisian <i>Database</i> QA (<i>Quality Assurance</i>)
	Project 13	Perubahan <i>gameplay</i> Melanjutkan desain karakter
24 Maret - 28 Maret	Project 13	Perubahan judul menjadi “ <i>Project 5</i> ” Melanjutkan desain karakter
	TTS	QA laporan hasil pengecekan
	WWF	Seminar dari tim WWF
31 Maret - 4 April	WWF	Pembentukan kelompok Diskusi tentang <i>game</i> yang direncanakan dengan anggota kelompok
7 April - 11 April	WWF	Proses pembuatan karakter dan cerita pengantar

		Persiapan presentasi
14 April - 17 April	Kokoro no Tomo (KnT)	Proses pengenalan proyek KnT Pembagian Tugas
21 April - 25 April	KnT	Bertugas sebagai <i>Game Designer</i> Analisa game sejenis (<i>Find the difference</i>) Pembuatan ilustrasi <i>prototype</i>
28 April - 2 Mei	KnT	Analisa game (<i>Find Missing Items</i>) Memulai pembuatan GDD (<i>Game Design Document</i>)
5 Mei - 9 Mei	KnT	Melanjutkan pengembangan GDD Membantu proses pembuatan <i>prototype</i>
12 Mei - 15 Mei	KnT	GDD - pengembangan dan perubahan
19 Mei – 23 Mei	KnT	GDD - pengembangan dan perubahan Penyelesaian dan pengecekan GDD
26 Mei – 28 Mei	Zico	Membantu pencarian musik yang sesuai

	Laporan Kerja Magang	Pengumpulan data untuk laporan
--	----------------------	--------------------------------

Tabel 3.1. Laporan Kerja Mingguan

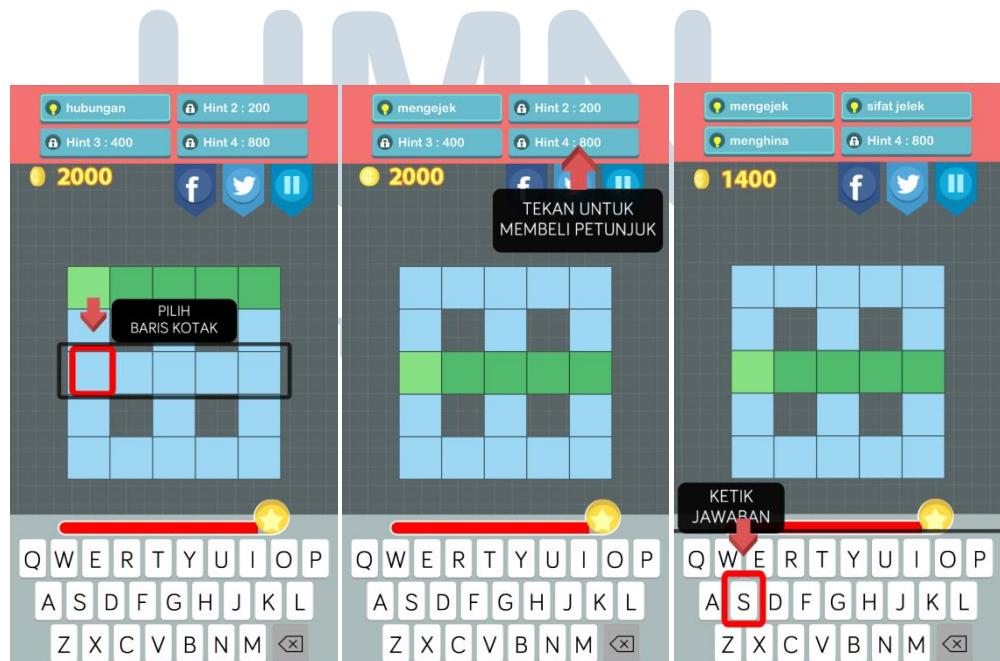


3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.3.1. TTS (Teka Teki Saku)



Gambar 3.4. Teka Teki Saku *Cutsscenes*



Gambar 3.5. *Gameplay Teka Teki Saku*

Game ini merupakan salah satu jenis permainan klasik, yaitu Teka Teki Silang. Dalam *game* ini terdapat kolom-kolom kotak kosong yang harus diisi pemain untuk mendapatkan skor, yang dalam permainan ini disebut sebagai “*coins*”. Untuk membantu pemain, terdapat 4 buah boks petunjuk yang berisi kata kunci ataupun sinonim dari kata yang ditanya. Masing-masing boks memiliki harga yang berbeda dan semakin mahal harga yang harus dibayarkan, maka semakin jelas pula maksud dari kata yang dicari. Permainan ini memiliki keunggulan dimana pemain dapat menukarkan poin dengan hadiah yang disediakan *Touchten*. Pemain dapat mengumpulkan poin bernama *Touchten Points* untuk dapat ditukarkan di *Touchten Platform*.

Bagi penulis, TTS (Teka Teki Saku) merupakan tugas pertama yang diberikan dalam periode magang. Pada hari pertama, penulis mendapat bagian dalam *project* ini untuk membantu mengisi *database* TTS. Pengisian *database* terus berlanjut hingga mencapai kuota 5000 kata. TTS yang merupakan permainan teka teki silang, dan terdapat sistem petunjuk didalamnya, maka permainan ini membutuhkan banyak data sebagai bahannya.

Tugas sebagai pengisi *database* dimulai pada tanggal 3 Maret 2014 hingga 18 Maret 2014, dan dilanjutkan dengan tugas pada *project* yang sama, namun sebagai anggota QA tanggal 19 Maret 2014 sampai 28 Maret 2014. QA atau *Quality Assurance* bertugas untuk memeriksa kualitas *project* tersebut, apakah *game* masih memiliki kendala atau tidak.

