

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Pada pelaksanaan magang di Eternal Dream Studio, penulis memiliki posisi sebagai *2D game artist intern*. Penulis berada dibawah supervisi Lucky Putra Dharmawan yang selaku CEO dari Eternal Dream Studio. Peran *2D game artist* pada pelaksanaan magang ini adalah merancang aset-aset visual dalam bentuk ilustrasi 2D untuk kebutuhan pengembangan dan pembuatan gim. Bagian ini akan membahas penjabaran mengenai kedudukan dan koordinasi pelaksanaan magang penulis di Eternal Dream Studio.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Kedudukan penulis selama pelaksanaan magang sebagai *2D game artist intern* yang berada di bawah arahan CEO Eternal Dream Studio. Penulis memiliki tugas utama dalam pengerjaan aset 2D seperti ilustrasi dan aset visual untuk pembuatan gim berupa eksplorasi desain karakter dan lingkungan. Aset visual yang dirancang digunakan sebagai aset dalam gim kolaborasi dengan studio Eggtato.

Pada pengerjaan aset visual gim kolaborasi penulis berada di bawah arahan *lead artist* studio Eggtato. Penulis diberikan *brief* dan langsung mengerjakan tugas sesuai *brief* yang disampaikan. Kemudian hasil ilustrasi dikirimkan melalui Discord *channel* kolaborasi Eternal Dream dengan studio Eggtato, hasil tersebut di *review* oleh *lead artist* Eggtato untuk mendapatkan *feedback*. Selain pembuatan aset untuk gim penulis juga merancang desain UI fitur aplikasi untuk kegiatan *pitching* ke perusahaan lain.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Bagian berikut berisi informasi mengenai rangkaian koordinasi selama penulis berada di perusahaan magang. Alur koordinasi dapat dilihat dalam bagan berikut:



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

Koordinasi diawali dengan CEO yang menjadi supervisor *intern* di Eternal Dream Studio. CEO menentukan *weekly meeting* dan juga memberi *brief* dari klien kepada *intern*. Setelah *brief* diberikan anggota *intern* melaksanakan tugas yang telah dibagikan. Tugas penulis sebagai *intern* di perusahaan magang terdiri dari ilustrasi karakter, lingkungan dan beberapa UI/UX. Saat tugas selesai, penulis mengirimkan tugas ke Discord khusus Eternal Dream, dalam *internship channel* agar supervisor dapat *review* dan memberi *feedback* terhadap pengerjaan.

Sedangkan untuk alur koordinasi proyek kolaborasi dapat dilihat dalam bagan berikut:



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi Gim Kolaborasi

Dalam proyek kolaborasi antar studio Eternal Dream dan Eggtato, penulis berada di bawah bimbingan *lead artist* Eggtato. Penulis mengirimkan hasil tugas melewati Discord khusus kolaborasi *developer* Eggtato dengan Eternal Dream pada *art channel*. Penulis mendapatkan *feedback* dan merevisi hasil *feedback* dari *lead artist*.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Pada pelaksanaan magang penulis diwajibkan untuk mengisi *daily task* pada *website* merdeka. *Daily task* adalah tugas yang dilakukan penulis setiap hari kerja selama magang di Eternal Dream Studio. Bagian ini memaparkan tugas yang telah dilakukan penulis selama 640 jam kerja. Berikut adalah tabel berisi detail pekerjaan selama kegiatan magang berlangsung.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	3—7 Februari 2025	Pengenalan Eternal Dream Studio	<i>Introduction Company</i> Eternal Dream Studio dan <i>Showcase Company</i> Portofolio.
		<i>Playtest Game Helen</i>	Melakukan <i>review</i> gim Eternal Dream Studio yang sedang dalam pengembangan "Helen".
		Ilustrasi Valentine untuk sosial media	Membuat ilustrasi fanart karakter gim milik Eternal Dream Studio 'Helen' dengan tema valentine.
2	10—14 Februari 2025	Materi dasar mengenai pembuatan dan pengembangan gim	Pemberian Materi tentang <i>mobile game market insight</i> .
		Eksplorasi Konsep Karakter untuk gim kolaborasi	Membuat beberapa alternatif konsep karakter untuk gim kolaborasi dengan studio Eggtato.
3	17—21 Februari 2025	Playtest gim <i>in-development</i>	Melakukan <i>user test</i> terhadap gim kolaborasi Eternal Dream dengan studio lain.
		Eksplorasi Konsep Lingkungan untuk gim kolaborasi	Pengerjaan konsep environment wujud isometrik dengan tema Jepang periode Meiji dan <i>medieval</i> .
4	24—28 Februari 2025	<i>Environment</i> gaya isometrik Meiji untuk gim kolaborasi	Pengerjaan <i>environment</i> bangunan rumah tradisional Jepang dan <i>western</i> .

5	3—7 Maret 2025	<i>Environment</i> gaya isometrik Meiji untuk gim kolaborasi	Pengerjaan <i>environment</i> bangunan rumah tradisional Jepang dan <i>western</i> .
6	10—14 Maret 2025	<i>Environment</i> gaya isometrik Meiji untuk gim kolaborasi	• Finalisasi, <i>review</i>, dan revisi Bangunan rumah tradisional Jepang dan <i>western</i>. • Pengerjaan konsep dan <i>review</i> untuk bangunan <i>Bento Shop</i> dan <i>Imported Goods Store</i>.
7	17—21 Maret 2025	<i>Environment</i> gaya isometrik Meiji untuk gim kolaborasi	Pengerjaan <i>environment</i> bangunan <i>Bento Shop</i> dan <i>Imported Goods Store</i> .
8	24—28 Maret 2025	<i>Environment</i> gaya isometrik Meiji untuk gim kolaborasi	• Finalisasi, <i>review</i>, dan revisi bangunan <i>Bento Shop</i> dan <i>Imported Goods Store</i>. • Pengerjaan konsep dan <i>review</i> untuk bangunan <i>Kabuki Theater</i>, <i>Bakery</i>, dan <i>Town Hall</i>.
9	7—11 April 2025	<i>Environment</i> gaya isometrik Meiji untuk gim kolaborasi	Pengerjaan <i>environment</i> bangunan <i>Bakery</i> .
10	14—18 April 2025	<i>Environment</i> gaya isometrik Meiji untuk gim kolaborasi	• Finalisasi dan <i>review</i> bangunan <i>Bakery</i>. • Pengerjaan <i>environment</i> bangunan <i>Town Hall</i>.
11	21—25 April 2025	<i>Environment</i> gaya isometrik Meiji untuk gim kolaborasi	• Finalisasi <i>environment</i> bangunan <i>Town Hall</i>. • Pengerjaan <i>environment</i> bangunan <i>Kabuki Theater</i>.
		UI/UX fitur gamifikasi ibunda.id	Pengerjaan desain UI/UX untuk fitur gamifikasi untuk aplikasi wellme oleh ibunda.id
12	28 April—2 Mei 2025	UI/UX fitur gamifikasi ibunda.id	Finalisasi dan <i>prototyping</i> desain UI/UX untuk fitur gamifikasi untuk aplikasi wellme oleh ibunda.id

		<i>Environment</i> gaya isometrik Meiji untuk gim kolaborasi	• Finalisasi <i>environment</i> bangunan <i>Kabuki Theater</i>. • Review <i>environment</i> bangunan <i>Town Hall</i> dan <i>Kabuki Theater</i>.
13	5—9 Mei 2025	<i>Environment</i> gaya isometrik Meiji untuk gim kolaborasi	Pengerjaan atap alternatif untuk bangunan rumah tradisional jepang, rumah <i>western</i> , <i>Bento Shop</i> dan <i>Imported Goods Store</i> .
14	12—16 Mei 2025	<i>Environment</i> gaya isometrik Meiji untuk gim kolaborasi	• Pengerjaan atap alternatif untuk bangunan <i>Kabuki Theater</i> dan <i>Town Hall</i>. • Review warna alternatif atap untuk semua bangunan oleh <i>lead artist</i>.
15	19—23 Mei 2025	<i>Environment</i> gaya isometrik Meiji untuk gim kolaborasi	• Pengerjaan warna alternatif bangunan untuk semua bangunan. • Review hasil warna alternatif bangunan.
16	26—30 Mei 2025	<i>Environment</i> gaya isometrik Meiji untuk gim kolaborasi	• Revisi alternatif warna untuk bangunan <i>kabuki theater</i>.
		<i>Mockup</i> gim <i>memory match cards</i>	• Pembuatan sketsa, lo-fi, hi-fi, dan prototyping.

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Selama magang berlangsung penulis melakukan lima proyek termasuk satu proyek utama sebagai 2D *game artist*. Penulis merancang aset visual untuk gim, ilustrasi, dan sejumlah desain UI/UX untuk aplikasi. Dalam perancangan karya penulis menerapkan beberapa tahap, berikut adalah skema perancangan yang diterapkan penulis.



Gambar 3.3 Skema Tahap Perancangan

1) Tahap *Brief*

Pada tahap ini, penulis mendapatkan *brief* desain dari supervisor atau *lead artist* melalui platform Discord melalui *internship channel* Eternal Dream Studio. Supervisor memberi *overview* kepada penulis dan *output* yang diharapkan. Saat *brief* dan *overview* telah disampaikan penulis memahami dan bertanya jika ada hal yang kurang dipahami kepada supervisor atau *lead artist*.

2) Tahap *Brainstorming*

Setelah *brief* dipahami, penulis mulai dalam mengumpulkan referensi yang sesuai dengan kebutuhan *brief* agar menghasilkan desain yang tepat. Referensi dikumpulkan melalui *pinterest* dan *google image*, dengan tujuan memberi inspirasi dan gambaran bagi penulis dalam merancang desain. Selanjutnya penulis melakukan sketsa kasar untuk memperluas eksplorasi dalam konsep mengenai *output* yang dihasilkan. Setelah sketsa kasar penulis melakukan sketsa komprehensif untuk memperjelas detail pada desain.

3) Tahap Digitalisasi

Setelah sketsa konsep ditentukan, penulis memulai digitalisasi sketsa menjadi desain yang lebih *polish*. Pada fase ini penulis menggunakan aplikasi Procreate dan *software* Figma sesuai kebutuhan proyek. Sebagian besar proyek terkait ilustrasi penulis menggunakan aplikasi

Procreate dikarenakan penulis sudah nyaman dengan aplikasi tersebut. Sedangkan proyek yang berhubungan dengan desain UI/UX penulis menggunakan *software* Figma dikarenakan perangkat lunak tersebut mempermudah penulis untuk merancang antarmuka dan *prototyping* untuk desain UI/UX.

4) Tahap *Review*

Setelah desain jadi penulis mengirimkan hasil kepada supervisor atau *lead artist* melewati platform Discord untuk mendapatkan *feedback* dan *approval* terhadap desain. *Feedback* dari supervisor dan *lead artist* memberi masukan terhadap visual dari warna atau penempatan.

5) Tahap Revisi dan Finalisasi

Setelah di-*review* oleh *lead artist* atau supervisor, jika terdapat masukan maka penulis melakukan revisi sesuai masukan yang kemudian di-*review* kembali oleh *lead artist* atau supervisor untuk mendapatkan *approval*. Apabila sudah di *approve* maka penulis *export* hasil final ke platform google drive yang telah disediakan atau ke platform Discord Eternal Dream *internship channel*.

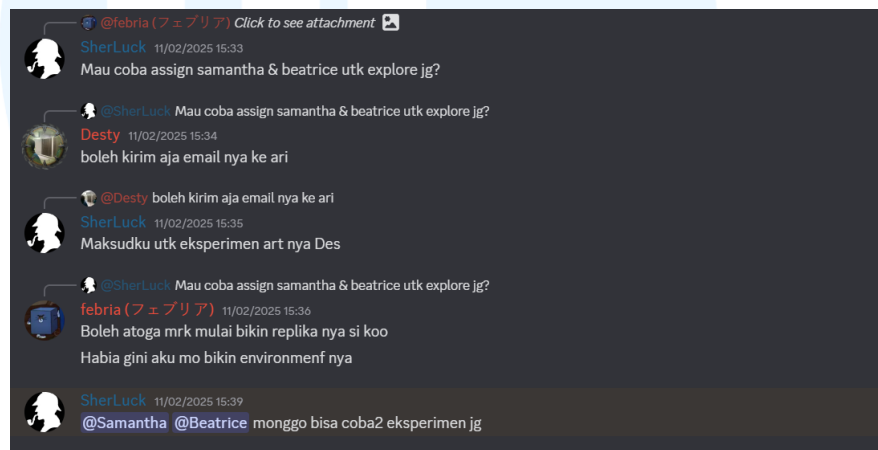
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Eternal Dream Studio dan Eggtrato melakukan proyek kolaborasi untuk mengembangkan sebuah gim bersama. Proyek gim kolaborasi memerlukan banyak aset visual dari karakter, *environment*, dan UI/UX. Dalam keilmuan DKV, proyek gim ini menggunakan ilmu dari mata kuliah ilustrasi, 2D/3D Assets, Aset Prototyping, Interactivity dan Interface Design.

