

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama program magang di PT Menara Indonesia, jobdesk magang yang diberikan adalah sebagai game designer intern yang berada pada divisi departemen game developer. Selama kegiatan magang berlangsung, Bapak Zarbi Fathan Affandi berperan sebagai mentor game developer dan posisi berada di In House Training spv sesuai [Gambar 2.2]. Selain itu, terdapat pengawas project game developer yaitu bapak Ibunaya selaku atasan langsung dari perusahaan yaitu posisi direktur operasional sesuai [Gambar 2.2], dan untuk pelaporan kinerja dan output kerja saat magang akan di pantau oleh Project Manager Officer dengan bapak Rolan. Dan untuk sistem pengecekan absensi harian magang terbagi menjadi dua yaitu untuk WFO akan dapat menggunakan *fingerprint* yang telah disediakan perusahaan dan untuk WFH akan dapat menggunakan link google form yang telah disediakan dan harus diisi pagi dan sore sebagai absensi masuk dan pulang kerja.

Dalam proses merancang dan pembuatan asset game Nivandria tentu adanya diskusi terhadap mentor dan atasan dari PT Menara Indonesia. Untuk melakukan kegiatan akan menggunakan software Zoom atau Google Meet sebagai media aplikasi pertemuan yang dikarenakan ada yang tidak bisa hadir pada dikantor saat ini dan sekaligus memudahkan efisien waktu dan tempat. Dalam proses pembuatan asset game untuk pengumpulan laporan harian menggunakan software whatsapp sebagai media pengecekan hasil laporan dari yang telah dikerjakan.

Divisi game developer di PT Menara Indonesia memiliki tanggung jawab utama dalam mengembangkan project game dan webtoon Nivandria untuk mendukung berbagai strategis perusahaan dalam bersaing di pasar industri game. Salah satu langkah penting yang dilakukan adalah perencanaan konsep game dan webtoon, ini adalah tahap awal yang sangat krusial karena akan menentukan arah dan tujuan dari pengembangan game tersebut. Divisi ini dapat menghasilkan model yang berkualitas tinggi dan dapat membantu meminimalkan risiko kesalahan dalam proses pengembangan game dan webtoon.

Selain itu, divisi ini bertanggung jawab dalam perencanaan pengembangan dan

desain game dan webtoon. Dengan mendetailkan konsep awal ke dalam desain game maupun animasi webtoon yang mencakup asset seperti karakter, UI/UX, dan elemen-elemen visual lainnya. Divisi ini juga harus selalu melakukan *Checking* terhadap tugas-tugas yang telah dibuat dan tentu juga selalu mengutamakan kerjasama dalam pengembangan project tersebut agar dapat memiliki nilai jual dipasar industri game Indonesia.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Pada PT Menara Indonesia, fokus utama kegiatan magang adalah pada pengembangan dan pemograman model asset game dan animasi webtoon. Model ini di rancang menggunakan perencanaan yang relevan untuk membangun dan mengembangkan project Nivandria. Pada [Table 3.1] menunjukkan aktivitas yang dilakukan dalam program magang ini mencakup berbagai tugas dan proyek yang dirancang untuk mengembangkan keterampilan teknis dan profesional, sekaligus memberikan pengalaman dunia kerja yang nyata.

Tabel 3.1. Tabel Uraian Pelaksanaan Magang

Bulan Ke -	Pekerjaan yang dilakukan
1	Perkenalan tempat magang dan team divisi game developer.
2	Memainkan game 3D RPG Hack and Slash sebagai acuan membuat referensi membuat dan mengembangkan game.
3	Membuat skrip dan laporan alur jalanya pengembangan proses game dan animasi webtoon.
4	Memanager team game developer dan mendesain asset yang dibutuhkan game dan animasi webtoon.
5	Memanager team game developer dan mencoding desain asset game dan animasi webtoon.
6	Menguji dan mentesting hasil dari asset dan coding untuk menemukan bug atau error agar dapat di perbaiki.

1. Pada bulan pertama magang di divisi game developer, di perkenalkan dengan lingkungan kerja dan berbagai tools yang digunakan dalam pengembangan game Nivandria di perusahaan ini. Dengan memulai memahami alur kerja tim, termasuk

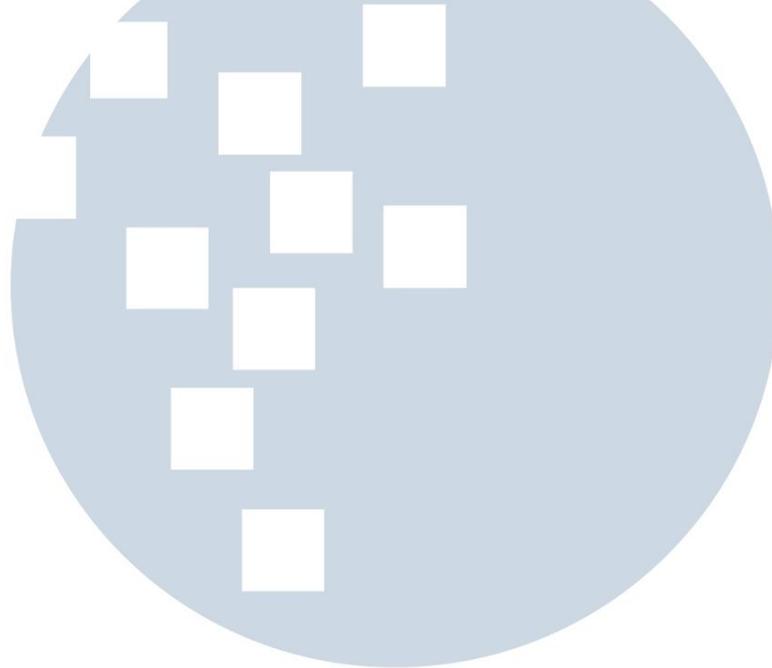
proses pengembangan game dari konsep hingga implementasi. Selain itu, juga diberikan orientasi mengenai struktur proyek yang sedang berjalan, serta peran masing-masing anggota tim. Selama bulan pertama, terlibat dalam berbagai sesi diskusi untuk memahami fitur-fitur yang akan dikembangkan, serta mendapatkan bimbingan langsung dari mentor terkait penggunaan software dan teknologi yang relevan. Selain itu, juga mulai mengerjakan tugas-tugas kecil yang mendukung pengembangan game dan sambil mengembangkan softskill.