Dalam masa pengecekan kualitas *game*, penulis menemukan beberapa titik dimana program tersebut masih memerlukan perbaikan, diantaranya:

- Banyak terdapat kesalahan pengetikan pada kata-kunci dalam permainan.
- Terdapat kata-kunci yang tidak cocok dengan jawaban yang diminta.
- Terdapat *script* yang tidak berjalan, seperti efek-efek gerakan.
- Terdapat kesalahan *script* dimana pembelian tidak dapat dilakukan walaupun memiliki jumlah *coin* yang cukup.

The screenshot shows a Google Sheets document with the title 'TTS Main database'. The table contains approximately 2111 rows of data, organized into columns A through I. Column A lists various Indonesian words, and column B lists their English meanings. Columns C through I provide additional context or related terms. The document is shared with 'Kyrin Lie'.

	A	B	C	D	E	F	G	H	I
2083	kana	tanaman	hias	bunga tasbih	warna kuning				
2084	kanai	saluran	rahasia	terovongan	bawah tanah				
2085	kanian	arah	tangan	belok	bukan kiri				
2086	kancil	cerdik	melompat	dongeng	suka mencuri				
2087	kancing	alat	penutup	bjuu	pengait				
2088	kandang	tempat	rumah	hewan	kurungan				
2089	kandas	hilang	terdampar	kecewa	impijan yang sia-sia				
2090	kandung	dalam	saudara	lahir	hamil				
2091	kangguru	binatang	melompat	australia	berkantung				
2092	kangmas	panggilan	java	laki-laki	abang				
2093	kanibalasi	MAKAN	SUATU CARA	DAGING MANUSIA	HANNIBAL				
2094	kanji	jepang	huruf	tulisan	jenis tepung				
2095	kans	harapan	peluang	kesempatan	chance				
2096	kantata	lagu	nyanyian	paduan	suara				
2097	kantin	makan	istirahat	murah	warung				
2098	kantong	tas belanja	pundi-pundi	saku	-celana				
2099	kantor	kerja	karyawan	ruangan	gedung				
2100	kanvas	BAHAN	LUKISAN	DASAR	PUTIH				
2101	kap	tudung	lampu	tenda	atap mobil				
2102	kapak	senjata	alat potong	tukang kayu	tebang pohon				
2103	kapal	kendaraan	lautan	berlayar	bajak laut				
2104	kapas	RINGAN	PUTIH	AWAN	COTTON				
2105	kapasitas	isi	ukuran	muatan	kapabilities				
2106	kapastor	LISTRIK	KOMPONEN	TEGANGAN	KONDENSATOR				
2107	kapel	gedung	suci	katolik	kecil				
2108	kapilaritas	ZAT CAIR	DAYA	PEMBULUH HALUS	SERAP				
2109	kapiler	pembuluh	kecil	jantung	darah				
2110	kapital	korporasi	uang	investasi	modal				
2111	kapitals	kaum	kekayaan	birokrat	borjuis				

Gambar 3.6. Database untuk TTS

Tugas membantu QA ini akhirnya dialihkan karena kedatangan pegawai magang baru yang bertugas khusus dalam QA, selain itu juga karena selama proses pengecekan *game* ini, penulis memiliki tugas lain dalam *Project 13*, sehingga kedua hal ini bertabrakan. Oleh karena itu akhirnya diputuskan untuk fokus ke 1 proyek.

3.3.2. *Project 13*

Project 13 dimulai pada tanggal 6 Maret 2014. Proyek ini merupakan proyek *card game – RPG*, permainan kartu dengan karakter-karakter didalamnya dan dengan teknik permainan “capsa” atau “thirteen” atau “big two”. Permainan ini juga merupakan permainan bertema petualangan, dengan pemain dalam sudut pandang orang pertama, sebagai keturunan seseorang yang legendaris dan menggunakan kartu-kartu tersebut untuk mengalahkan lawan.



Gambar 3.7. Contoh Permainan Kartu *Big Two*

Proyek ini masih dalam tahap pengembangan, tetapi dengan kepastian bahwa dalam kartu akan terdapat karakter-karakter, oleh karena itu para *artist* dapat dengan segera memulai desain karakter. Pada proyek ini, penulis mendapat tugas sebagai *character designer*.

Pada awalnya desain karakter memiliki batasan sebagai berikut :

- Terdapat 4 jenis *element* yang ada, mengikuti sistem kartu remi, yaitu Sekop (*Spade*), Hati (*Heart*), Keriting (*Clover*), Wajik (*Club*)
- Warna yang mewakili masing-masing *element* adalah:
 - o *Spade* : Hitam
 - o *Heart* : Merah
 - o *Clover* : Hijau
 - o *Club* : Kuning
- Terdapat juga karakteristik khusus yang dimiliki masing-masing elemen, yaitu :
 - o *Spade* : memiliki pakaian *armor* yang kuat dan berat

- *Heart* : menunjukkan karakter lembut dengan pakaian yang sederhana dan tanpa *armor*
- *Clover* : Karakter yang mengandalkan kekuatan magis
- *Club* : Karakter yang memiliki keunggulan dalam hal kecepatan

Berikut adalah karakter-karakter yang dibuat oleh penulis untuk proyek ini



**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**
Gambar 3.8. Desain Karakter 1



Gambar 3.9. Desain Karakter 2



Gambar 3.10. Desain Karakter 3

Berikut adalah proses pengerjaan dari masing-masing karakter



Gambar 3.11. Proses Desain Karakter 1



Gambar 3.12. Proses Desain Karakter 2



Gambar 3.13. Proses Desain Karakter 3

Proyek ini sempat mengalami pergantian nama dan *gameplay* menjadi *Project 5*, dengan sistem *gameplay* kartu poker. Hingga saat ini, proyek belum dilanjutkan, dan semua anggota dialihkan pada proyek lain. Hanya beberapa diantaranya yang masih berada dalam proyek ini namun digabungkan dengan proyek lain juga sehingga *Project 13* ini tidak menjadi prioritas utama untuk saat ini.