Pada proyek kolaborasi gim antar studio Eternal Dream dan Eggtrato, penulis ditugaskan dalam membuat ilustrasi 2D eksplorasi konsep karakter dan pembuatan lingkungan dengan tema Jepang periode Meiji dalam wujud isometrik. Terdapat beberapa tahap dalam perancangan ini dari *brief* sampai dengan finalisasi desain. Berikut adalah penjabaran tahap dalam pengerjaan lingkungan Jepang periode Meiji.

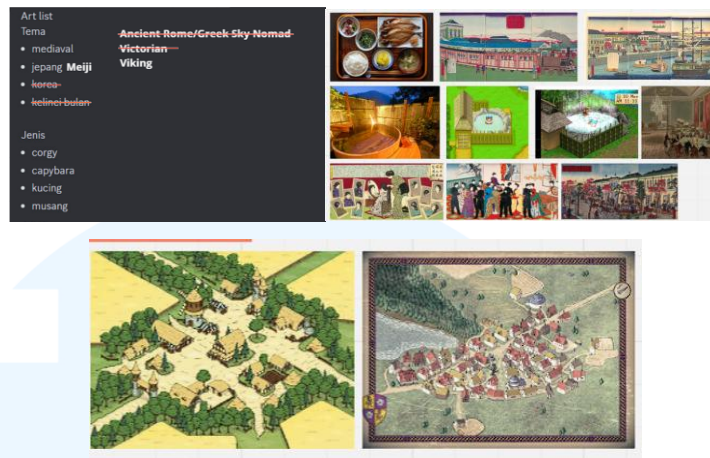
1) Tahap *Brief*

Pada tahap ini penulis mendapatkan *brief* desain dari supervisor atau *lead artist* Eggtrato melalui Discord *channel* atau *call* yang sedang berlangsung. Pada awalnya tim Eternal Dream dan Eggtrato melakukan *call* di Discord untuk membahas gim yang dibuat seperti tema, genre, mekanisme, dan visual gim. Kemudian supervisor Eternal Dream memberi *task* melewati Discord *channel* untuk melakukan eksplorasi visual terhadap karakter kucing *chibi anthromorph* untuk gim.



Gambar 3.4 Pemberian *Task* pada *Channel* Discord

Eksplorasi visual tersebut berupa sketsa komprehensif karakter kucing *anthromorph chibi* yakni proporsi seperti manusia yang berukuran kecil dengan detail yang minimal. Setelah eksplorasi karakter, diadakan *weekly meeting* untuk menentukan konsep tema untuk gim dan yang dipilih adalah antara *viking*, *medieval* dan Jepang periode Meiji.



Gambar 3.5 Diskusi Pemilihan Tema

Selanjutnya penulis ditugaskan untuk eksplorasi gaya bangunan dengan tema tersebut berupa sketsa komprehensif dengan *base color* untuk konsep *environment* gim. Kemudian terdapat *meeting* dengan tim Eggto secara langsung di BSD The Breeze, pada *meeting* hasil eksplorasi di-*review* oleh tim artist Eggto untuk menentukan gaya visual yang cocok.



Gambar 3.6 *Meeting* dengan Eggto

Selanjutnya diadakan *weekly meeting* secara daring melewati Discord *call*, antara Eternal Dream dan Eggto untuk menentukan tema *medieval* atau Jepang periode Meiji dengan *voting* secara lisan. Hasil pemilihan tersebut adalah Jepang periode Meiji dikarenakan hasil diskusi tim menyimpulkan bahwa gim dengan tema Jepang pada umumnya sering kali diterima secara positif oleh audiens komunitas

gim. *Voting* selesai dilanjutkan dengan membahas konsep gim termasuk variasi bangunan yang akan digunakan pada gim yang kemudian penulis di *assign* bersama rekan *2D game artist* untuk mengerjakan bangunan gim.



Gambar 3.7 Gaya Arsitektur Tradisional Jepang, *Western*, dan *Giyofu*
Sumber: Google Images (2025)

Bangunan ditentukan berdasarkan tema Meiji dibagi 2 jenis yakni *western*, tradisional Jepang dan kombinasi. Pembagian ini karena Meiji merupakan periode di mana Jepang mengalami modernisasi dan *westernization*. Masing-masing bangunan memiliki karakteristik unik masing-masing seperti tradisional Jepang yang dominan menggunakan material kayu, atap yang melengkung, dan bangunan panggung. Bangunan *Western* yang menggunakan material kayu, bata, atau baja dan pengaruh arsitektur eropa abad ke-18 sampai awal 20. Kemudian gaya kombinasi yang juga disebut gaya arsitektur *Giyofu*, gaya ini dapat dikenal dari gabungan elemen Jepang dan Western, seperti struktur dasar barat namun atap dengan ornamen Jepang atau sebaliknya.

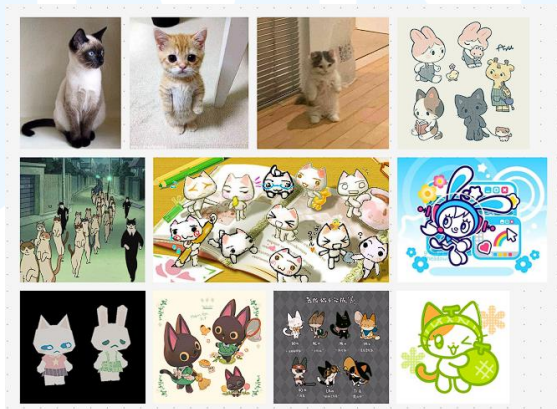
ID	Title	Type	Build	PIC	Status	Deadline	Preview
1	Bento Restaurant	Primary	Japanese	Samantha	Done		
2	Imported Good Store	Primary	Western	Samantha	Done		
3	Dessert Shop	Primary	Japanese	Bestrice	Done	11-03-2025	
4	Restara & Boreal	Primary	Japanese	Bestrice	Done		
5	Book Store	Primary	Western	Bestrice	Done	11-03-2025	
6	Kabuki	Secondary	Japanese	Samantha	Done		
7	Town Hall	Secondary	Combination	Samantha	Done		
8	Shrine	Secondary	Japanese	Bestrice	Done		
9	Grooming Saloon	Secondary	Combination	Bestrice	Done		
10	Bakery	Secondary	Modern	Samantha	Done		
11	Train Station	Tertiary	Modern	Samantha	Done		
12	Traditional House	Primary	Japanese	Bestrice	Done	06-03-2025	
13	Western House	Primary	Modern	Bestrice	Done	06-03-2025	
14	Traditional House 2	Primary	Japanese	Samantha	Done	07-03-2025	
15	Western House 2	Primary	Modern	Samantha	Done	07-03-2025	

Gambar 3.8 *Assignment* untuk Jenis Bangunan

Variasi bangunan tersebut tertulis pada platform Nocodb terdapat 15 bangunan, 1 bangunan diambil alih oleh salah satu *artist* dari tim Eggato 14 lainnya untuk *intern 2D game artist* Eternal Dream. Bangunan 14 lainnya dibagi rata bersama rekan kerja untuk masing-masing mengerjakan 7 bangunan. Penulis mendapatkan 4 bangunan primer dan 3 bangunan sekunder yakni; *Western House*, *Traditional House*, *Bento Restaurant*, *Imported Goods Store*, *Bakery*, *Kabuki Theatre*, dan *Town Hall*. Pengerjaan aset diminta pada canvas ukuran 2000 x 2000 px dengan warna RGB. Setelah semua bangunan tuntas, penulis diberi *task* untuk membuat alternatif warna dan bentuk untuk atap dan alternatif warna untuk dinding bangunan.

2) Tahap *Brainstorming*

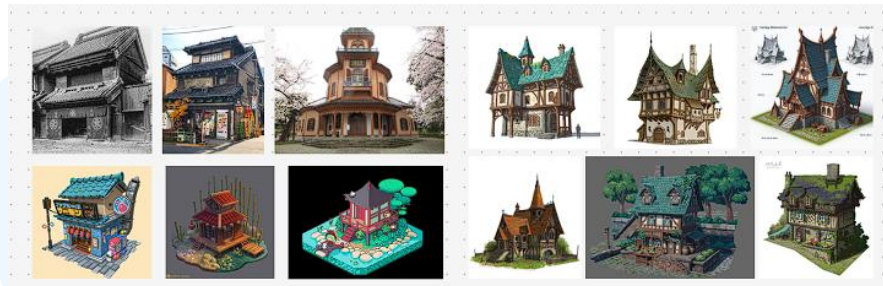
Setelah memahami *brief*, penulis mengumpulkan referensi visual untuk menjadi acuan. Pertama adalah eksplorasi konsep karakter, penulis mengumpulkan beberapa visual yang cocok dengan karakter. Dikarenakan gaya kucing *anthromorphic chibi* maka penulis mengumpulkan referensi visual kucing yang memiliki proporsi manusia seperti berdiri tegak dengan ukuran yang kecil.



Gambar 3.9 Referensi Konsep Karakter
Sumber: Pinterest (2025)

Bagi eksplorasi lingkungan penulis memahami gaya bangunan *medieval* dan Jepang periode Meiji terdiri dari tradisional Jepang,

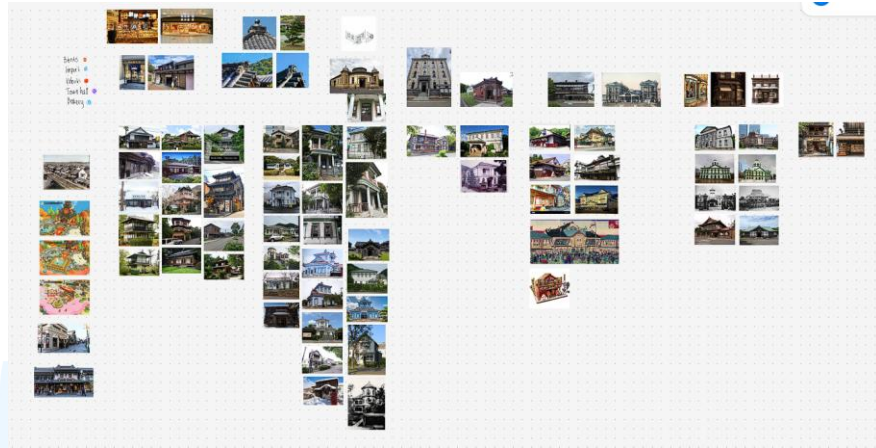
western dan gaya arsitektur *giyofu* dengan mengumpulkan berbagai referensi bangunan *medieval* dan Jepang pada era Meiji. Karakteristik bangunan *medieval* digambarkan dengan rangka kayu yang terlihat jelas pada dinding batu, jendela dengan rangka kayu, dan bentuk bangunan yang tidak simetris dan umumnya bertingkat. Sedangkan untuk Jepang Era Meiji yakni: pertama adalah gaya tradisional bangunan Jepang dengan karakteristik terbuat dari kayu, atap melengkung terbuat dari ubin dengan khas model *irimoya-zukuri*, dan pintu geser atau jendela dari kertas; kedua gaya barat, memiliki karakteristik simetris, dinding bata atau kayu dan jendela kaca besar atau *sash windows*; ketiga kombinasi antara barat dan Jepang bernama *Giyofu*, bangunan ini memiliki tampilan barat dengan elemen Jepang atau sebaliknya bangunan gaya Jepang dengan elemen barat, umumnya terdapat ornamen, dan adanya jendela kaca dan balkon. Warna bangunan periode Meiji dan *Medieval* menggunakan *earth tone* dikarenakan mengikuti warna natural dari bahan-bahan yang digunakan dalam konstruksi seperti kayu, batu, dan baja.