2. Pada bulan kedua magang, diberi kesempatan untuk memainkan beberapa game 3D *RPG Hack and Slash* sebagai referensi dalam mengembangkan game tujuan utama adalah untuk memahami berbagai elemen yang ada dalam genre tersebut, seperti mekanisme pertarungan, desain level, sistem progresi karakter, dan elemen interaktif lainnya. Dengan memainkan game-game tersebut, dapat menganalisis fitur-fitur yang menarik serta potensi perbaikan yang dapat di implementasikan dalam proyek yang sedang dikerjakan. selain itu, juga berdiskusi dengan tim mengenai ide-ide yang dapat diterapkan dalam pengembangan game, baik dari sisi gameplay maupun aspek teknis. Game yang telah dimainkan sebagai acuan referensi yaitu *NieR Automata*, *Wuthering Wave*, *Ghostwire Tokyo*, *Black Myth Wukong*, *Dynasty Warriors*. bulan ini menjadi kesempatan untuk mendalami lebih dalam tentang desain game dan meningkatkan pemahaman mengenai bagaimana elemen atau asset tersebut saling terhubung dan berfungsi dalam menciptakan pengalaman bermain yang menarik.
3. Pada bulan ketiga magang, berfokus pada pembuatan skrip dan laporan alur pengembangan proses game serta animasi webtoon. Dalam tugas ini, berkerja lebih mendalam dalam menulis skrip cerita untuk game, termasuk mengembangkan dialog karakter dan menyusun narasi yang mendukung bahwa setiap adegan memiliki ritme dan transisi yang sesuai dengan gaya visual yang diinginkan. Selain itu, di minta untuk mendokumentasikan perkembangan proyek secara terperinci melalui laporan, yang mencakup tahapan perancangan, implementasi, serta evaluasi terhadap konten yang sudah dibuat. Laporan ini juga mencakup analisis terhadap efektivitas alur cerita dan animasi yang dihasilkan, serta memberi rekomendasi untuk perbaikan atau perkembangan lebih lanjut. Diberikan kesempatan untuk mengasah keterampilan dalam perencanaan, komunikasi, dan kolaborasi dengan berbagai anggota tim untuk memastikan bahwa aspek cerita dan visual dapat

berjalan secara sinergi dalam proyek game dan webtoon Nivandria.

4. Pada bulan keempat magang, diberikan tanggung jawab untuk manage tim game developer dalam proyek pengembangan game dan animasi webtoon. Tugas ini melibatkan koordinasi antara anggota tim untuk memastikan setiap bagian dari pengembang berjalan sesuai jadwal dan tujuan yang ditetapkan. Selain itu, juga terlibat dalam mendesain berbagai asset yang dibutuhkan untuk game dan animasi webtoon, seperti karakter, objek 3D, Lingkungan, dan elemen visual lainnya. Bekerja sama dengan tim untuk menentukan gaya visual yang tepat, serta memastikan bahwa setiap asset yang dibuat sesuai dengan kebutuhan teknis dan estetika dari proyek. Dalam proses pengembangan desain asset tim ini menggunakan *software Blender* sebagai pembuatan asset yang dibutuhkan. Dan diberikan pengalaman langsung dalam memimpin tim, serta mendalami proses desain asset yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga berfungsi dengan baik dalam mendukung gameplay dan cerita.
5. pada bulan kelima magang, memegang peran yang lebih aktif dalam manage tim game developer dan mulai terlibat langsung dalam proses pengkodean desain asset untuk game dan animasi webtoon. Sebagai bagian dari tim, bertanggung jawab untuk memastikan asset yang telah dirancang, seperti karakter, objek 3D, dan elemen animasi dapat diimplementasikan dengan baik dalam kode game. Berkerja sama dengan programmer lain untuk menulis skrip yang menghubungkan asset visual dengan mekanisme gameplay, memastikan interaksi yang mulus antara desain dan fungsionalitas. Selain itu, juga membantu mengoptimalkan kode yang digunakan dan mengadaptasi animasi webtoon menjadi sebuah game. Dalam proses pengembangan desain asset tim ini menggunakan *software Unity* sebagai pembuatan kode game yang dibutuhkan. Dan diberikan kesempatan ini memberikan untuk mengasah keterampilan perkodingan dan kolaborasi tim untuk mencapai hasil yang sesuai.
6. Pada bulan keenam magang, fokus utama adalah menguji dan melakukan testing terhadap hasil implementasi asset dan kode yang telah dikembangkan untuk game dan animasi webtoon untuk memastikan setiap elemen, baik visual maupun fungsional, berfungsi dengan yang sesuai diharapkan. Dalam proses ini, melakukan pengujian untuk mencari bug atau error yang mungkin muncul, baik itu dalam interaksi antara asset secara rinci dan berkolaborasi dengan tim untuk

menganalisis penyebabnya dan menemukan solusi perbaikannya. Dengan diberikan kesempatan pengalaman berharga dalam mengidentifikasi masalah teknis dan mengasah kemampuan troubleshooting, serta pentingnya komunikasi yang efektif antar tim untuk memperbaiki dan menyempurnakan project yang sedang dikembangkan.