3.3.3. WWF



Gambar 3.14. World Wide Fund Logo

WWF (*World Wide Fund*) Indonesia mengajukan kerjasama dalam pembuatan *game* baru dengan tujuan untuk *fund raising* dan *awareness raising* terhadap isu konservasi. Pada kesempatan ini, *Touchten* memberikan peluang bagi semua anggota untuk bisa mengajukan ide *game* dengan kriteria yang ditentukan oleh WWF. Bagi yang memiliki ide dapat mengajukan diri untuk *pitching* dan membentuk kelompok. Sebelumnya pihak WWF datang dan melakukan presentasi tentang jenis-jenis binatang di Indonesia yang membutuhkan perhatian dan perlindungan ekstra, serta beberapa

syarat yang dibutuhkan untuk pengembangan *game*. Beberapa contoh diantaranya adalah :

- Hewan-hewan yang akan diangkat dalam *game* meliputi hewan-hewan yang dilindungi di Indonesia, seperti : Harimau Sumatra, Orang Utan, Hiu, dll.
- Konsep utama adalah menjaga habitat hewan tanpa menguasai/memelihara hewan tersebut.
- Diharapkan dalam sistem *game* tidak terdapat turut campur manusia dalam perkembangbiakan hewan tersebut, dan dapat dikatakan hewan-hewan tersebut tetap bebas dialamnya.
- *Game* yang dibuat adalah *game casual* dan terdapat permasalahan lingkungan Indonesia didalamnya.

Game ini juga bertujuan untuk memberikan informasi terhadap masyarakat mengenai masalah lingkungan ini melalui *game* yang dapat dimainkan segala usia. *Game* ini juga tidak hanya terbatas bagi pengguna *smartphone* di Indonesia, oleh karena itu bahasa yang digunakan adalah bahasa universal, yaitu Bahasa Inggris.

Semua informasi yang dibutuhkan dalam perancangan *game* bisa didapatkan dari berbagai sumber, dan dapat menanyakan secara langsung mengenai informasi dan fakta yang ada pada pihak WWF. Perancangan *game* dimulai 1 minggu sejak presentasi yang dilakukan oleh WWF dan dengan *deadline* pengajuan proposal adalah 2 minggu setelah proses perancangan *game* dimulai. Saat proposal diajukan, pihak WWF akan datang kembali dan akhirnya memutuskan *game* seperti apa yang akan dibuat.

Pada proposal yang penulis buat bersama salah seorang programer, dengan *genre* yang direncanakan adalah *genre* simulasi, dan hewan yang diangkat adalah Harimau Sumatra. Penulis berperan sebagai *artist* sedangkan yang menjadi programer adalah Vinda.



Gambar 3.15. Cover Depan Proposal Game



Gambar 3.16. Amu, karakter utama



Gambar 3.17. Tiggy, karakter hewan simulasi



Gambar 3.18. Cerita Pembuka

Pada *game* ini, dikisahkan seekor anak harimau Sumatra kehilangan induknya. Untuk dapat bertahan hidup, ia perlu diajarkan hal-hal khusus, oleh karena itu ada karakter utama, yang diceritakan bahwa pemain sebagai karakter ini, bernama Amu. Karakter Amu adalah karakter fiksi, dikarenakan adanya pertimbangan bahwa hewan yang dipilih tidak boleh dijadikan sebagai “peliharaan” manusia, dan harus tetap tinggal di alam bebas.

Berdasarkan hasil keputusan dari pihak WWF, game yang terpilih adalah *game* dengan tema *overfishing*, sehingga *game* ini tidak dilanjutkan kembali.

3.3.4. *Kokoro no Tomo*



Gambar 3.19. Logo Kokoro no Tomo

Inisiasi dari pembuatan *apps mobile game* ini dimulai pada bulan April sampai Mei 2014, dan sampai sekarang masih berlangsung. *Touchten Games* bersama dengan tim *Kokoro No Tomo* memulai diskusi untuk pembuatan *mobile game casual* yang disesuaikan dengan konsep KnT season 3 yaitu KnT POP. *Kokoro no Tomo* sendiri merupakan salah satu acara TV yang disiarkan di Metro TV. Pembuatan *game* ini bertujuan untuk mempromosikan acara Kokoro no Tomo kepada para pengguna *mobile phone* dan *tablet users*. Sekaligus dengan adanya kerja sama ini, *Touchten Games* pun juga bisa mendapatkan *exposure* untuk mempromosikan *game-game Touchten* beserta

Touchten Platform kepada para penonton *Kokoro No Tomo*. Pada proyek ini, penulis berperan sebagai *game designer*. Sementara ilustrasi dilakukan oleh pihak KnT dengan pertimbangan agar tidak merusak *style* dari karakter Kokoro dan Tomo.