Gambar 3.10 Referensi *Environment* Meiji dan *Medieval*
Sumber: Pinterest (2025)

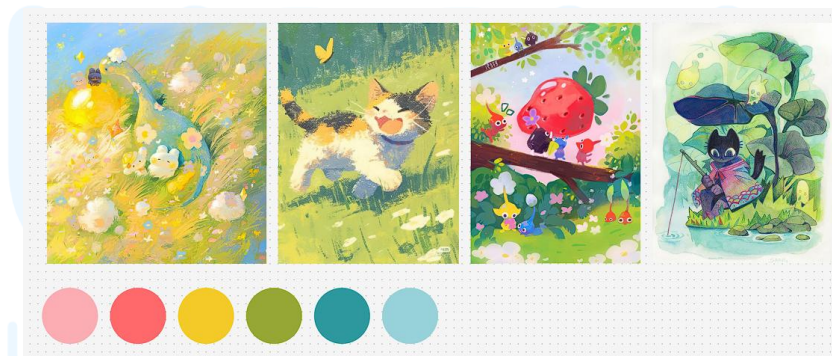
Setelah eksplorasi lingkungan dan tema akhir ditentukan menjadi Jepang era Meiji. Penulis melanjutkan pengerjaan variasi bangunan Meiji penulis mengumpulkan referensi visual untuk masing-masing variasi bangunan berdasarkan jenisnya seperti toko, rumah, restoran, kantor, teater dan lainnya. Penulis mengumpulkan bangunan peninggalan sejarah pada periode Meiji asli dengan tujuan

memperdalam karakteristik gaya arsitektur untuk bangunan masing-masing pada periode Meiji.



Gambar 3.11 Referensi Bangunan Meiji
Sumber: Google Images dan Pinterest (2025)

Dalam penentuan warna, penulis memilih berdasarkan jenis genre gim yang dibuat yaitu sebuah *cozy management game*. Pada umumnya *cozy games* menggunakan warna hangat dan *pastel* untuk memberi suasana nyaman dan relaksasi. Penulis juga membuat *moodboard* terdiri dari beberapa ilustrasi yang menggunakan *tone* hangat untuk dijadikan referensi warna *palette*.



Gambar 3.12 *Moodboard* untuk Lingkungan
Sumber: Pinterest (2025)

3) Tahap Digitalisasi

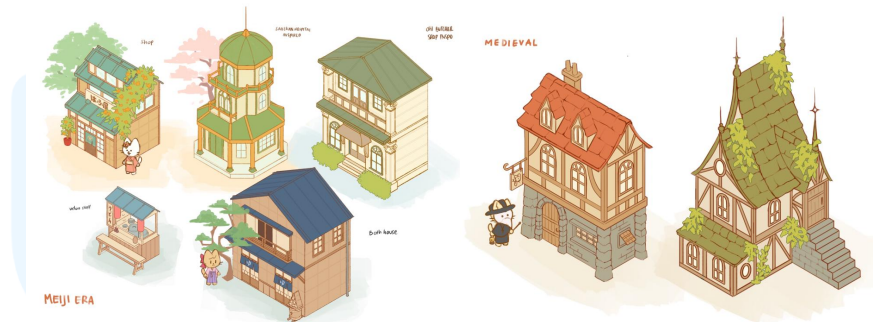
Sesudah *brainstorming*, penulis memulai dengan sketsa pada canvas 2676 x 2048 pixel di aplikasi Procreate. Awalnya penulis melakukan

eksplorasi konsep karakter, karena masih konsep maka penulis cukup menggunakan sketsa komprehensif dan warna *flat*.



Gambar 3.13 Eksplorasi Konsep Karakter

Berikutnya penulis melakukan eksplorasi konsep untuk bangunan tema Meiji dan *medieval* dengan gaya visual isometrik. Pada eksplorasi cukup menggunakan sketsa komprehensif dan warna *flat*. Penulis menggunakan *canvas* berukuran 2676 x 2048 pixel di aplikasi Procreate.



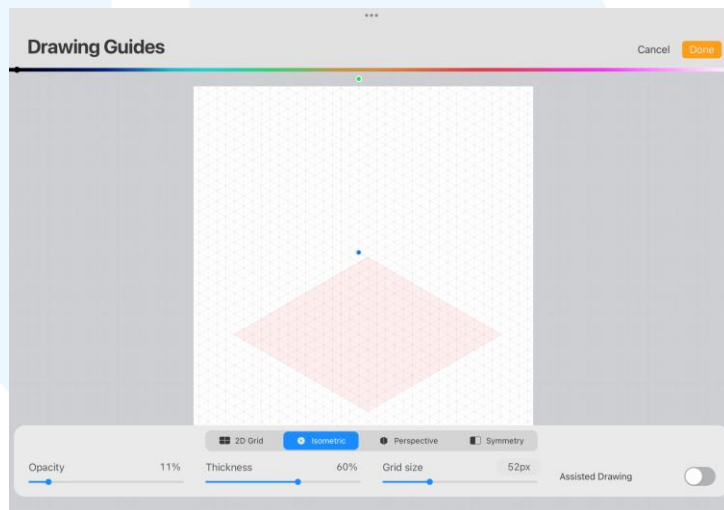
Gambar 3.14 Eksplorasi Konsep Bangunan

a. Bangunan *Western*, Tradisional Jepang, dan *Giyofu*

Setelah eksplorasi selesai, tema untuk gim yang ditentukan adalah Meiji, sehingga penulis ditugaskan untuk membuat 7 bangunan tema Meiji. Berikut adalah penjelasan proses pengerjaan setiap bangunan dengan urutan bangunan primer sampai sekunder, yakni:

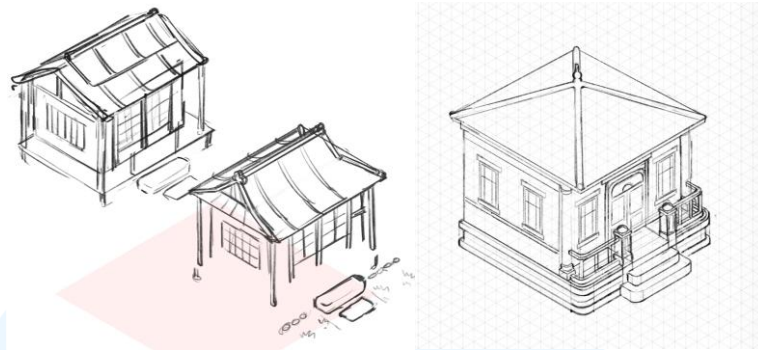
1) Rumah Tradisional Jepang dan Rumah *Western*

Environment pertama yang dikerjakan penulis adalah rumah *western* dan rumah tradisional Jepang periode Meiji. Fungsi kedua bangunan ini sesuai dengan jenisnya untuk menjadi tempat penghunian penduduk kucing Jepang dan kucing *western* dalam gim. Sebelumnya penulis memulai dengan membuat *canvas* dengan ukuran 2000 x 2000 px dengan 300 dpi di Procreate sesuai permintaan *brief*.



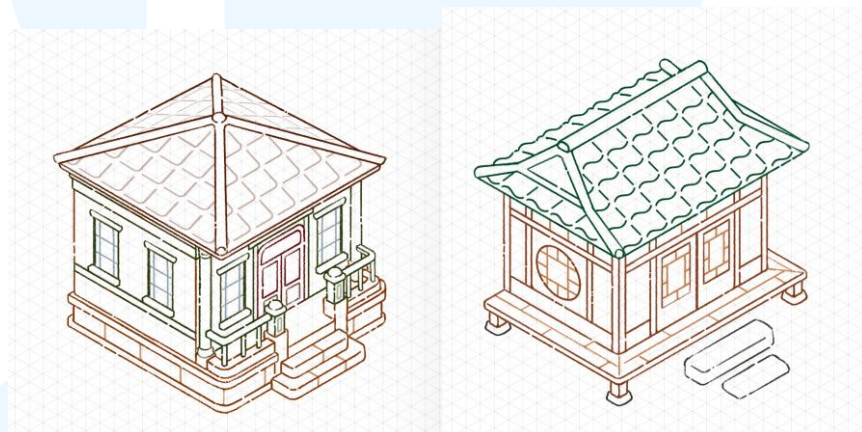
Gambar 3.15 *Grid* Isometrik

Pada pembuatan aset bangunan isometrik, penulis menggunakan *grid* isometrik yaitu garis diagonal yang dirotasi 30° dengan jarak yang sama. Suardi, M., & Djemedi, D. (2020) menyatakan bahwa *isometric art* adalah visual tiga dimensi dalam layout dua dimensi sehingga memberikan komposisi dengan perspektif dari bisual ini membuat data lebih informatif dalam pengembangan data visual. Setelah *grid* diimplementasikan, penulis membuat sketsa kasar berdasarkan referensi yang dimodifikasi kemudian merapikannya menjadi sketsa komprehensif yang dilanjutkan dengan *lineart*.



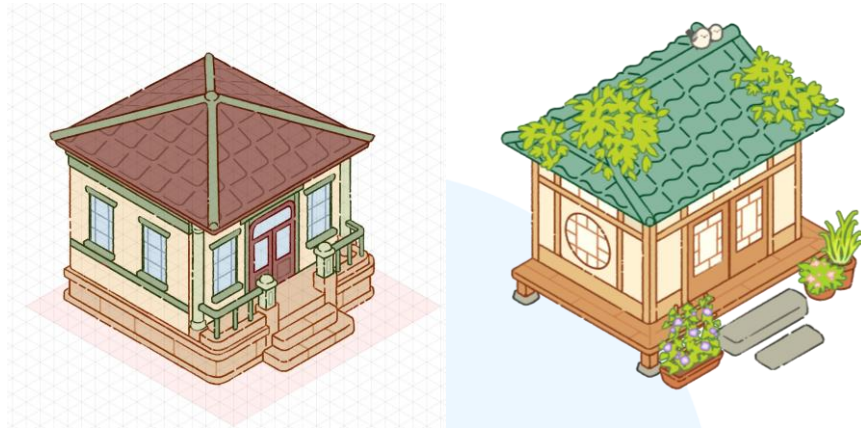
Gambar 3.16 Sketsa Kasar Bangunan Rumah *Western* dan Tradisional

Pada fase *lineart*, penulis menggunakan *brush* dengan tekstur dan *lining* yang agak putus-putus di beberapa garis dan menumpulkan sudut yang tajam agar memberi visual yang tidak kaku.



Gambar 3.17 *Lineart* Bangunan Rumah *Western* dan Tradisional

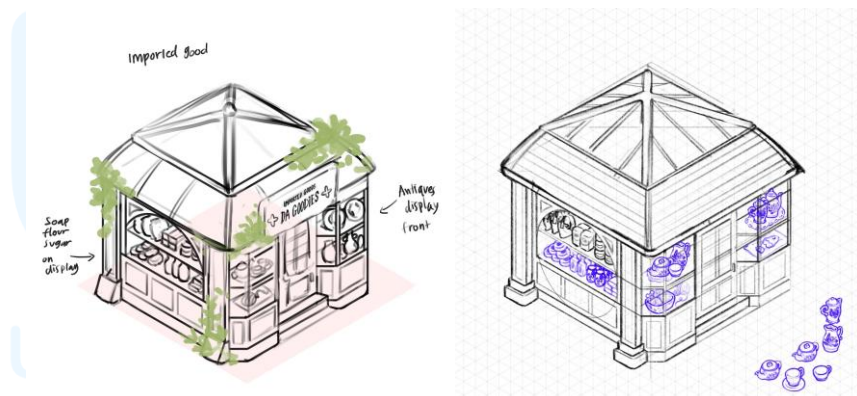
Selanjutnya penulis melakukan pewarnaan, gaya warna yang digunakan adalah *flat color* jadi tidak memerlukan *shading* yang detail. *Palette* warna yang digunakan lebih ke *warm earth tone* sesuai referensi dan *brief*. Selain itu penulis juga menambahkan detail seperti tanaman dan burung untuk menambah estetika bangunan. Hasil ini kemudian dikirim ke *lead artist* Eggato untuk di-review dan mendapatkan *feedback*,



Gambar 3.18 Hasil Akhir Rumah *Western* dan Tradisional

2) *Imported Goods Store*

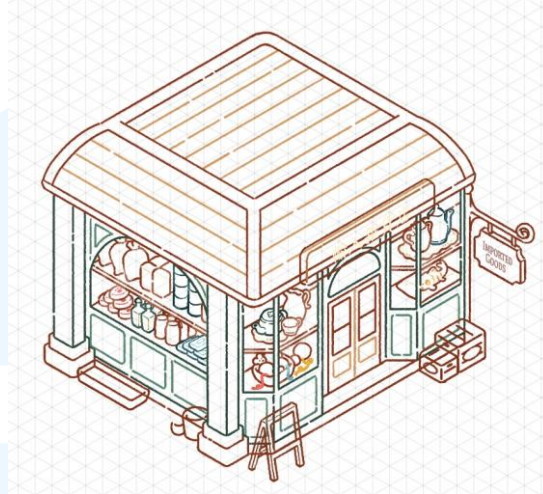
Selanjutnya pengerjaan bangunan primer lainnya, *imported good store*. Bangunan ini berfungsi sebagai toko yang menjual barang-barang *import* seperti kopi, gula, porselen, sabun dan lainnya. Seperti sebelumnya, penulis memulai dengan membuat *canvas* dengan ukuran 2000 x 2000 px 300 dpi dengan isometrik *grid* di Procreate. Penulis memulai proses dengan sketsa kasar lalu merapikan sketsa tersebut menjadi lebih komprehensif.