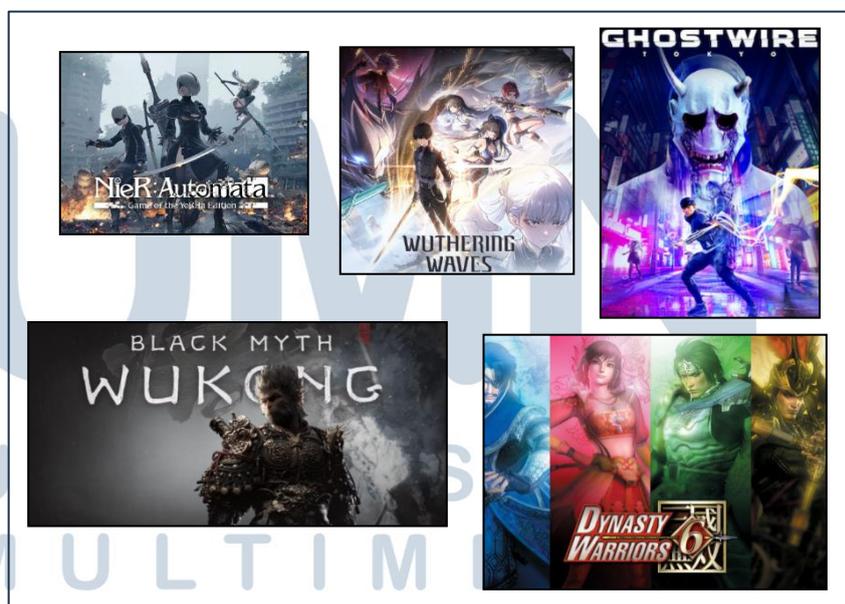
UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

3.3.1 Design Game dan Webtoon Nivandria

1. Dalam magang di PT Menara Indonesia diwajibkan untuk mempelajari dan memahami konsep dalam membuat dan mengembangkan sebuah proyek game dan webtoon. Konsep ini mencakup berbagai aspek penting dalam sebagai game developer, yaitu pengenalan sifat karakter, mekanik gameplay, dan alur cerita. Memahami prinsip-prinsip dasar ini sangat krusial untuk memastikan bahwa magang tidak hanya dapat berkontribusi secara efektif dalam tim, tetapi juga menjamin kualitas dan konsistensi dalam pengolahan data yang digunakan dalam proyek. Oleh karena itu, dibutuhkan sumber-sumber referensi game sebagai acuan pembelajaran yang dapat diambil dan di implementasikan pada proyek Nivandria. Game yang telah dimainkan dan pelajari sebagai acuan untuk membuat perencanaan proyek Nivandria, yaitu *NieR Automata*, *Wuthering Wave*, *Ghostwire Tokyo*, *Black Myth Wukong*, *Dynasty Warriors* [Gambar 3.1].



Gambar 3.1. Judul game sebagai acuan referensi

2. Dalam magang setelah memainkan dan memahami game tersebut, akan membuat laporan yang biasa di sebut game GDD (Game Document Design). Bertujuan untuk mengetahui seberapa pengetahuan magang yang telah dipahami setelah memainkan game tersebut. Dan juga untuk mengetahui bagian yang bisa di ambil

inspirasi dari game tersebut untuk dapat di implementasikan kepada game Nivadria. Berikut data GDD (Game Document Design) yang telah buat dan akan ditaruh pada [lampiran 8] di laporan ini.

3. Dalam membuat dan mengembangkan perencanaan game dan webtoon di perlukan nya membuat konsep dari sifat dan latarbelakang karakter. Tokoh karakter berperan penting sebagai tokoh utama dari berjalannya sebuah cerita, tetapi di balik berdiri nya karakter tentu ada nya penjelasan sifat dan latarbelakang karakter agar dapat menentukan jalannya alur cerita tersebut. Berikut [Tabel 3.2] adalah gambaran penjelasan sifat dan latarbelakang dari karakter tersebut.

Tabel 3.2. Biodata sifat dan latarbelakang karakter chapter 0

No	Chapter	Karakter	Ras	Deskripsi dan Latar Belakang	Biodata Singkat	Status
1	0	Sacra Livian	Manusia	Remaja laki-laki yang gemar membaca buku. Ia adalah pengguna sihir yang terampil, dengan kepribadian ramah dan tidak naif. Memiliki adik kembar perempuan bernama Vana dan tinggal bersama pada sebuah kediaman di Veridonia. Ia dan adiknya adalah anak dari pasangan tim ekspedisi terkenal, bernama Adam dan Rosa. Mempunyai harapan menjadi penjelajah hebat seperti kedua orang tuanya.	<ul style="list-style-type: none"> Jenis Kelamin : Laki-laki Umur : 18 Tahun Hobi : Membaca buku 	Karakter Utama - Playable
2		Vana Livian	Manusia	Adik perempuan dari Sacra. Gadis remaja ceria dan periang, ia adalah petarung bela diri yang berbakat. Sehari-hari selalu bersama kakaknya, karena ia adalah seorang adik penyayang yang tidak bisa lepas pandangan. Sifatnya yang blak-blakan dan ceroboh memang cocok didampingi oleh kakaknya, karena disitulah peran Sacra menjadi penasihat sekaligus pemerhati adiknya.	<ul style="list-style-type: none"> Jenis Kelamin : Perempuan Umur : 17 Tahun Hobi : Olahraga (bela diri) 	Karakter Utama - Playable
3		Adam	Manusia	Ayah dari Sacra dan Vana, serta suami dari Rosa. Seorang penjelajah pertama Nivadria yang berasal dari Veridonia. Memperoleh gelar kelas S ketika masih remaja, dan berkepribadian kalem serta mudah bergaul. Terkenal karena kemampuan bela dirinya, dan bertemu dengan Rosa saat penjelajahannya yang sampai di Exulandia.	<ul style="list-style-type: none"> Jenis Kelamin : Laki-laki Umur : 42 Tahun Hobi : Menjelajah 	Karakter Sampingan - NPC utama
4		Rosa	Manusia	Ibu dari Sacra dan Vana, serta istri dari Adam. Seorang petualang biasa yang berasal dari Exulandia. Ayahnya adalah ras setengan Foranimus, sehingga ia mahir dalam sihir. Ketika masih kecil ia tidak tahu siapa ibunya, namun faktanya garis keturunan Eldria melekat pada ibunya. Ia dilamar oleh Adam ketika menjelajahi Exulandia, dan menjadi istri serta ibu yang penyayang.	<ul style="list-style-type: none"> Jenis Kelamin : Perempuan Umur : 40 Tahun Hobi : Mempelajari sihir 	Karakter Sampingan - NPC utama
5		Eldria	Manusia	Penyihir kuno yang bergabung dengan kelompok khevanika, bertualang bersama ribuan tahun yang lalu. Memiliki kepribadian yang anggun, berwibawa dan elegan, sehingga ia sangat mencintai rakyatnya. Bertarung bersama melawan Ezrathor sampai kemenangannya, yang membuat sihirnya melemah. Menyegel kesadarannya di Logos Arcanum untuk mencari	<ul style="list-style-type: none"> Jenis Kelamin : Perempuan Umur : (?) Ribuan Tahun (Tampilan 	Karakter Sampingan - NPC utama