Selama masa diskusi, proyek ini mengalami beberapa perubahan *gameplay*, seperti pada awalnya *game* yang akan dibuat adalah *game* “*Find the Difference*” dengan tema yang dibagi menjadi 2 yaitu Jepang dan Indonesia. Rencana awal, *stage* yang akan dibuat adalah sejumlah 30 *stages*, dengan menggunakan teknik *full illustration*. Namun, penulis berpendapat bahwa jumlah 30 *stages* sangatlah sedikit, oleh karena itu penulis mendapat tugas untuk melakukan penelitian kecil tentang seberapa banyak *stages* yang ada dalam permainan yang sejenis. Hasil yang didapat adalah minimal dalam permainan ini membutuhkan 70 *stages*, bahkan ada yang berkisar antara 100 sampai 200 *stages*. Dan apabila merujuk pada hasil penelitian ini, menilik pada waktu dan dengan menggunakan teknik ilustrasi total, jumlah ini tidak dapat tercapai. Oleh karena itu penulis menyarankan untuk membuatnya menggunakan gambar asli, yang sumbernya bisa didapat melalui *cutscenes* video perjalanan yang telah mereka lalui. Penulis juga membuat beberapa contoh *scenes* yang dapat dibuat dengan foto asli dan dalam tempo yang cukup singkat. Namun berdasarkan beberapa pertimbangan, seperti hak siar dan sebagainya, maka teknik menggunakan foto tidak dapat dilaksanakan.

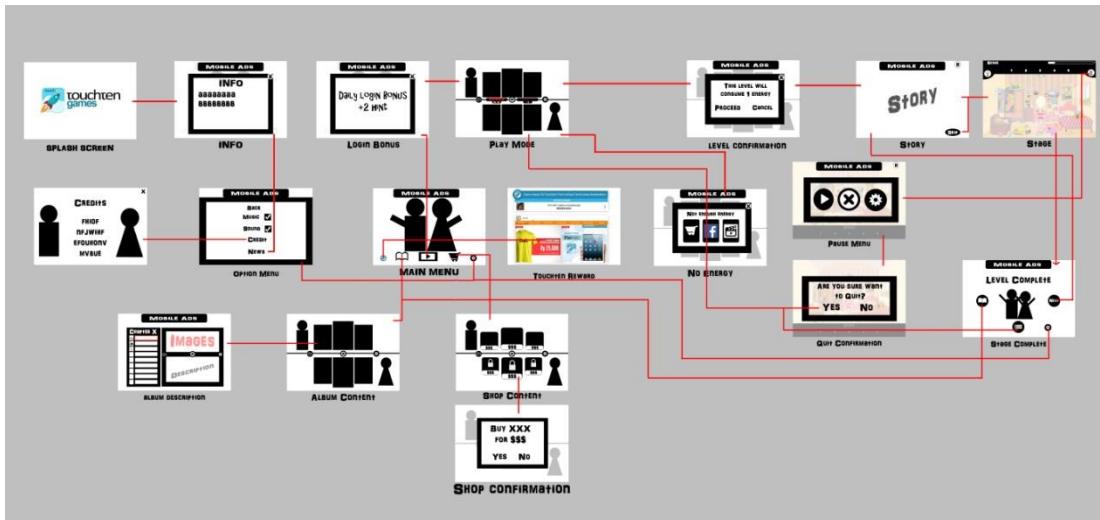
Pada rapat dengan pihak KnT setelahnya, tim *Touchten* memberikan contoh dasar dari *gameplay* yang akan diterapkan, masih dengan menggunakan tipe permainan “*Find the Difference*” dan dengan teknik ilustrasi. Dan selama *meeting*, untuk menghindari kemungkinan tidak terselesaikannya proyek ini, maka diusulkan untuk mengganti *gameplay* menjadi permainan “*Find the Missing Items*”. Dengan jenis *gameplay* ini, *stages* yang dibuat dapat lebih sedikit dan tetap menggunakan teknik ilustrasi sesuai dengan yang diharapkan. Setelah disetujui, maka penulis mendapatkan tugas kembali untuk menganalisis permainan yang serupa, dan hasil yang diperoleh adalah sebagai berikut:

- Jumlah benda yang terdapat dalam 1 *scene* minimal sekitar 20 buah
- Barang-barang ditempatkan dengan warna yang sama (*blending*) atau bentuk yang sejenis (bentuk bulat digantikan dengan bentuk bulat juga)
- Barang yang berlainan warna dan berukuran besar dapat ditempatkan pada posisi yang masuk akal
- Benda-benda dibuat berukuran kecil dan bertumpuk
- Penempatan benda sebaiknya dikelompokan pada kelompok yang sejenis
- Hindari : warna yang terlalu *contrast* dengan keadaan sekitarnya