Gambar 3.19 Sketsa Kasar dan Komprehensif *Imported Goods Store*

Setelah itu penulis melakukan *lineart*, *lining* berupa garis putus-putus di beberapa bagian dengan *brush* tekstur. Ukuran setiap garis konsisten dan tidak memainkan *line weight*, namun untuk detail

barang-barang dalam toko tersebut lebih tipis dengan *outline* ukuran garis yang sama seperti yang lain.



Gambar 3.20 *Lineart Imported Goods Store*

Kemudian penulis mulai pewarnaan *flat color* pada bangunan. Penulis mewarnai setiap bagian bangunan dengan warna dasar tanpa menggunakan bayangan atau *highlight*. Setiap elemen seperti dinding, barang, pintu, dan atap diberi warna berbeda untuk memberi kontras secara jelas. Penulis juga menambahkan beberapa tanaman pada atap dan *signage* untuk menambah nilai estetika.



Gambar 3.21 Hasil Akhir *Imported Goods Store*

3) *Bento Shop*

Pengerjaan berikutnya adalah *Bento Shop*, bangunan primer terakhir yang penulis tangani. Fungsi bangunan ini sebagai toko yang menjual

makanan berupa *bento box* berisi nasi, salmon, telur, dan daging. Isi *bento box* diatur oleh pemain untuk mencapai kepuasan untuk masing-masing penduduk kucing Jepang dan kucing *western*. Toko *bento* memiliki gaya bangunan Jepang karena *bento* merupakan hidangan dari Jepang. Penulis menggunakan *canvas* 2000 x 2000 px 300 dpi RGB dengan isometrik *grid* di Procreate. Proses dimulai dengan sketsa kasar *bento shop*, konsep toko yang penulis gunakan adalah toko yang terbuka agar visual hidangan *bento* dapat terlihat sehingga memperjelas deskripsi toko *bento*.



Gambar 3.22 Sketsa Kasar *Bento Shop*

Penulis kemudian merapikan sketsa kasar menjadi sketsa yang lebih jelas agar dapat terlihat detail yang diperlukan saat melakukan *lineart*. Pada sketsa komprehensif penulis mengoreksi proporsi elemen untuk lebih akurat dalam sudut isometrik. Seperti bentuk tempat *bento*, tempat detail, barang-barang di dalam toko, dan *maneki neko*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.23 Sketsa Komprehensif *Bento Shop*

Fase *lineart* dimulai dengan *lining* dinding bangunan dan interiornya, kemudian atap toko. Selanjutnya penulis menentukan detail-detail dalam toko seperti makanan yang dijual dari bentuk *bento box* yang variatif pada depan *display* toko, isian lain pada samping toko dan barang pada rak.



Gambar 3.24 *Lineart Bento Shop*

Setelah *lineart*, penulis mulai pewarnaan dalam *flat color* pada seluruh elemen bangunan. Warna yang digunakan untuk dinding mengikuti referensi yakni warna natural material kayu, sedangkan untuk atap warna yang digunakan lebih variatif karena material tanah liat yang dapat diberi warna saat pembuatannya. Warna untuk detail

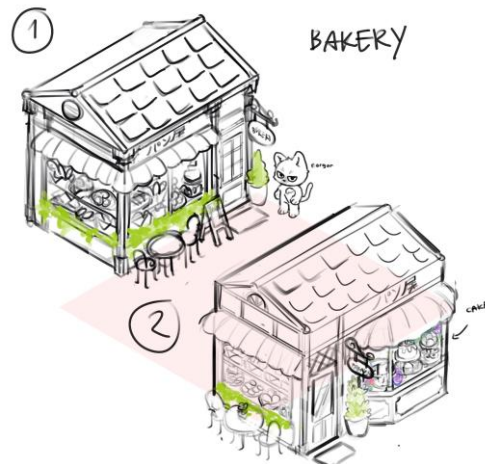
seperti makanan mengikuti warna asli seperti telur, nasi, salmon, dan lainnya. Sementara detail lainnya, seperti barang-barang pada rak dan *display* samping toko mengikuti warna yang pernah digunakan pada bangunan lain dengan tujuan menciptakan keharmonisan dan konsistensi dengan aset lainnya.



Gambar 3.25 Hasil Akhir *Bento Shop*

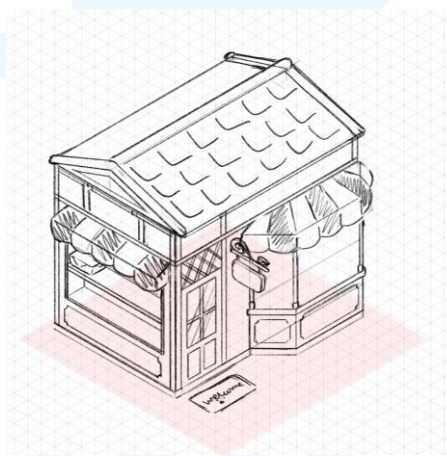
4) *Bakery*

Bakery adalah toko roti yang memiliki fungsi sebagai toko yang pemain dapat atur untuk menjual jenis roti untuk mendapatkan uang kucing Jepang atau *western*. Gaya bangunan toko roti lebih ke *western* karena pada gim hidangan roti lebih disukai oleh kucing *western* daripada Jepang. Penulis membuat ukuran *canvas* 2000 x 2000 px *color profile* RGB di Procreate. Proses dimulai dengan membuat sketsa kasar, penulis menghasilkan 2 alternatif dikarenakan ragu dengan hasil pertama. Kemudian penulis mengirimkan ke *lead artist* Eggato untuk mendapatkan *feedback* terhadap variasi yang lebih *preferable*.



Gambar 3.26 Sketsa Kasar Bakery

Sesudah ditentukan maka lanjut untuk merapikan sketsa untuk memperjelas detail. Penulis mengoreksi proporsi bangunan untuk lebih akurat sesuai *grid*. Hal ini diperlukan sebelum masuk ke tahap *lineart* agar penulis tidak keliru dalam menentukan detail.



Gambar 3.27 Sketsa Komprehensif Bakery

Selanjutnya pada langkah *lineart*, penulis mulai *lining* dengan garis putus-putus di beberapa bagian konsisten seperti bangunan lainnya. *Lining* awalnya dilakukan pada eksterior bangunan seperti dinding, jendela, dan atap. Kemudian penulis menentukan detail *baked goods* untuk *display* pada jendela toko roti. Kemudian penulis *lining* meja dan kursi pada samping bangunan.



Gambar 3.28 *Lineart Bakery*

Berikutnya penulis memulai fase pewarnaan, warna yang dipilih untuk lingkungan ini mengikuti warna *palette* yang pernah digunakan sebelumnya agar konsisten. Warna juga mengikuti referensi bangunan barat dengan dinding yang berwarna dan atap yang netral sesuai material seperti merah bata, coklat, abu, dan oranye. Penulis melakukan pewarnaan pada detail *baked goods*, yang dominan coklat mengikuti warna roti panggang asli dan sedikit warna merah atau biru sebagai selai buah sesuai referensi. Penulis juga menambahkan dedaunan pada jendela untuk menambah estetika.

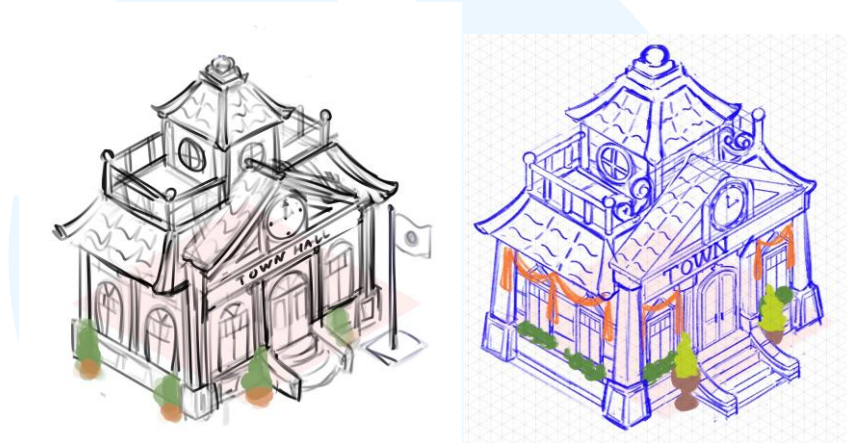


Gambar 3.29 Hasil Akhir *Bakery*

5) *Town Hall*

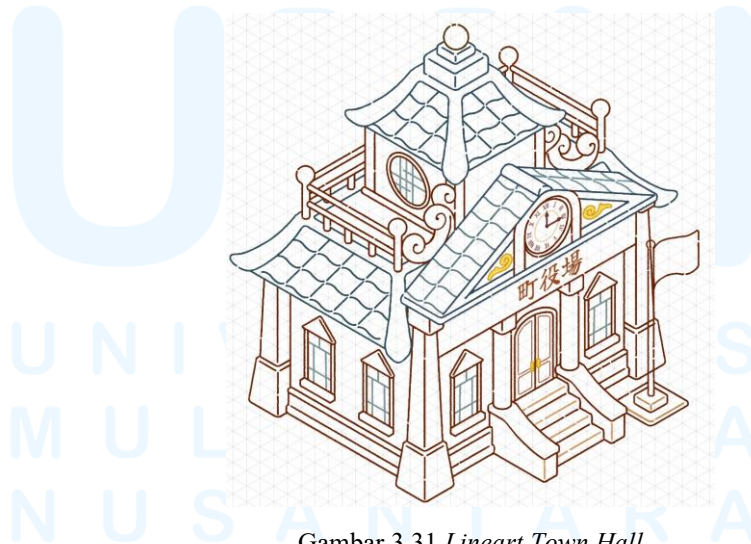
Town hall merupakan bangunan untuk membantu untuk menyeimbangkan faktor kepuasan penduduk kucing Jepang dan

western. Gaya bangunan ini menggabungkan elemen Jepang dan *western* atau *giyofu*. Penulis memulai dengan membuat *canvas* dengan ukuran 2000 x 2000 px 300 dpi dengan isometrik *grid* di Procreate. Selanjutnya penulis membuat sketsa kasar lalu merapikan sketsa dari proporsi bangunan dan detail lainnya.



Gambar 3.30 Sketsa Kasar dan Komprehensif *Town Hall*

Pada fase *lineart*, penulis mulai dari area *pediments*, yaitu atap depan yang berbentuk segitiga dengan tiang *column*. Kemudian lanjut ke area dinding bangunan dan atap tingkat satu lalu tingkat dua. *Lining* menggunakan garis putus-putus dan sudut tumpul di beberapa bagian.



Gambar 3.31 *Lineart Town Hall*

Usai *lineart*, penulis mulai pewarnaan dari warna netral untuk *column* dan *pediments*. Selanjutnya warna dinding yang dikasih pola garis

horizontal sesuai dari referensi bangunan *giyofu*. Kemudian atap, dekorasi, ornamental, dan beberapa dedaunan.