Tabel 3.2. Biodata sifat dan latarbelakang karakter chapter 0 (Lanjutan)

No	Chapter	Karakter	Ras	Deskripsi dan Latar Belakang	Biodata Singkat	Status
5				pahlawan baru di masa depan.	<ul style="list-style-type: none"> • seperti 21 tahun) Hobi : Olahraga (bela diri) 	
6		Ezrathor	Pegence	Tabib keliling yang menyatu dengan sihir hitam dan menjadi Pegence sejati yang baru. Menyebabkan wabah mematikan dan kehancuran dunia Nivandria yang kedua, dan disebut sebagai "Second Apocalypse". Ia berhasil tersegel kembali di Ruins of Eldrath berkat perlawanan dari Eldria. Dulunya ia seorang tabib yang baik hati dan penolong sampai ia terkianati oleh keadaan dan menjadi seorang penjahat bagaikan iblis, karena pengaruh dari kutukan sihir hitam yang ditinggalkan Pegence terdahulu.	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis Kelamin : Laki-laki • Umur : (?) Ribuan Tahun (Tampilan seperti 50 tahun) • Hobi : Mengobati orang sakit (sebelum menjadi pegence), Membunuh, memusnahkan makhluk hidup dan menyebarkan wabah (setelah menjadi pegence) 	Enemy - Bos Terakhir

4. Pada tabel [Tabel 3.3] adalah list biodata karakter yang akan muncul chapter 1 dan untuk karakter utama akan mengunjungi kerajaan pertama pada cerita dan game dari project Nivandria. Ini akan membantu untuk team developer dalam mengembangkan project karena telah mengetahui latarbelakang karakter.

Tabel 3.3. Biodata sifat dan latarbelakang karakter chapter 1

No	Chapter	Karakter	Ras	Deskripsi dan Latar Belakang	Biodata Singkat	Status
1	1	Gaard lan	Manusia	Sosok asli Khevanika yang ingatannya tersegel oleh Eldria, sehingga ia "terlahir" kembali sebagai Gaard yang berbeda kepribadian. Ia adalah seorang kesatria dari Kerajaan Revindir yang menjabat sebagai kapten pasukan kavaleri divisi 3. Personalnya sangat kuat sebagai kesatria tangguh dan bertanggung jawab, namun tidak sedikit ia melakukan kecerobohan. Dibalik personalnya yang tangguh, ia malah sering salah tingkah ketika berhadapan dengan wanita bernama Lint. (apcb -_-)	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis Kelamin : Laki-laki • Umur : 21 Tahun • Hobi : Mendengarkan perbinangan 	Karakter Sampingan - Playable
2		Lintelia Savia	Manusia	Putri Kerajaan Revindir pendiam dan sangat kutu buku. Ia menolak menjadi kandidat ratu selanjutnya, dan sering menyelinap untuk melarikan diri ke perpustakaan kerajaan. Di berikan gelar dan izin menjadi pustakawan karena kedua orang tuanya, Raja dan Ratu Kerajaan Revindir sangat menyayangnya. Namun di sisi lain, ia terlihat sangat hiperaktif ketika rasa penasarannya bangkit.	<ul style="list-style-type: none"> • Jenis Kelamin : Perempuan • Umur : 19 	Karakter Sampingan - Playable

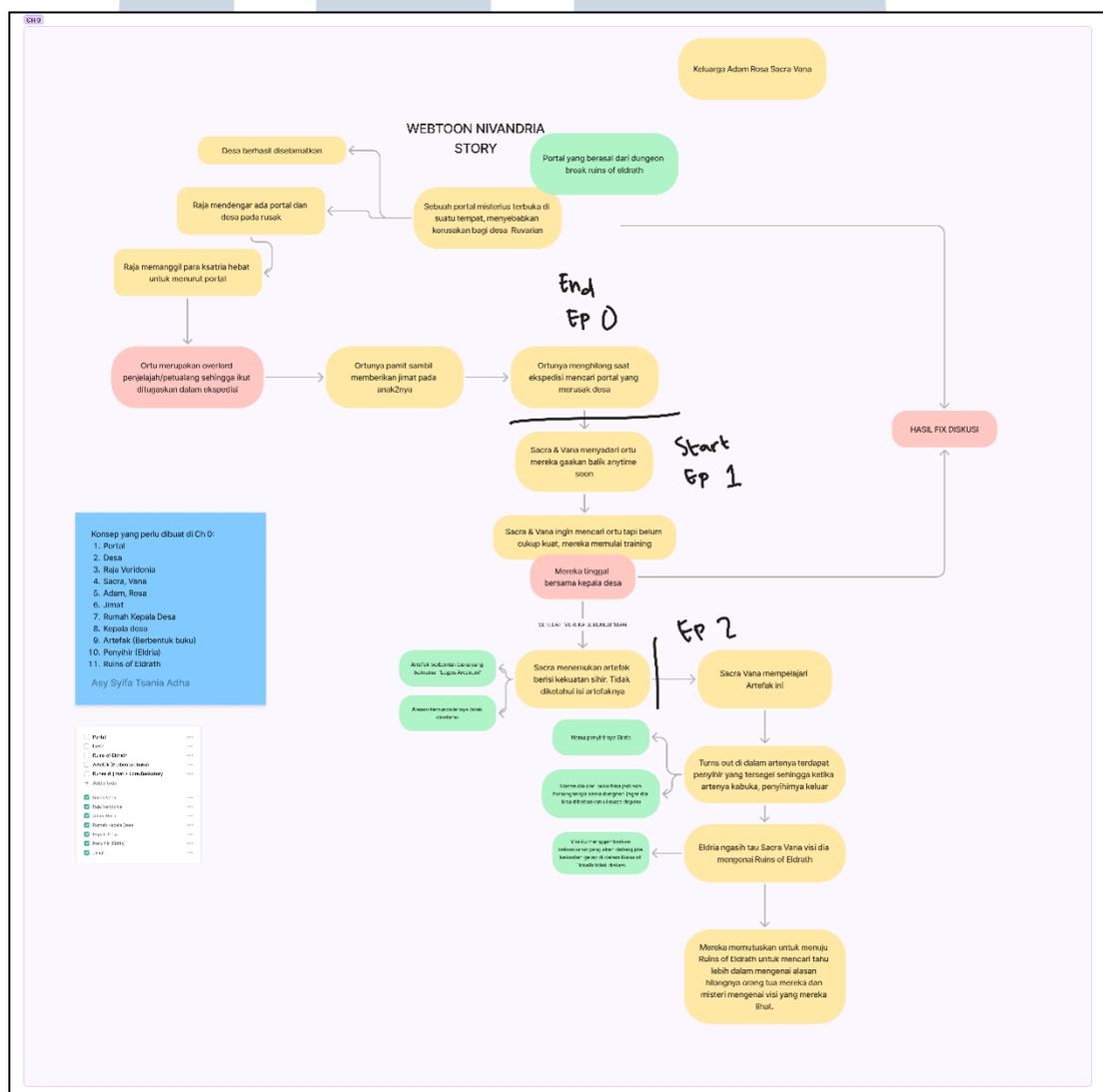
Tabel 3.3. Biodata sifat dan latarbelakang karakter chapter (Lanjutan)