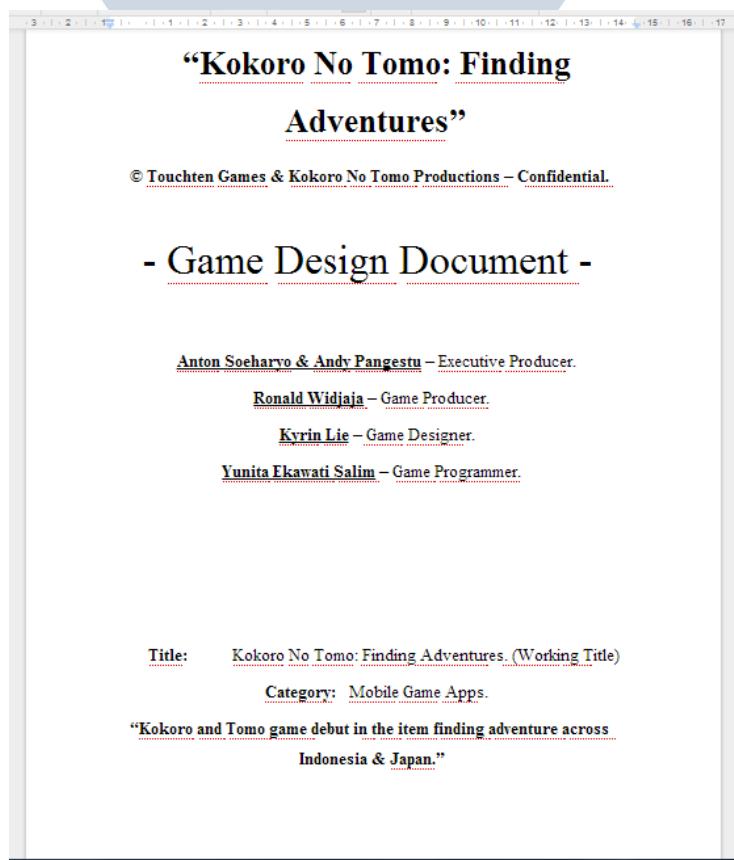
Selama proses penggerjaan, penulis bertugas untuk mendesain *game* tersebut, dimana didalamnya terdapat berbagai pertimbangan tentang fitur *game* yang akan dimasukkan. Semuanya dirangkum dalam catatan khusus yang disebut sebagai GDD (*Game Design Document*). Pada GDD terdapat banyak hal yang dijelaskan, seperti latar belakang pembuatan *game*, *market research*, *style* gambar, *game flowchart*, *gameplay experience*, dan sebagainya. GDD ini memiliki fungsi agar para pembaca, khususnya tim *programmer* dan *art* dapat memahami apa saja yang terdapat dalam permainan tersebut dan segala sesuatu yang dibutuhkan dalam pembuatannya.

Proses pembuatan terus berjalan, dan *prototype* sudah dapat dihasilkan adanya contoh *scene* yang telah dibuat oleh pihak KnT. Dan selama *meeting* selanjutnya, yang dilakukan adalah *review* mengenai berbagai fitur yang terdapat dalam permainan. Tim KnT memberikan banyak masukan dan kemungkinan lain yang dapat diaplikasikan, sehingga seiring bertambah atau berkurangnya fitur maka GDD juga akan selalu berubah.

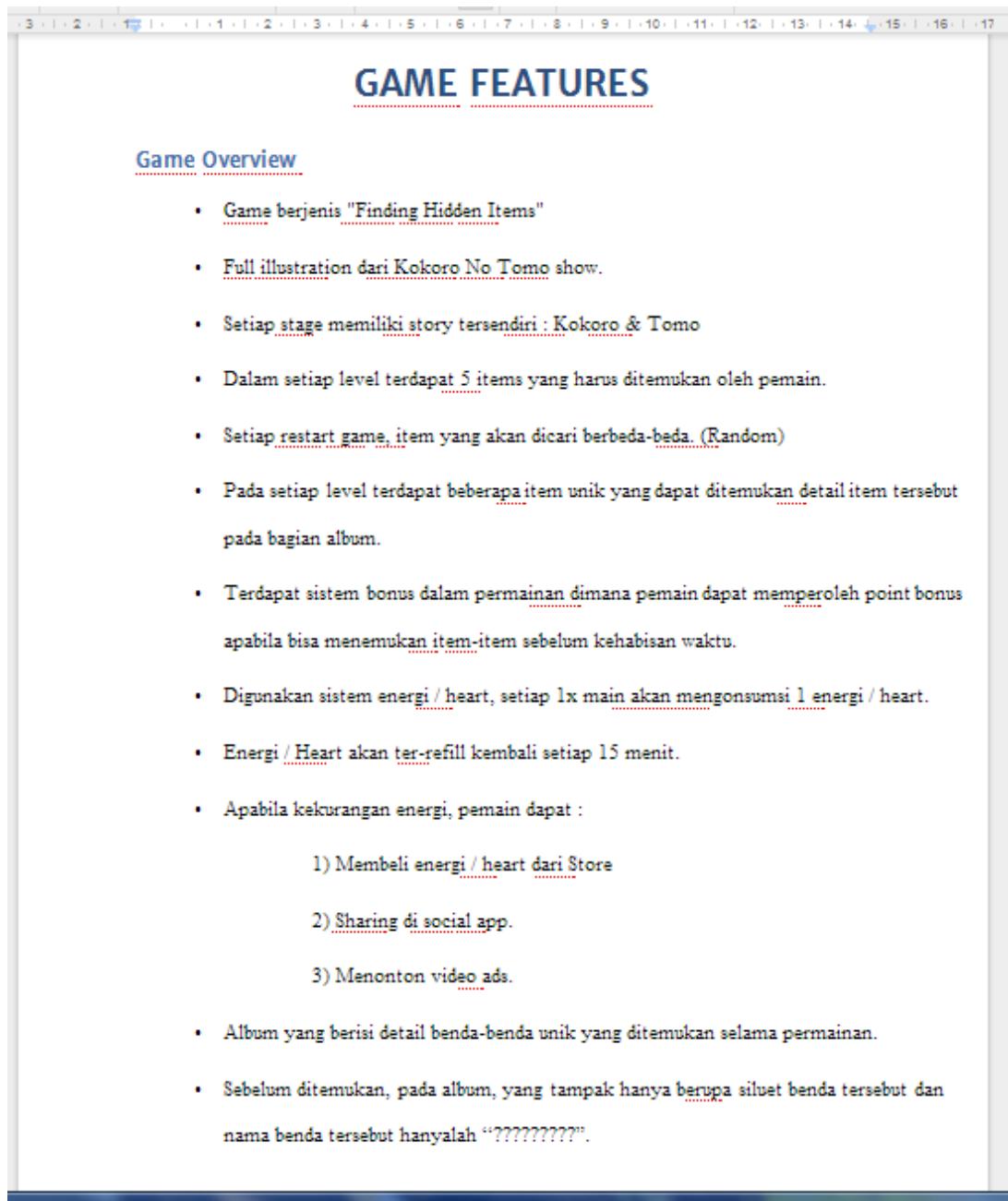
Berikut adalah beberapa contoh dari GDD yang telah dibuat :