Gambar 3.32 Hasil Akhir *Town Hall*

6) *Kabuki Theatre*

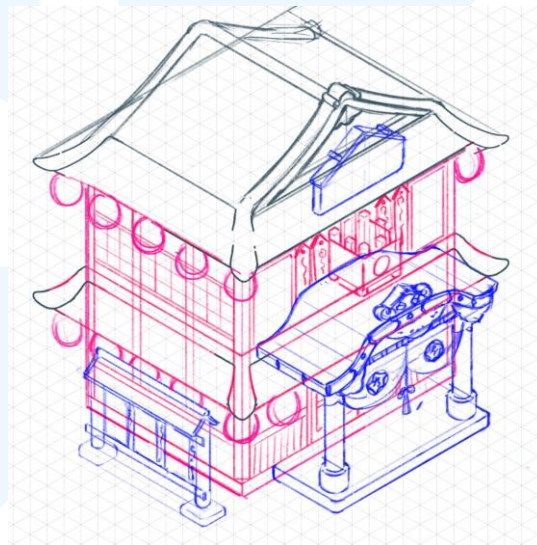
Bangunan *kabuki theatre* adalah tempat hiburan penduduk kucing yang menghasilkan uang untuk pemain. Bangunan ini menggunakan gaya arsitektur Jepang klasik, karena *kabuki theatre* merupakan seni pertunjukkan warisan budaya Jepang. Penulis menggunakan *canvas* dengan ukuran 2000 x 2000 px 300 dpi *color profile* RGB dengan isometrik *grid* di Procreate. Awalnya penulis melakukan sketsa kasar dan menghasilkan 2 alternatif, teater dengan 1 tingkat dan teater dengan 2 tingkat. Kemudian penulis mengirimkan ke *lead artist* Eggato untuk mengetahui variasi yang lebih *preferable*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



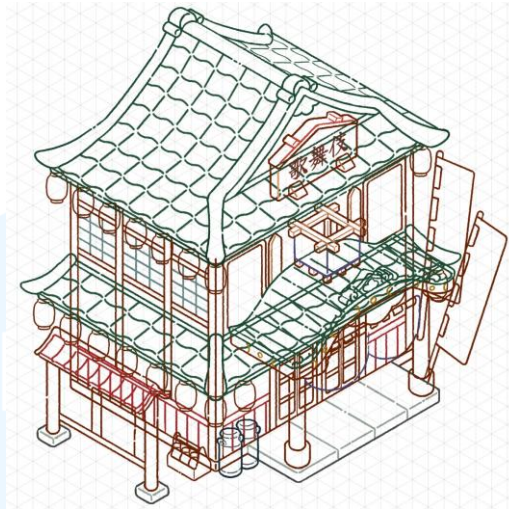
Gambar 3.33 Sketsa Kasar *Kabuki Theatre*

Setelah ditentukan variasinya, penulis memperjelas sketsa untuk lebih jelas saat melakukan *lineart*. Penulis merapikan dengan membuat sketsa yang lebih akurat dalam proporsi berdasarkan *grid*. Selain itu penulis memberi detail yang lebih jelas pada bentuk atap,



Gambar 3.34 Sketsa Komprehensif *Kabuki Theatre*

Setelah terbuat sketsa komprehensif, penulis mulai proses *lineart* untuk mendefinisikan bentuk dan detail bangunan. *Lineart* berupa garis putus-putus di beberapa bagian agar konsisten seperti bangunan lainnya. *Lining* awalnya dilakukan pada eksterior bangunan seperti dinding, rangka kayu, dan atap. Kemudian detail seperti kerangka poster, bendera, dan tabung/rak susu.



Gambar 3.35 Lineart Kabuki Theatre

Selanjutnya penulis memasuki proses pewarnaan dengan *flat color*, penulis menggunakan warna merah untuk kerangka kayu dan warna putih untuk dinding sesuai referensi pada bangunan *kabuki theatre* asli. Untuk atap penulis menggunakan warna hijau dikarenakan pada *color wheel* warna hijau merupakan warna komplementer merah. Penulis juga mewarnai poster sesuai referensi poster *kabuki* asli namun memodifikasi manusianya menjadi kucing untuk mengikuti tema gim. Akhirnya penulis mewarnai detail seperti bendera, lentera, dan rak susu.



Gambar 3.36 Hasil Akhir Kabuki Theatre

b. Alternatif Bentuk dan Warna Atap Bangunan

Setelah semua bangunan selesai penulis ditugaskan untuk membuat bentuk dan warna alternatif atap untuk semua bangunan. Bentuk atap yang digunakan penulis adalah hasil pengerjaan bangunan sebelumnya dan juga hasil kerja rekan yang ditukar. *Palette* warna yang digunakan penulis untuk atap dan bangunan adalah warna yang pernah digunakan pada setiap bangunan dan dibarter untuk menciptakan konsistensi.

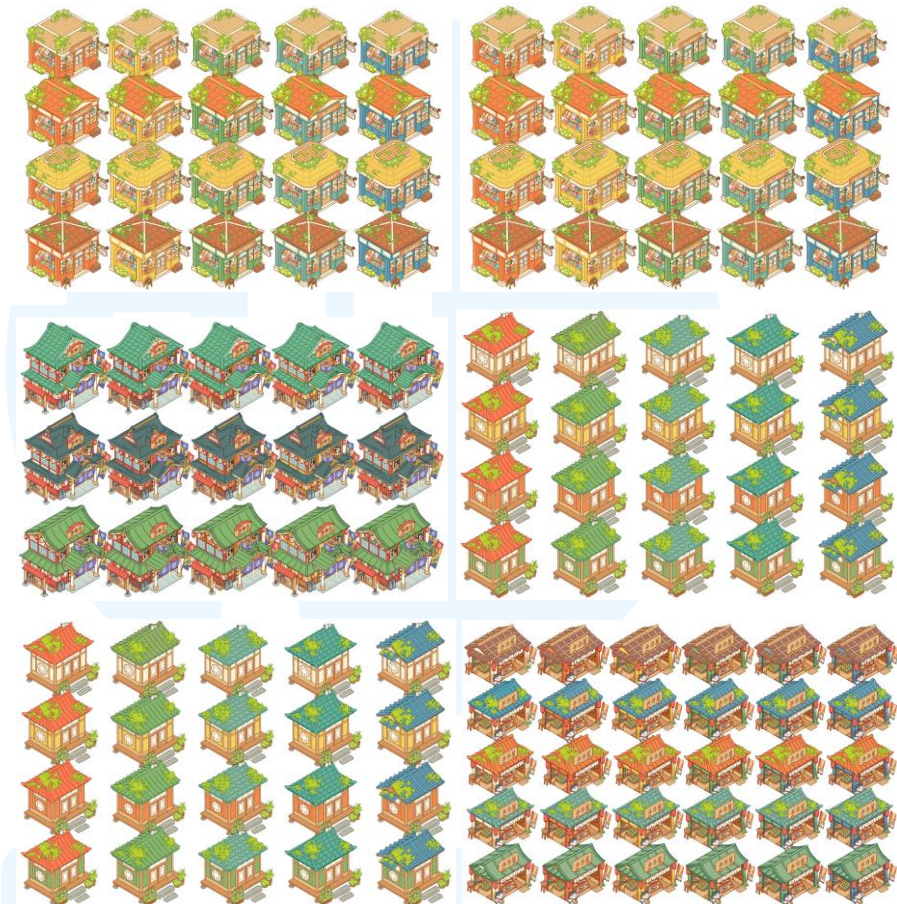


Gambar 3.37 Alternatif Warna dan Bentuk Atap

c. Alternatif Warna Dinding Bangunan

Setelah bentuk dan warna atap penulis ditugaskan membuat warna alternatif untuk semua bangunan. *Palette* warna yang digunakan

penulis untuk bangunan adalah warna yang pernah digunakan pada pada atap dan dinding bangunan lain yang ditukar-tukar agar palette warna tetap konsisten.



Gambar 3.38 Alternatif Warna Bangunan

4) Tahap Review

Sebelum penulis menanggung pembuatan *environment*, penulis ditugaskan membuat eksplorasi karakter. Eksplorasi ini dilakukan bersama rekan magang dan *lead artist* Eggato. Penulis mengirimkan hasil eksplorasi melewati Discord kolaborasi. Hasil ini kemudian dibahas oleh lead artist pada *meeting* online melewati Discord *call*. Lead artist Eggato memutuskan untuk menggabungkan gaya visual yang dipilih dari penulis, rekan magang, dan lead artist sendiri menjadi satu karakter.



Gambar 3.39 Pembahasan Konsep Karakter

Hasil akhir setiap bangunan dikirim melewati Discord *channel* kolaborasi kepada *lead artist* Eggtoato untuk mendapatkan *approval* dan *feedback*. Semua bangunan seperti rumah tradisional, *imported goods store*, *bakery*, *town hall*, dan *kabuki theatre* mendapatkan *approval*. Namun pada bangunan rumah *western* dan *bento shop*, terdapat *feedback* berupa revisi. Pada bangunan rumah *western*, *lead artist* memberi masukan untuk menambahkan elemen tanaman seperti semak-semak dan tanaman dan untuk rumah tradisional Jepang untuk warna *lineart* atap dan batu diturunkan keterangannya. Sedangkan untuk *bento shop* terdapat masukan untuk mengubah warna atap dan penempatan detail seperti tanaman bambu dihilangkan dan pemindahan tempat telur.



Gambar 3.40 Feedback Bangunan Rumah

Setelah semua bangunan usai, penulis mengirimkan bentuk alternatif atap dan sudah di *approve* sehingga penulis lanjut untuk membuat warna alternatif untuk semua bangunan. Untuk alternatif warna

bangunan, terdapat masukan untuk mengubah warna detail untuk bangunan *kabuki theatre* seperti lentera dan bendera agar lebih terlihat perubahan warnanya.



Gambar 3.41 *Feedback Warna Bangunan Kabuki Theatre*

5) Tahap Revisi dan Finalisasi

Sesuai *feedback* yang telah diberikan oleh *lead artist*, penulis langsung melakukan revisi pada rumah *western* dan *bento shop*. penulis pertama melakukan revisi rumah *western* yakni, menambahkan semak-semak dan pot tanaman. Berikut adalah perbandingan sebelum dan sesudah revisi untuk rumah *western* dan tradisional.





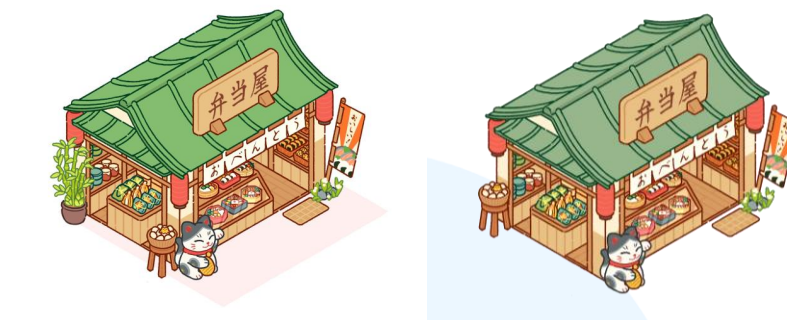
Gambar 3.42 Perbandingan Revisi Bangunan Rumah

Pada *bento shop* penulis memberi beberapa alternatif untuk penempatan detail kepada *lead artist* Eggtrato untuk menentukan alternatif yang lebih *preferable*. Alternatif pertama penulis tawarkan adalah menukar tempat pot tanaman bambu dengan telur, ke depan toko di samping maneki neko. Kedua menghapus pot tanaman dan memindahkan keranjang telur ke belakang. Ketiga hanya menghapus pot tanaman bambu.