No	Chapter	Karakter	Ras	Deskripsi dan Latar Belakang	Biodata Singkat	Status
2				Terutama dengan pengetahuan seputar artifak.	Tahun <ul style="list-style-type: none"> Hobi : Membaca buku dan mempelaj ari 	
3		Raja Rulian	Manusia	Raja dari Kerajaan Revindir juga ayah dari Lint. Seorang raja yang berkarisma dan tegas. Ia menjadi raja setelah melengserkan kedudukan raja sebelumnya yang korup dan bermasalah bernama Garrin Seraf, ayah dari Gered. Ia dengan berani menegakkan aturan yang tegas dengan membersihkan petinggi-petinggi kerajaan yang bermasalah, sisa peninggalan dari kepemimpinan Garrin. Dari situlah ia mendapatkan kepercayaan rakyat dan memulihkan Kerajaan Revindir dari keterpurukan dengan waktu yang terbilang cepat.	<ul style="list-style-type: none"> Jenis Kelamin : Laki-laki Umur : 45 Tahun Hobi : Bermain permainan papan (mirip catur) 	Karakter Sampingan - NPC utama
4		Ratu Lily	Manusia	Ratu dari Kerajaan Revindir juga ibu dari Lint. Menjabat sebagai ratu kerajaan, Lily merupakan sosok wanita lemah lembut dan perhatian. Kecantikannya juga merupakan cerminan dari sifatnya, yang membuat ia terkenal di telinga seluruh rakyatnya. Rakyatnya begitu mencintai Lily, namun berbanding terbalik dengan para bangsawan kerajaannya.	<ul style="list-style-type: none"> Jenis Kelamin : Perempuan Umur : 40 Tahun Hobi : Bercocok tanam dan berkeliling di taman bunga kerajaan 	Karakter Sampingan - NPC utama
5		Liid	Manusia	Kepala desa Vernir yang dulunya adalah seorang pemburu yang hebat. Pria tua yang ramah dan memiliki kepedulian yang tinggi. Ia menjabat sebagai kepala desa setelah berhenti menjadi pemburu, dan berhasil memimpin dengan baik. Di masa tuanya, beliau hanya menghabiskan waktunya untuk memancing, menikmati pemandangan alam sendirian dan membantu warga desa.	<ul style="list-style-type: none"> Jenis Kelamin : Laki-laki Umur : 69 Tahun Hobi : Memancing 	Karakter Sampingan - NPC utama
6		Gered	Manusia	Seorang bangsawan yang serakah dan haus akan kekayaan. dulu adalah anak dari Garrin, Raja Kerajaan Revindir yang korup dan bermasalah. Sifat ayahnya menurun kepada Gered, menjadikannya sosok yang senang berfoya-foya dan berbuat curang. Dengan kekayaannya itu, ia hanya memikirkan kekayaan sampai-sampai kebiasaannya yang selalu mandi uang.	<ul style="list-style-type: none"> Jenis Kelamin : Laki-laki Umur : 48 Tahun Hobi : Mandi uang 	Karakter Sampingan - NPC utama
7		Bharam	Manusia	Pemimpin bandit kejam dengan masa lalu yang kelam. Menjadi anak broken home sejak kecil, mengubah cara pandang Bharam tentang kehidupan. Ia menjadi sosok yang benar-benar kejam tanpa rasa ampun, sehingga tujuan hidupnya hanyalah merusak kebahagiaan orang dan bayaran dari orang yang meminta jasanya sebagai bandit.	<ul style="list-style-type: none"> Jenis Kelamin : Laki-laki Umur : 48 Tahun Hobi : Merusak kebahagiaan orang 	Enemy - Bos Utama Chapter 1

5. Dalam proses perencanaan membuat game dan webtoon tentu diperlukan alur cerita yang menarik sehingga dapat menjadi daya tarik orang untuk membaca atau memainkannya. Menyusun cerita tentu harus memiliki ciri khas yang dapat membuat cerita tersebut tidak hanya enak untuk di baca tetapi juga harus bisa membuat juga merasakan interaksi dari cerita yang mereka nikmati. Oleh karena

itu, disini telah sudah menyusun detail dari sebuah skrip naskah cerita yang di mana menggambarkan alur cerita mulai dari prolog hingga ending cerita. Berikut data story Nivandria yang telah dibuat dan akan taruh pada [lampiran 7] di laporan ini.