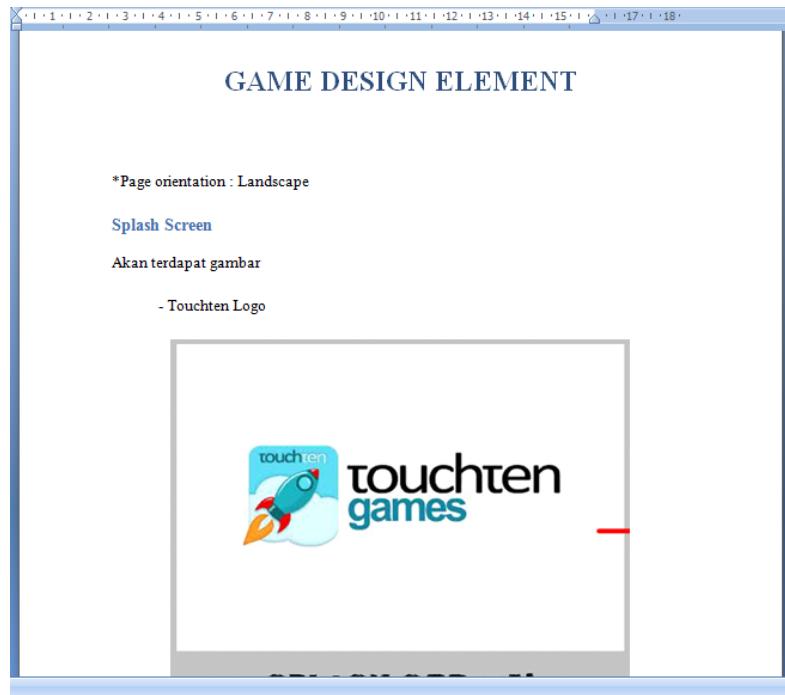
Gambar 3.20. *Flowchart Game KnT*



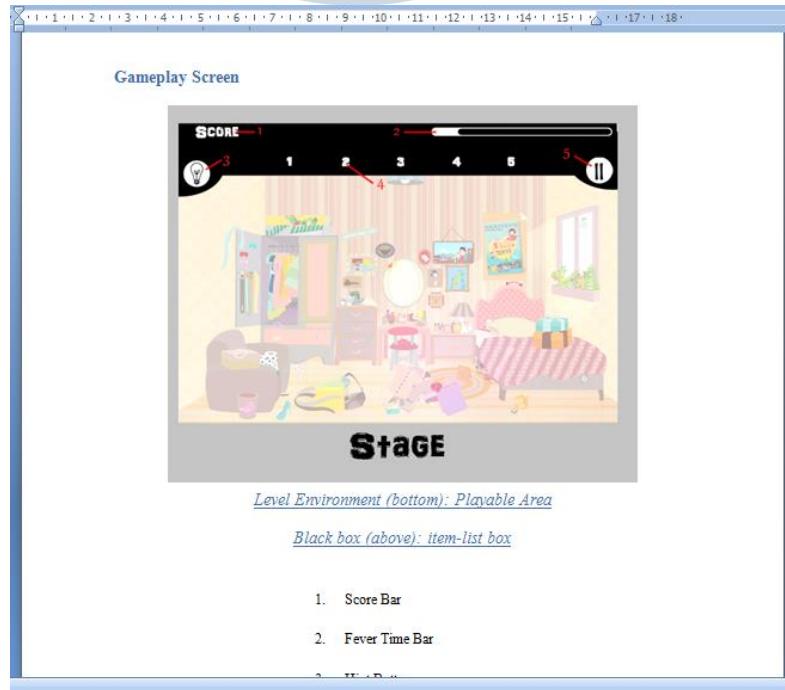
Gambar 3.21. Contoh dari GDD yang dibuat



Gambar 3.22. Contoh *Game Feature* dalam GDD



Gambar 3.23. Contoh Game Design Element dalam GDD



Gambar 3.24. Contoh Gameplay dalam GDD

3.4. Kendala yang Ditemukan

Sebagian besar kendala yang dialami penulis selama pelaksanaan kerja magang ini adalah adanya tugas yang diberikan untuk pertama kalinya sehingga penulis belum memahami apa yang harus dilakukan. Aturan sistematis yang berlaku juga menghambat proses penggerjaan karena penulis harus melakukan adaptasi dengan sistem dan cara kerja yang ada. Berikut adalah uraian dari kendala yang ditemukan penulis selama kerja magang berdasarkan tugas yang dilakukan:

3.4.1. Tim QA

Tim QA bertugas untuk melakukan pengecekan terhadap kualitas *game* yang dibuat, dalam hal ini, tim harus teliti dan cermat dalam melakukan pengecekan. Kendala yang penulis alami adalah pada kali pertama ditugaskan sebagai tim QA, penulis harus memahami cara kerja *game* yang dibuat, tujuan dan fitur-fitur lain yang terdapat dalam *game* tersebut. Selain itu, selama masa pengecekan, *game* tersebut harus dicek menggunakan berbagai macam *gadget* yang tersedia, dan apabila menemukan sesuatu yang tidak sesuai, hal itu juga harus dicek dengan *gadget* yang lain. Dalam hal ini, untuk menemukan kesalahan yang sama dengan *gadget* yang berbeda tidaklah mudah, karena kesalahan dapat terjadi tanpa kejelasan mengapa hal tersebut bisa muncul, dan harus dilakukan lagi dengan *gadget* yang berbeda. Selain itu, setiap kesalahan yang muncul harus dengan cermat dilaporkan dalam sistem yang disediakan. Sistem penamaan, *gadget* yang digunakan dan penjelasan kesalahan sistem juga harus diuraikan. Ada kalanya masalah yang sama dimasukkan ke dalam sistem dengan nama yang berbeda karena dibuat oleh orang yang berbeda, sehingga saat perbaikan hal ini menghambat efektivitas pekerjaan.