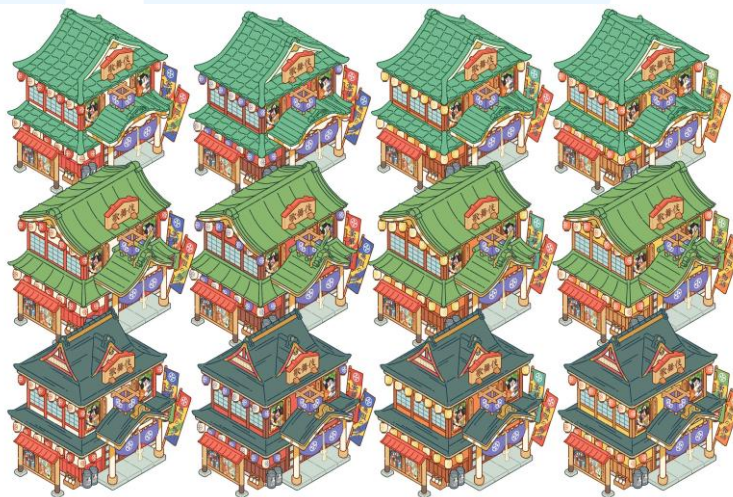
Gambar 3.43 Alternatif Penempatan Detail Pada *Bento Shop*

Alternatif penempatan yang dipilih oleh *lead artist* Eggtrato adalah yang kedua. Dikarenakan aset bangunan lainnya memiliki dekorasi di belakang bangunan sehingga tetap konsisten. berikut adalah perbandingan sebelum dan sesudah revisi untuk *bento shop*.



Gambar 3.44 Perbandingan Revisi *Bento Shop*

Pada revisi warna alternatif bangunan untuk *kabuki theatre*, penulis melakukan perubahan pada warna lentera dan bendera. Warna lentera dan bendera diubah menjadi warna analog dinding bangunan. Berikut adalah hasil sesudah revisi warna bangunan *kabuki theatre*.



Gambar 3.45 Hasil Revisi Warna Bangunan Kabuki Theatre

Setelah semua aset bangunan mendapatkan *approval*, penulis export gambar dalam tipe *file* PNG tanpa *background*. Kemudian mengunggah hasil final ke dalam google drive yang sudah disediakan. Hasil final ini kemudian dapat diimplementasikan oleh *game programmer* untuk memulai *prototyping* gimnya.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Saat program magang berlangsung, penulis diberikan berbagai proyek desain lainnya. Proyek desain ini meliputi ilustrasi buat sosial media dan desain

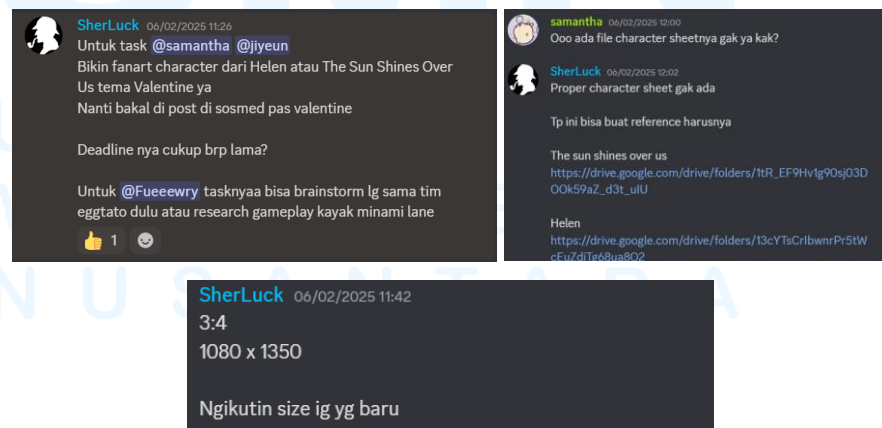
UI untuk kebutuhan *pitching* ke klien. Berikut adalah penjabaran untuk proyek tambahan yang dikerjakan penulis sebagai *intern*.

3.3.2.1 Proyek *Fanart* Karakter Tema Valentine untuk Sosial Media Instagram

Saat mendekati hari *valentine*, supervisor merencanakan untuk membuat *feed* instagram untuk memperingati hari valentine kepada audiens pengikut instagram Eternal Dream. Berikut adalah proses pengerjaan untuk proyek fanart tersebut.

1) Tahap *Brief*

Pemberian *brief* untuk tugas *fanart* diberikan oleh supervisor melewati Discord *channel* Eternal Dream. Dikarenakan *brief* kurang detail seperti referensi karakter, ukuran dan *deadline* maka penulis perlu konfirmasi kembali untuk memperjelas. Setelah konfirmasi ulang penulis mendapatkan gambaran lebih jelas terhadap *output* yang diharapkan untuk *fanart*. *Fanart* dibuat berdasarkan karakter gim buatan Eternal Dream Studio. Penulis memiliki kebebasan memilih karakter *The Sun Shines Over Us* atau Helen. Pada google drive yang dikirim, terdapat ilustrasi orisinal karakter yang digunakan sebagai aset visual pada gim tersebut. Ilustrasi ini kemudian dapat penulis jadikan referensi dalam membuat fanart karakter. *Output* pengerjaan *fanart* yang diharapkan adalah ilustrasi karakter 2D, menggunakan ukuran 1080x1350 pixel atau rasio 3:4 dengan orientasi vertikal.



Gambar 3.46 *Brief Fanart Valentine* untuk Sosial Media

2) Tahap *Brainstorming*

Setelah memahami *brief*, penulis langsung memulai fase *brainstorm* yang dimulai dengan mencari referensi dan *moodboard*. Penulis mengumpulkan referensi untuk pose karakter, pakaian, dan dekorasi. Dikarenakan *fanart* bertema *valentine*, maka penulis mengumpulkan referensi yang dominan warna merah atau merah muda dan bentuk hati untuk mencerminkan kasih sayang.



Gambar 3.47 Referensi dan *Moodboard Fanart Valentine*
Sumber: Pinterest (2025)

3) Tahap Digitalisasi

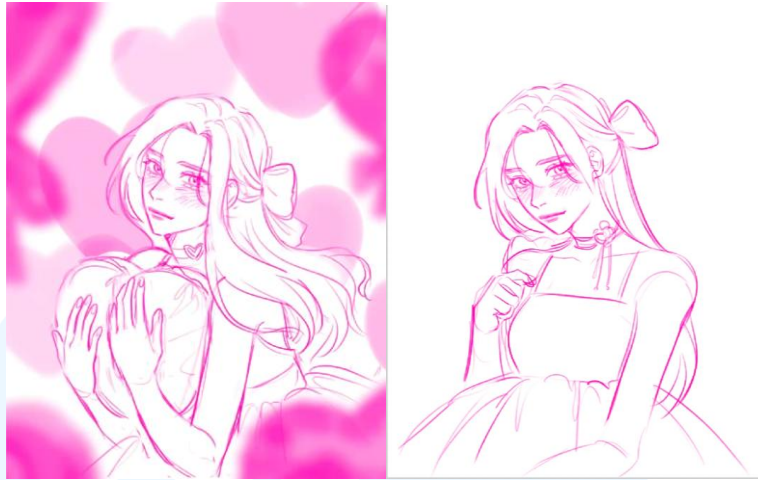
Penulis memilih karakter Helen, karena penulis lebih *familiar* terhadap karakter Helen dibandingkan karakter dari The Sun Shines Over us. Helen merupakan seorang pekerja kantor yang juga mencoba untuk menyeimbangkan karir sebagai pemain violin di sosial media. Helen adalah seorang perempuan yang memiliki kepribadian kalem, pendiam dan tertutup. Namun terdapat bagian pada cerita gim, Helen berinteraksi dengan seorang *anonymous* dengan melakukan barter surat dalam bentuk origami. Helen merasa penasaran dan senang dengan interaksi tersebut.



Gambar 3.48 Karakter Helen

Selanjutnya penulis membuat *canvas* dengan ukuran 2160 x 2700 px atau rasio 4:3 dengan orientasi vertikal pada aplikasi Procreate. Penulis awalnya melakukan sketsa kasar untuk mengimplementasi referensi kepada ilustrasi Helen. Pada sketsa penulis membuat karakter Helen menggunakan pakaian *dress* satin berwarna merah dengan kalung bunga mawar, tujuannya memberi nuansa elegan dan dewasa karena relevan dengan umur helen yang dewasa dan kepribadiannya yang kalem. Selainnya karena mencerminkan hari valentine yang digambarkan dengan dominan warna merah dan bunga mawar sebagai simbol kasih sayang. Penulis menambahkan aksesoris pita pada rambut karakter sebagai pelengkap penampilan dan juga menyesuaikan karakter Helen yang memiliki rambut dengan gaya *half-up*. Penulis mengubah pose karakter dari memegang balon menjadi memegang origami berbentuk hati agar lebih relevan dengan karakter Helen, yang dalam gim terdapat bagian membuat origami.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



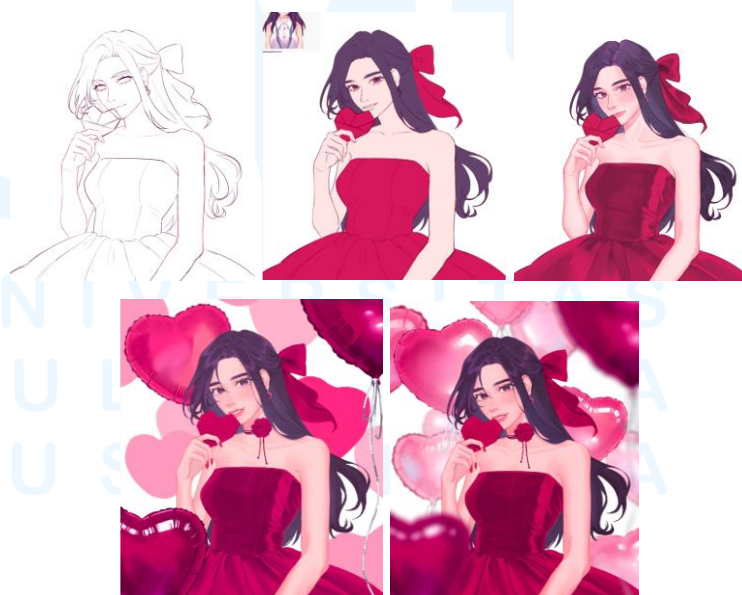
Gambar 3.49 Sketsa Kasar Alternatif Pose

Sesudah penulis merasa tepat dengan sketsa, penulis mencoba untuk mewarnai dengan kasar untuk menentukan *lighting* dalam ilustrasi. Warna yang digunakan penulis untuk *base color* adalah #FCE4E4 untuk kulit, #66446A untuk rambut, #D16F95 untuk mata, dan #C1355 warna ini sesuai dengan warna karakter Helen namun dimodifikasi sedikit untuk menyesuaikan suasana dan gaya visual yang penulis rancang. Penulis memutuskan *background* yang sederhana untuk karakter agar karakter menonjol maka hanya menggunakan warna putih dengan elemen balon sebagai dekorasi. *Lighting* yang digunakan untuk karakter adalah *back light* dikarenakan *background* putih sehingga membuat karakter menjadi *focal point* yang kontras. Penulis menggunakan *layer multiply* dengan warna #7A71C6 untuk menjadi bayangan dan *layer overlay* bewarna #FFB688 dan #BC3F9B untuk membuat cahaya yang memantul, kemudian *layer glow* dengan warna #FFF2CB sebagai cahaya *highlight*. Dari proses ini penulis menghasilkan draf *output fanart* karakter. Maka penulis dapat lanjut ke proses berikutnya yaitu *lineart* yang diikuti dengan pewarnaan dan *rendering*.



Gambar 3.50 *Draf Output*

Pada proses *lineart*, penulis melakukan permbersihan sketsa dan pembetulan proporsi badan dan memperjelas detail karakter. Usai *lineart*, penulis langsung memulai pewarnaan dari *base color* lalu diberi *shading* sederhana. Setelah itu penulis menggabungkan semua *layer* menjadi satu untuk memulai proses *rendering* dengan teknik *digital painting* pada tahap ini penulis memperjelas detail dari wajah, rambut, badan, pakaian karakter dan dekorasi balon.



Gambar 3.51 Proses Pengerjaan *Fanart Valentine*

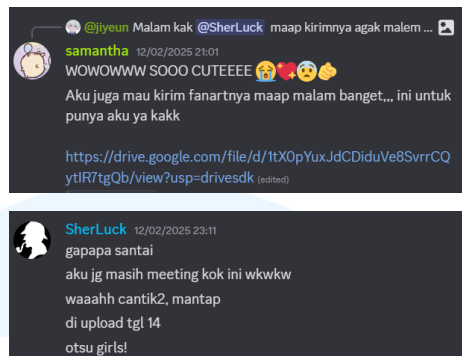
Selesai proses *rendering*, penulis melakukan *finishing* dengan menambahkan *lighting* untuk membuat karakter lebih menonjol dan menciptakan suasana yang tidak kaku. *Lighting* yang digunakan penulis sesuai draf *output* yakni pencahayaan *back lighting* karakter yang berada di bayangan dengan Cahaya yang memantul dari belakang. Penulis memberi efek *blur* pada *foreground* dan *background* sedangkan karakter berada pada middle ground dengan jelas. Efek *blur* diterapkan dengan tujuan memberi kesan *depth* pada ilustrasi. Sentuhan lainnya menambahkan teks “*Happy Valentine’s Day*” pada ujung kanan bawah untuk mengindikasi tema ilustrasi.