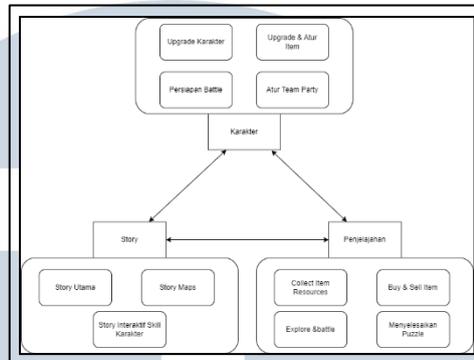
- Setelah terbuatnya stroy cerita nivandria dan biodata diri dari setiap karakter yang akan berada di chapter 0 dan chapter 1 yang akan di input ke webtoon. Dibawah ini adalah penjelasan flowchart dari karakter yang ada di cerita nivandria terutama karakter utama yang menjadi tokoh utama di nivandria.



Gambar 3.2. Alur Biodata Webtoon

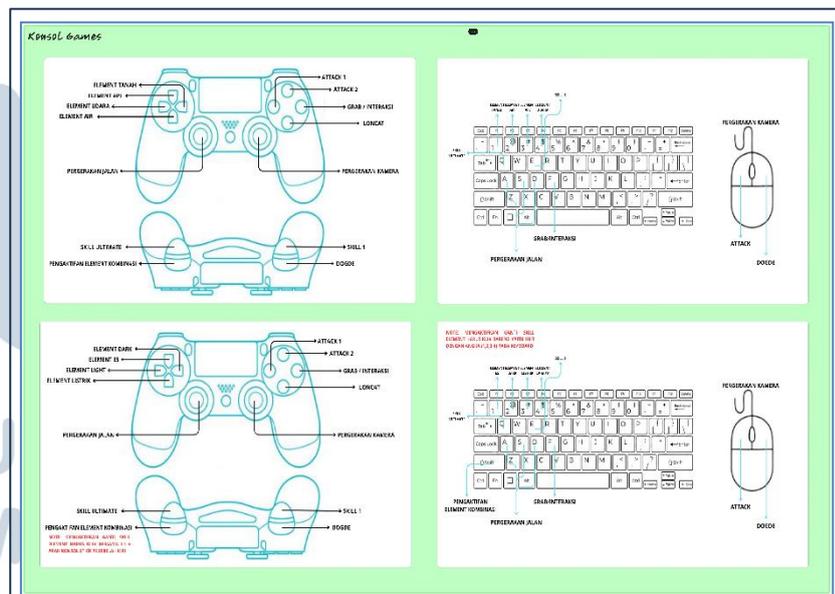
- Untuk memulai pembuatan game diperlukan kerangka game seperti coreloop untuk mengetahui sistem proses game nivandria berjalan. Pada coreloop game ini

terdapat tiga inti dari game yang bakal diproses yaitu dunia game penjelajahan, karakter, story. Dari tiga bagan tersebut akan saling terhubung untuk menciptakan suatu sistem game yang berjalan dengan sempurna.



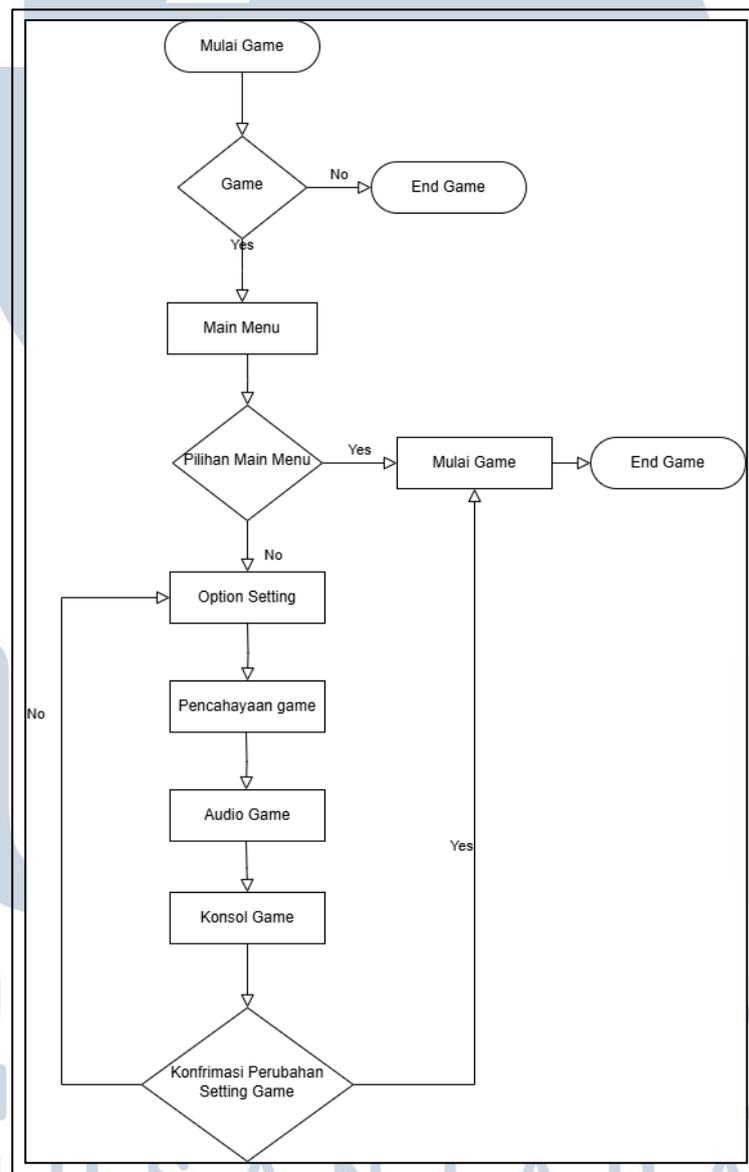
Gambar 3.3. Coreloop Game

- Membuat gambaran untuk konsol game yang akan di gunakan dan type konsol game yang digunakan berupa type stick ps dan keyboard. Dari gambar tersebut akan sebagai acuan untuk setiap sistem program pada game, dimulai dari main menu yang akan menjelaskan tombol dalam permainan, dan sistem coding karakter yang akan mengetahui tombol untuk aksi gerak, loncat, serang, dan menggunakan skill element.