3.4.2. Character Designer

Mendapat tugas sebagai *character designer* merupakan hal yang sudah direncanakan sejak awal proses kerja magang. Namun kendala yang dihadapi penulis adalah kemampuan yang penulis miliki adalah kemampuan dasar untuk mendesain sebuah karakter, sedangkan yang diharapkan adalah karakter tersebut memiliki ciri khas tersendiri dan memiliki nilai visual yang kuat. Oleh karena itu, penulis masih harus belajar mengenai teknik-teknik dari para senior di *Touchten*. Dikarenakan penulis masih berada dalam keadaan belajar membuat karakter, maka waktu yang digunakan untuk memproduksi karakter-karakter menjadi lebih lama, dan hanya menghasilkan 3 karakter.

3.4.3. Pitching Game

Pembuatan *game* baru merupakan hal yang cukup sulit dilakukan penulis karena penulis belum memahami apa saja yang diperlukan dalam pembuatan *game*. Dimulai dari pemilihan *genre* yang akan dibuat, sampai bagaimana membuat *prototype* dari *game* tersebut, semua itu dapat dilakukan dengan bantuan tim yang solid dan lengkap dengan *artist* dan *game programmer*nya. Sehingga pada akhirnya, walaupun tema cerita dapat diterima, tanpa adanya kejelasan dengan bagaimana *gameplay* dari *game* tersebut, hal ini akan sulit untuk dibayangkan dan diaplikasikan sesuai keinginan.

3.4.4. Game Designer Kokoro no Tomo

Menjadi seorang *game designer* yang memikirkan tentang bagaimana *game* tersebut akan dibuat, dengan fitur apa saja yang diinginkan tidaklah mudah. Penulis membutuhkan bimbingan dari senior, yaitu Ronald W dalam menentukan apa saja yang akan dijadikan fitur dalam *game* dengan berbagai macam detil tambahan didalamnya agar sesuai dengan keinginan klien. Semua itu harus didokumentasikan dalam GDD (*Game Design Document*), dan penulis belum pernah membuatnya. Kemampuan sosial juga dibutuhkan dimana semua orang dalam proyek ini harus sering melakukan diskusi

bolak-balik antara *programmer*, *artist* dan klien. Dalam proyek ini, *artist* bukan merupakan pihak dari *Touchten* sehingga sangat jarang untuk melakukan tatap muka dan diskusi. Berdasarkan diskusi tersebut, banyak hal yang bisa berubah dan setiap perubahan tersebut tentunya harus didokumentasikan juga dalam GDD, sehingga GDD akan selalu berubah sampai akhirnya disetujui oleh semua pihak. Proses ini memakan waktu yang cukup lama.

3.5. Solusi yang Diperoleh

3.5.1. Tim QA

Solusi yang dilakukan penulis sebagai tim QA adalah melakukan pengecekan terhadap masalah yang ada, dan melakukan konfirmasi kepada *programmer* untuk memastikan apakah hal yang ditemui merupakan hal yang tidak dikehendaki. Setelah memastikan masalah yang ditemui, penulis juga mengecek bagian laporan yang sudah ditulis sebelumnya oleh anggota lain agar masalah yang sama tidak dilaporkan berulang kali. Ada kalanya saat melakukan konfirmasi dengan *programmer*, disebutkan bahwa masalah tersebut sudah dilaporkan dan sedang dalam tahap perbaikan, sehingga perlu menunggu *update* terbaru dari *game* tersebut.