Gambar 3.52 Hasil Akhir *Fanart Valentine*

4) Tahap *Review*

Pada tahap ini penulis mengirimkan hasil pada Discord melewati *channel internship* Eternal Dream. Pada *task* ini supervisor sudah *approve* hasil ilustrasi tanpa adanya masukan. Hal ini menandakan bahwa hasil karya penulis sudah sesuai ekspektasi dan tidak memerlukan perbaikan.



Gambar 3.53 Review Hasil Fanart

5) Tahap Revisi dan Finalisasi

Dikarenakan pada tahap *review* tidak ada masukan yang perlu menjadi revisi karya. Maka penulis mengirimkan hasil final ke dalam google drive agar kualitas ilustrasi terjamin. Ilustrasi ini kemudian diunggah pada sosial media instagram Eternal Dream pada hari *valentine* tanggal 14 Febuari 2025.

3.3.2.2 Proyek UI/UX Design pada Aplikasi Wellme oleh ibunda.id

Proyek ini diberikan oleh supervisor pada tanggal 14 April 2025. Dikarenakan ada klien yang memerlukan fitur gamifikasi untuk aplikasinya. Berikut adalah uraian proses pengerjaan desain UI/UX untuk fitur gamifikasi aplikasi wellme.

1) Tahap *Brief*

Brief dijabarkan melewati Discord dari *channel internship* Eternal Dream. Pada *brief* supervisor memberi konsep untuk fitur gamifikasi sebagai arahan, namun supervisor juga memberi komentar bahwa konsep dapat diubah sesuai opini *intern* jika terdapat konsep yang lebih menarik. Kesimpulan *brief* berisi tentang fitur gamifikasi dalam aplikasi yang berfungsi dalam membantu penderita *panic attack* melalui latihan pernapasan. Latihan pernapasan ini dipandu dan disesuaikan dengan pola dalam aplikasi. Sehingga penulis dan satu rekan magang lainnya ditugaskan untuk membuat desain UI/UX untuk fitur gamifikasi tersebut. Sebelumnya penulis melakukan

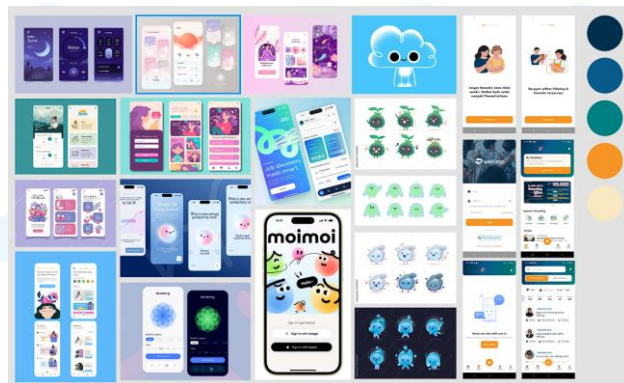
konfirmasi kembali mengenai *deadline* dan *output* yang diharapkan terlebih dahulu untuk proyek.



Gambar 3.54 *Brief* Gamifikasi UI/UX ibunda.id

2) Tahap *Brainstorming*

Setelah *brief*, penulis bersama rekan kerja mengumpulkan referensi untuk menjadi arahan dalam membuat desain UI/UX. Referensi terdiri dari beberapa *screenshot* aplikasi wellme, referensi UI, dan maskot. Warna yang akan diimplementasikan untuk desain ini diambil berdasarkan aplikasi wellme dari ibunda.id dan juga penambahan beberapa warna aksen analog agar masih harmonis dengan warna utama dari aplikasi wellme.

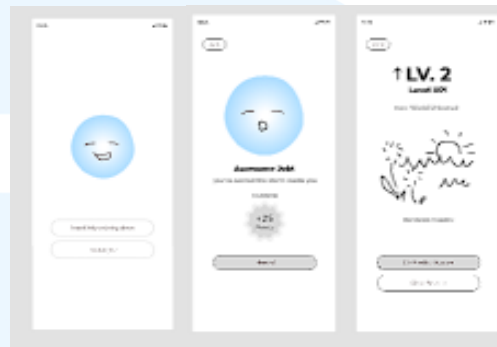


Gambar 3.55 Referensi untuk UI/UX Gamifikasi ibunda.id
Sumber: Pinterest dan Aplikasi Wellme (2025)

3) Tahap Digitalisasi

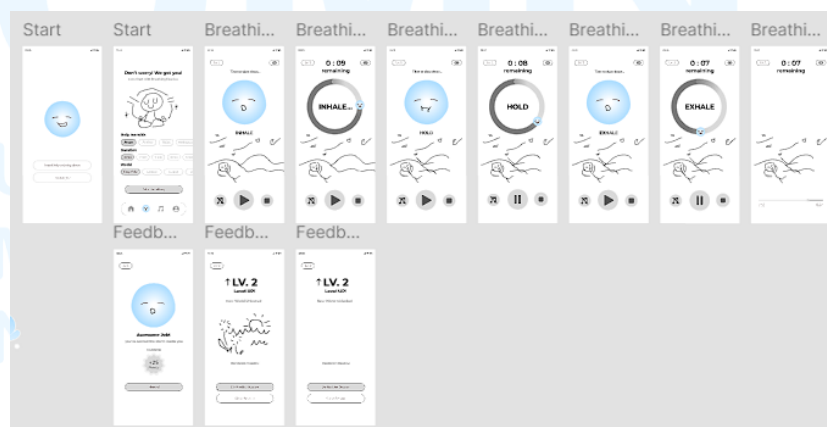
Setelah referensi terkumpulkan, penulis dan rekan kerja mulai proses perancangan di Figma dengan membuat *frame* dengan ukuran 360 x 800 sesuai dengan ukuran *mobile android*. Kemudian penulis dan

rekan kerja memulai dari *low fidelity* untuk mengetahui alur aplikasi. Penulis merancang 3 halaman untuk desain UI/UX yakni, halaman awal dengan maskot sebagai seorang pengarah untuk pengguna fitur, halaman selesai latihan, dan halaman naik level.



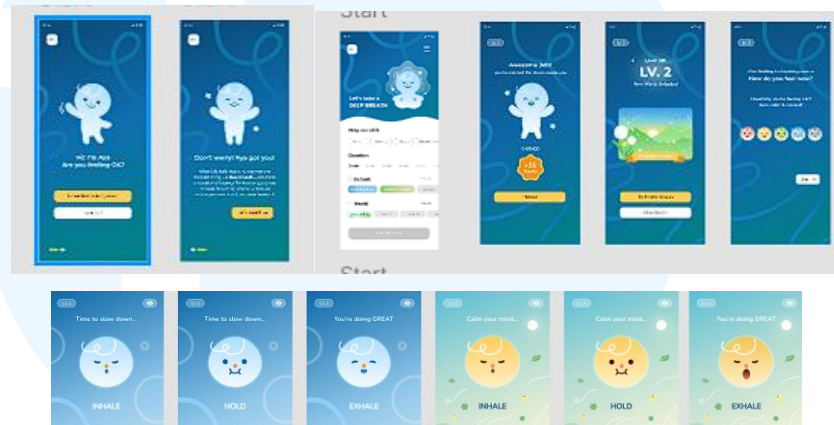
Gambar 3.56 *Low Fidelity* Fitur Gamifikasi Bagian Penulis

Hasil *Low fidelity* dimulai dari halaman yang menanyakan kepada pengguna jika perlu bantuan sesuai *brief*, kemudian dilanjutkan dengan pengaturan tujuan, durasi, dan tema untuk latihan pernapasan. Selesai latihan pernapasan pengguna mendapatkan poin untuk meningkatkan level, dari naik level pengguna dapat membuka tema lain. Saat *low fidelity* dibuat sesuai *brief* yang dimodifikasi sedikit dengan menambahkan maskot, rekan kerja mengirimkan tautan Figma kepada supervisor lewat *channel internship* untuk konfirmasi ulang konsep gamifikasi. Berikut adalah hasil lo-fi dari pekerjaan penulis dan rekan kerja.



Gambar 3.57 *Low Fidelity* Gamifikasi Ibunda.id

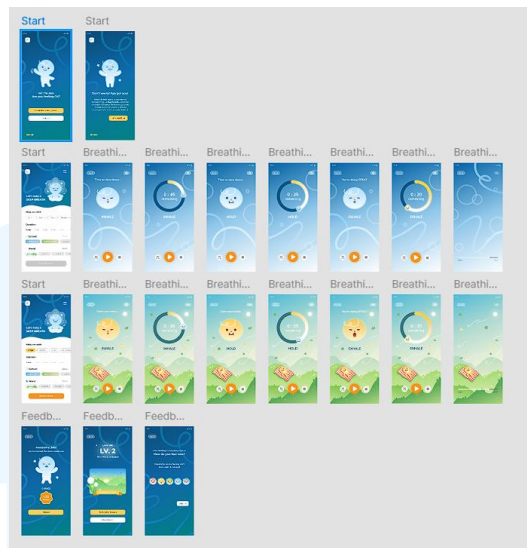
Setelah di *approve* konsep *lo-fi*, penulis bersama rekan kerja langsung mulai proses pengerjaan *high-fidelity*. Penulis membagi perancangan halaman UI bersama dengan rekan kerja, penulis fokus pada bagian perancangan maskot, halaman selesai latihan, halaman naik level, dan halaman *feedback*. Selain itu hanya kontribusi minor seperti, memodifikasi penempatan, warna, dan ukuran waktu dan tombol pada latihan pernapasan agar lebih seimbang.



Gambar 3.58 *High Fidelity* Bagian Penulis

High fidelity diawali dengan halaman introduksi maskot yang menanyakan kepada pengguna apakah ingin berlangsung latihan pernapasan, kemudian halaman penjelasan oleh maskot, kemudian ke halaman pengaturan durasi dan tujuan untuk latihan pernapasan, selanjutnya ke halaman berlangsungnya latihan pernapasan setelah itu diakhir dengan halaman apresiasi atas penyelesaian latihan kemudian halaman naik level dan halaman *feedback* latihan. Hasil akhir keseluruhan bersama kontribusi rekan kerja terlihat seperti berikut.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.59 High Fidelity Ibunda.id

Penulis melakukan perancangan maskot untuk fitur gamifikasi langsung dalam *file* Figma. Penulis memutuskan untuk membuat karakter yang *unisex* agar tidak memihak ke salah satu *gender*. Penulis merancang maskot dengan bentuk yang sederhana dan minimalis untuk menghindari visual yang dapat membuat pengguna *overstimulated* dan mengganggu fokus. Berdasarkan teori bentuk, maskot dominan bentuk *rounded shapes* untuk memberi kesan ramah. Untuk warna palette maskot, penulis menggunakan warna biru dengan *soft glow* untuk memberi kesan angin, ketenangan dan sifat kalem agar relevan dengan tujuan latihan yakni untuk menenangkan penggunaannya dengan latihan pernapasan.



Gambar 3.60 Maskot untuk Fitur Gamifikasi

Selanjutnya penulis dan rekan melakukan *prototyping* untuk *high fidelity*. Penulis dapat tanggung jawab untuk melakukan animasi untuk maskot dan elemen-elemen pada tema. Pada maskot terdapat

animasi melambai, lompat, meditasi, dan wajah untuk latihan pernapasan. Sedangkan untuk elemen tema, membuat lingkaran bergerak, garis masuk dan keluar, dan daun-daun yang ditiup angin. Animasi dilakukan dalam Figma menggunakan *create component* dan *prototype* dengan fitur *after delay*.