Gambar 3.4. Konsol Game

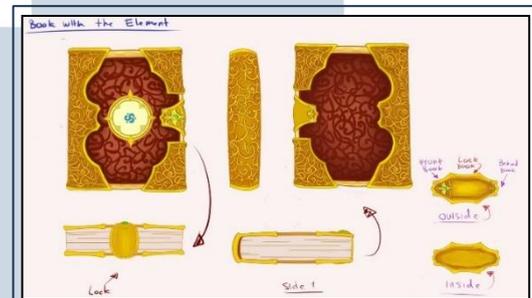
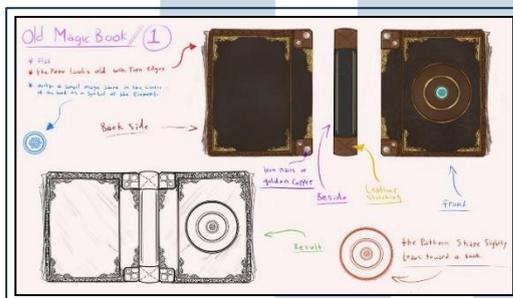
9. Dalam pembuatan sistem code main menu yang akan digunakan sebagai landasan awal permainan game dimulai diperlukannya sebuah flowchart untuk mengetahui proses jalannya sistem main menu. Pada main menu ini pemain game akan bisa berinteraksi langsung memulai game nya atau pemain akan mengubah setting game nya seperti audio game, pencahayaan game, dan konsol game. Dari pilihan perubahan tersebut akan memberikan pemain game kenyamanan selama bermain game nivandria.



Gambar 3.5. Flowchart Game

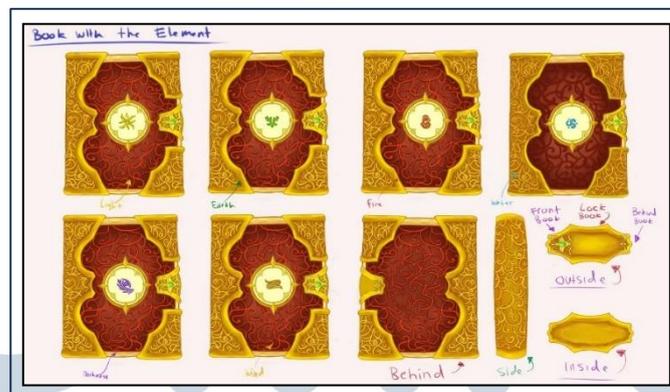
3.3.2 Pembuatan Model Asset Game dan Webtoon Nivandria

1. Pada tahap ini akan di mulai dengan membuat asset buku elemen milik karakter Sacra yang dimana buku tersebut sangat penting dan menjadi inti jalan nya cerita diawal karakter Sacra muncul. Penggambaran asset buku ini akan dipergunakan sebagai asset pendukung animasi webtoon dan akan juga di implementasi ke model 3D yang akan di gunakan untuk asset pendukung game dari project Nivandria. Buku ini memiliki 3 tahap perubahan bentuk nya, tetapi hanya tahap 1 [Gambar 3.6] dan 3 [Gamabar 3.7] yang telah di setujui oleh mentor dan selesai di bikinnya. Dan kemudian setiap logo buku bisa berubah logo nya tergantung dari elemental Sacra jika menggunakan kekuatan nya.



Gambar 3.6. Aset Buku Webtoon tahap 1

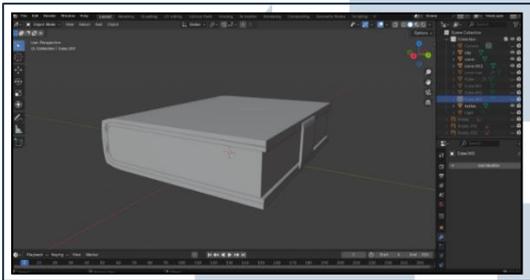
Gambar 3.7. Aset Buku Webtoon tahap 3



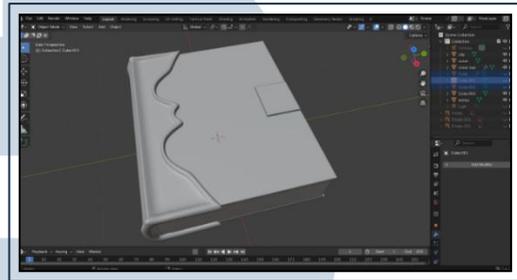
Gambar 3.8. Aset Buku Webtoon

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

2. Asset yang akan dibuat adalah model buku tahap 3 dari karakter Sacra yang akan di gunakan sebagai tampilan pada main menu sebelum memulai permainan nya. Pertama akan dilakukan nya pembuatan base texture 3D sebagai gambar [Gambar 3.9] dan [Gamabar 3.10] yang memberikan contoh versi dari atas dan samping texture buku.

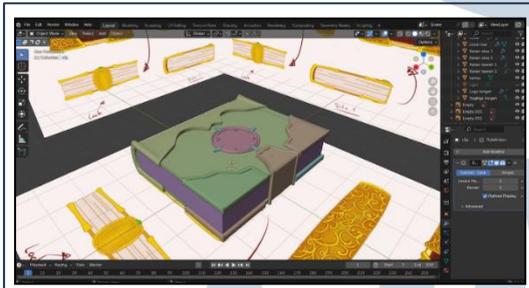


Gambar 3.9. Texture base Buku versi samping

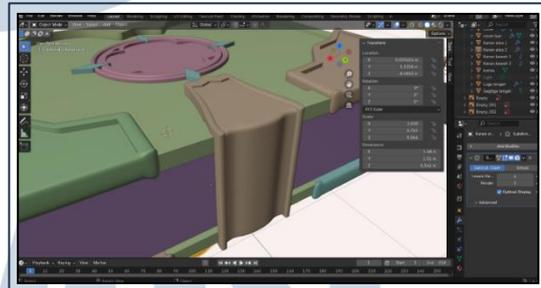


Gambar 3.10. Texture base Buku versi atas

3. Proses pembuatan asset texture buku dengan mengikuti hasil gambar asset dari webtoon. Dalam proses ini akan model 3D akan dibikin semirip dengan referensi asset webtoon dari segi ketebelan buku dan bentuk lekukan hingga ornamen lain nya. Yang bisa di lihat pada [Gambar 3.11] dan [Gambar 3.12].