3.5.2. Character Designer

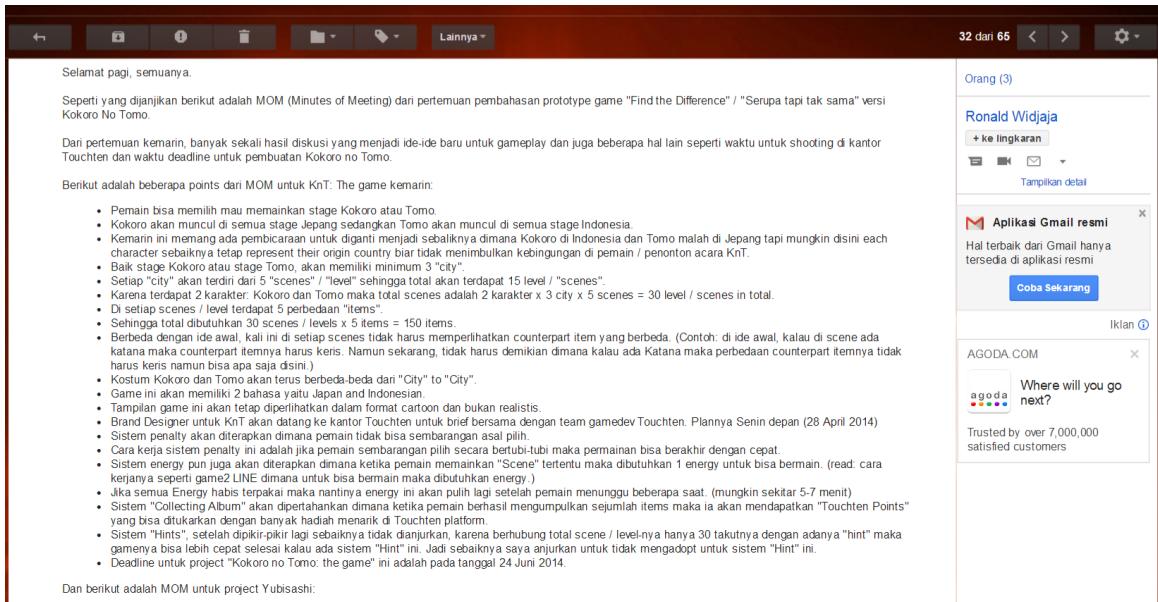
Solusi dari masalah ini adalah lebih banyak belajar dari senior dan meminta kritik dan saran dari anggota tim. Banyak mencari referensi dan memahami jenis-jenis benda yang akan dibuat juga cukup membantu, terutama pada saat pewarnaan. Melakukan perbandingan dan analisa dari bentuk asli akan membantu, seperti pada bagian pencahayaan dan perspektif.

3.5.3. *Pitching Game*

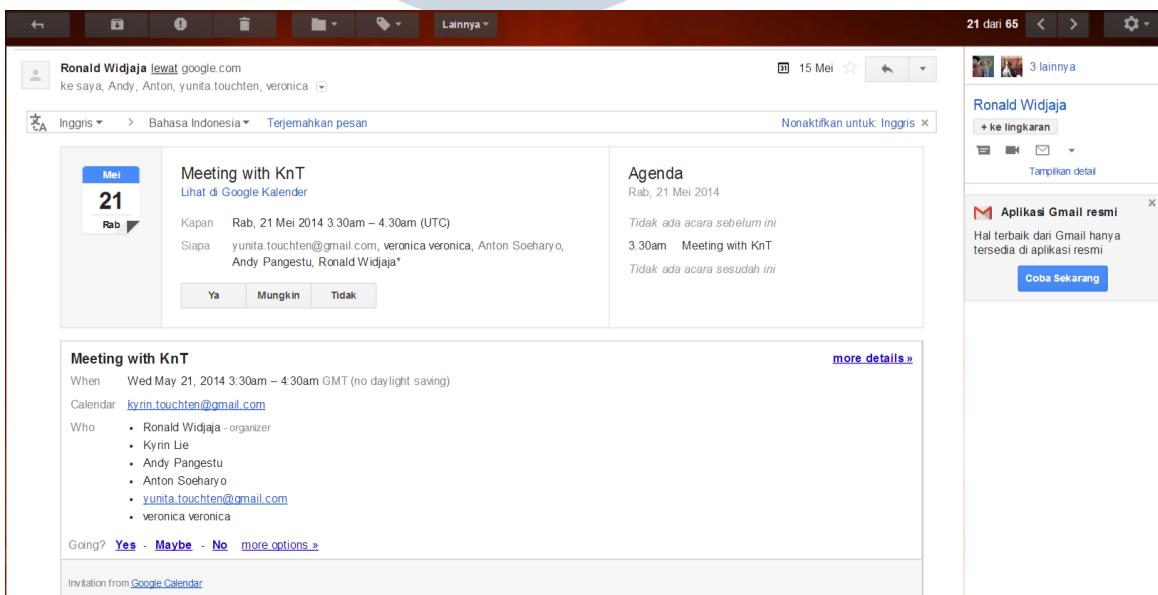
Sebagai pemula dalam pembuatan rancangan *game*, pembelajaran akan banyak diperoleh melalui pengalaman. Selama masa perencanaan, menganalisa *game* sejenis dan meminta kritik dan saran sangat membantu. Pembelajaran tentang teknik presentasi juga bisa membantu dalam memberikan penjelasan tentang *game* yang dimaksud. Selebihnya, baik proposal akan diterima atau tidak, pengalaman dari proses ini dan berdasarkan presentasi kelompok lain yang banyak membantu dalam rencana pembuatan *game* baru.

3.5.4. *Game Designer Kokoro no Tomo*

Ketelitian tidak hanya diperlukan dalam QA, namun pembuatan GDD juga memerlukan ketelitian, karena dalam setiap perubahan, desainer harus berulang kali membayangkan kembali apa saja yang ada dan berubah. Penulis mengambil beberapa contoh fitur yang terdapat dalam *game* sejenis dan mengaplikasikannya dengan perubahan yang diinginkan klien dan dapat dikerjakan oleh *programmer*. Meskipun klien dan tim jarang tatap muka, namun komunikasi tetap berlanjut melalui *email*, sehingga selain mendapatkan kejelasan tentang hal yang diinginkan, setiap perubahan juga terdokumentasikan, hingga akhirnya dicatatkan kedalam GDD. Ada kalanya melakukan diskusi menggunakan *email* tidak berjalan lancar, oleh karena itu rencana tatap muka juga terlaksana. Karena GDD memakan waktu yang cukup lama, penulis berusaha untuk menyelesaikan sesegera mungkin dan setelahnya diserahkan kepada senior untuk diperiksa ulang, sehingga apabila ada kesalahan dapat dengan segera ditemukan dan diperbaiki.



Gambar 3.25. Contoh diskusi melalui email



Gambar 3.26. Undangan untuk tatap muka dengan tim KnT