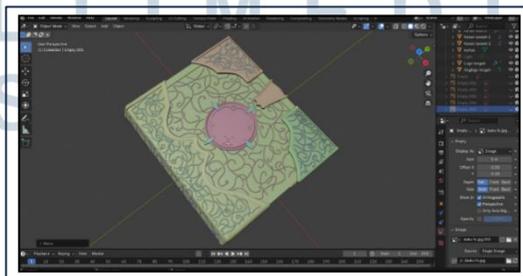


Gambar 3.11. Bentuk texture buku zoom out



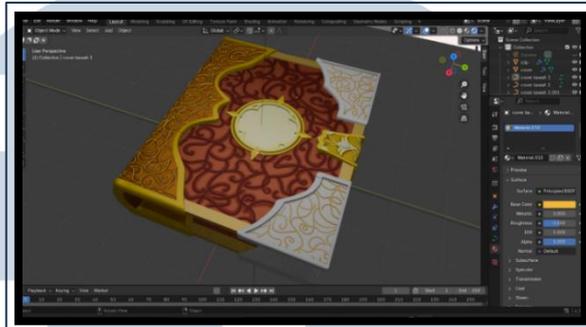
Gambar 3.12. Bentuk texture buku zoom in

4. Proses pembuatan ornamen hiasan texture dengan mengikuti gambaran asset webtoon. Dalam proses ini akan model 3D akan dibikin semirip dengan referensi asset webtoon dari segi ketebelan ornamen dan struktur bentuk yang sesuai seperti [Gambar 3.13].



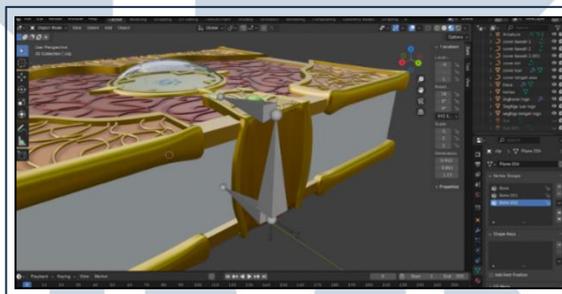
Gambar 3.13. Texture ornamen buku

5. Proses pemberian warna pada model buku tahap 3, agar terlihat menarik dan sesuai dengan asset webtoon. Pemberian warna ini juga di sesuaikan tone warna dari segi terang hingga gelap nya warna harus sesuai dan sama dengan asset yang dari webtoon seperti [Gambar 3.14].



Gambar 3.14. Warna texture buku

6. Proses pemberian animasi buka tutup pada ornamen pengunci buku. Pemeberian animasi ini akan membuat buku terlihat seperti [Gambar 3.15] ada kunci dari buku dan akan bisa terbuka dan tutup kunci buku tersebut.

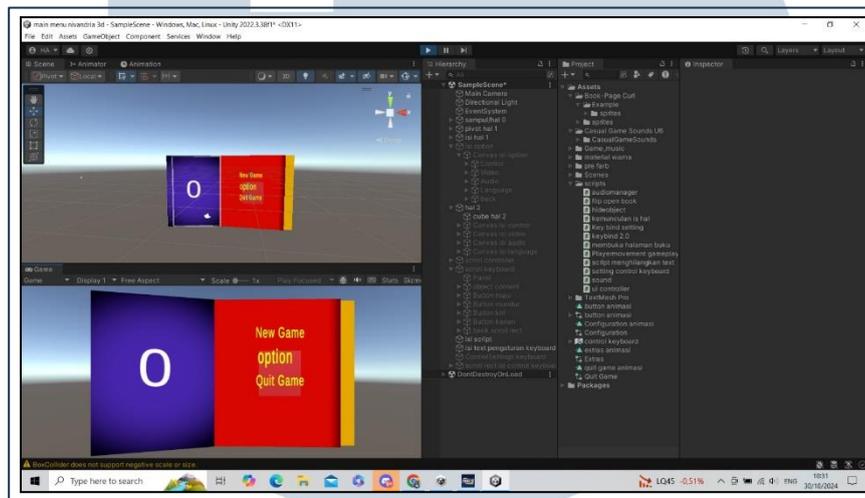


Gambar 3.15. Animasi kunci buku

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.3.3 Pembuatan Game Kode Nivandria

1. Pembuatan source kode menu utama yang biasa dimulai sebelum permainan. Menu utama ini berbentuk seperti buku yang terbuka dan muncul pilih untuk memulai permainannya. Langkah pertama pembuatan source ini akan menjadi dasar kode game pada menu utama dan akan di sempurnakan dengan asset yang telah di buat untuk di input pada source kode game tersebut [Gambar 3.16].



Gambar 3.16. Source kode

3.4 Kendala dan Solusi yang Ditemukan

Kendala yang dihadapi selama pelaksanaan kerja magang di PT Menara Indonesia adalah sebagai berikut.

1. Kesulitan dalam beradaptasi cepat dengan lingkungan kerja yang WFH (*Work From Home*) dan WFO (*Work From Office*), di mana lingkungan magang harus bersikap profesional, bertanggung jawab terhadap posisi, dan mengerjakan project bersama orang lain.
2. Kesulitan dalam memahami materi untuk mengerjakan project Nivandria terutama dalam proses pembuatan animasi gambar berbentuk 3D dan proses pembuatan coding place holder yang akan digunakan untuk pembuatan game project.

solusi yang ditemukan dan telah dilakukan antara lain:

1. Berusaha untuk membuka diri terhadap semua orang dengan berkenalan melalui berdiskusi yang dimana bisa saling bertanya, bertukar pikiran, sekaligus mengeksplor ilmu sehingga tidak merasa tertinggal dari rekan lain.
2. Mempelajari ilmu-ilmu baru dengan lebih giat dengan cara eksplorasi secara mandiri dan berdiskusi dengan mentor. Memperbanyak dan membiasakan diri dengan berlatih ilmu yang baru yang di pelajari dari sumber internet yang dapat membantu menyelesaikan project webtoon dan game Nivandria terutama dari segi desain animasi 3D gambar dan coding place holder game.