Gambar 3.61 Animasi *Component* dan *Prototyping* Gamifikasi Ibunda.id

4) Tahap *Review*

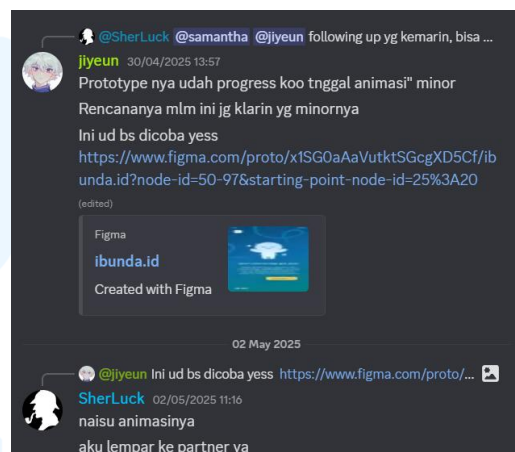
Hasil *high-fidelity* dikirim melalui *channel internship* Eternal Dream kepada supervisor. Supervisor memberi masukan untuk menjadikan hi-fi sebagai *prototype*. Selain *prototype* interaksi, supervisor juga memberi masukan untuk menambahkan animasi sederhana. Setelah *prototype* selesai, supervisor belum ada masukan terhadap karya.



Gambar 3.62 *Feedback* Hasil UI Gamifikasi Ibunda.id

5) Tahap Revisi dan Finalisasi

Pada tahap *review*, supervisor belum ada memberi masukan lain. Hal ini menandakan bahwa hasil karya sudah cukup dan tidak memerlukan perbaikan pada saat ini. Hasil *prototype* akhir dikirimkan berupa tautan Figma. *Prototype* tersebut kemudian dikirim ke klien untuk di *review*.



Gambar 3.63 *Feedback* Hasil Revisi ibunda.id

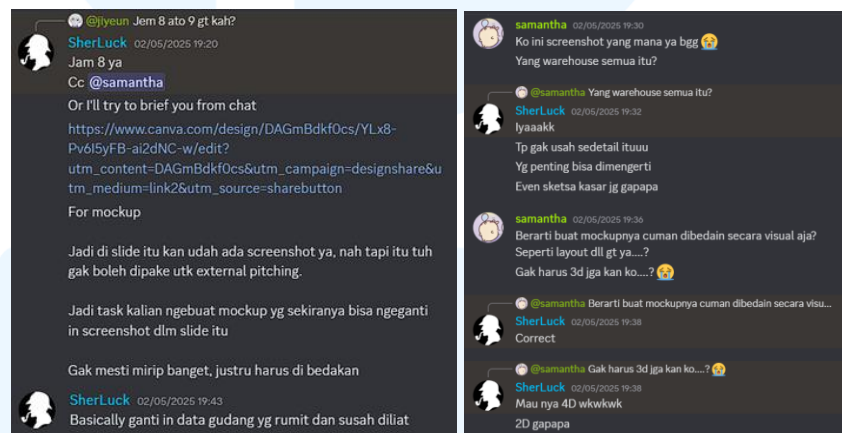
3.3.2.3 Proyek Desain UI *Warehouse Software*

Pada bulan Mei, supervisor memberi *brief* mengenai proyek *warehouse management system*. Sebelumnya proyek ini sudah pernah dilakukan untuk klien lain, namun proyek tersebut tidak dapat digunakan

untuk *pitching* secara eksternal ke klien lain. penulis maka mendapatkan kesempatan dalam membantu pembuatan draf untuk desain UI *warehouse system*. Berikut adalah penguraian proses kerja untuk desain UI *software warehouse management system*.

1) Tahap *Brief*

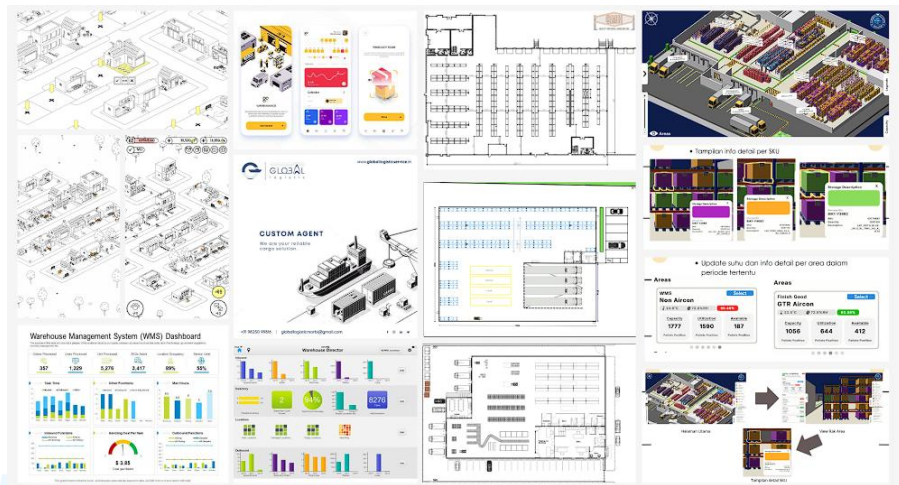
Brief diberikan oleh supervisor melewati *channel internship* Eternal Dream. Sebelum masuk dalam proses selanjutnya, penulis memahami konten *brief* secara rinci terlebih dahulu. Penulis menanyakan detail yang masih belum jelas agar tidak ada terjadi kesalahpahaman dalam pengerjaan. Kesimpulan *brief* proyek, penulis ditugaskan untuk merancang UI *warehouse management system* dengan *output* yang diharapkan sebagai draf/*low fidelity* Figma. Proyek *warehouse* dikerjakan bersama dengan rekan kerja lain seperti sebelumnya pada proyek UI untuk aplikasi *wellme*.



Gambar 3.64 *Brief* UI Warehouse

2) Tahap *Brainstorming*

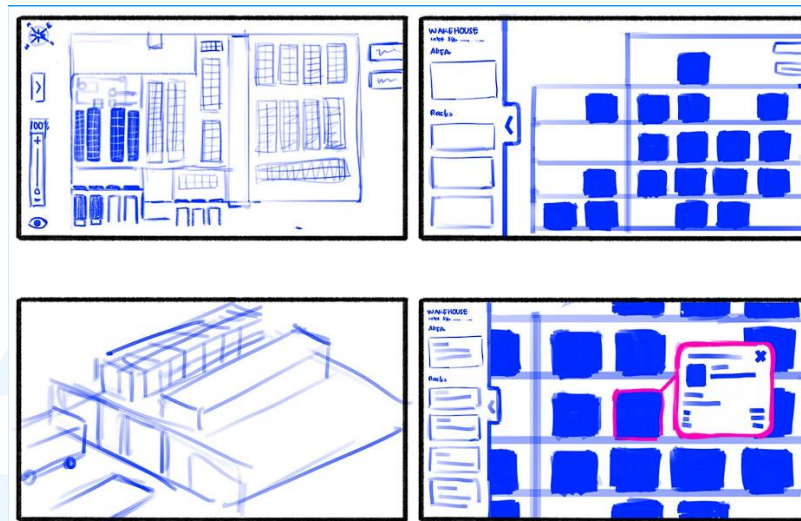
Pada tahap ini penulis dan rekan kerja mengumpulkan referensi untuk menjadikan arahan dalam simplifikasi UI *warehouse*. Referensi terdiri dari gaya visual, denah *warehouse*, UI system dan beberapa *screenshot* dari proyek sebelumnya. Setelah penulis dan rekan kerja mengumpulkan referensi dengan cukup, maka langsung mulai dalam pengerjaan desain.



Gambar 3.65 Referensi UI *Warehouse*

3) Tahap Digitalisasi

Pada tahap ini penulis membuat beberapa sketsa kasar mengenai konsep *warehouse*, kemudian membahas dengan rekan kerja mengenai konsep yang ia miliki. Terdapat *top view* dengan gaya *flat* dan visual isometrik, Suardi, M., & Djemedi, D. (2020) menyatakan bahwa *isometric art* adalah visual tiga dimensi dalam layout dua dimensi sehingga memberikan komposisi dengan perspektif dari bisual ini membuat data lebih informatif dalam pengembangan data visual. Penulis dan rekan kerja memutuskan untuk menggunakan konsep sketsa penulis dan mengikuti konsep gaya visual rekan kerja. Konsep simplifikasi yang dipilih adalah visual *warehouse* yang isometrik diubah menjadi *top view* agar mengurangi rincian visual tapi saat diklik rak, detail mengenai barang-barang muncul. Gaya visual yang dipilih adalah gaya *lineart* dengan warna hitam putih, namun untuk beberapa detail seperti keterangan penting pada *warehouse* menggunakan warna yang mencolok agar menonjol. Berikut adalah sketsa untuk konsep *warehouse*.



Gambar 3.66 Sketsa Kasar UI Warehouse

Selanjutnya penulis dan rekan kerja mulai dalam proses merancang *low fidelity warehouse*. Perancangan desain dimulai dalam Figma dengan *frame* berukuran 1920 x 1080 px mengikuti ukuran desktop. Penulis memiliki bagian dalam membuat *visual map warehouse*, dan halaman detail barang berdasarkan proyek gudang yang diberikan pada *brief*. Perancangan *visual warehouse* menggunakan konsep *top view* dengan gaya *flat* dengan *lineart* warna monokromatik. Pada beberapa bagian penulis menggunakan warna untuk menyoroti keterangan yang penting seperti jalur evakuasi, pemilihan rak, dan batas mesin. Selanjutnya membuat visual untuk rak barang dan UI informasi untuk barang tersebut.



Gambar 3.67 UI Warehouse Bagian Penulis

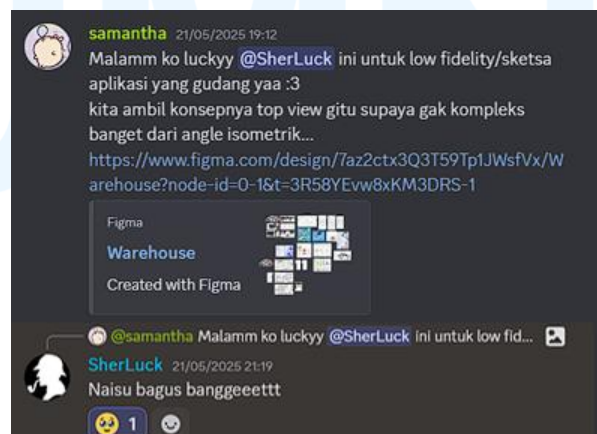
Berikut adalah hasil akhir untuk pengerjaan desain UI *Software Warehouse management* yang digabung dengan kontribusi rekan kerja. Halaman visual map warehouse terdapat *sidebar menu* yang merupakan semua hasil kontribusi rekan kerja.



Gambar 3.68 Hasil UI *Warehouse*

4) Tahap *Review*

Setelah *low fidelity* yang dirancang selesai, penulis mengirimkan hasilnya kepada supervisor melewati Discord. Penggunaan tautan ini memudahkan akses daripada mengirimkan hasil file PDF. Hasil kemudian diberi komentar positif dari supervisor. Hal ini menandakan sudah tidak ada yang direvisi dan hasil cukup puas.



Gambar 3.69 *Feedback* hasil UI *Warehouse*

5) Tahap Revisi dan Finalisasi

Pada tahap sebelumnya supervisor sudah *approve* hasil kerja, Hal ini menandakan sudah tidak ada yang direvisi dan hasil cukup puas. Sehingga penulis cukup mengirimkan hasil final berupa tautan Figma melewati Discord. Setelah tautan dikirimkan, supervisor hanya melakukan pengecekan akhir untuk konfirmasi kesesuaian dengan *brief* yang diberikan.

3.3.2.4 Proyek Mockup Gim Memory Card

Pada bulan Mei akhir, supervisor memberi *brief* membuat *mockup* gim untuk keperluan *pitching* kepada klien. Gim tersebut merupakan *memory card game* pada umumnya. Berikut adalah penjabaran proses perancangan *mockup* gim.

1) Tahap Brief

Supervisor memberikan *brief* melewati Discord, dengan penjelasan *mockup* dan contoh visual. Dari contoh visual penulis mendapatkan gambaran bahwa mockup gim berupa gim menyamakan ikon kartu pada umumnya. Penulis melakukan konfirmasi untuk detail yang tidak tertera pada *brief*. Detail yang penulis tanya seperti *platform* gim, visual logo, dan tema gim. Hal ini untuk menghindari kesalahpahaman dan memahami *output brief* yang diharapkan. Proyek ini dikerjakan bersama rekan kerja seperti proyek lainnya.



Gambar 3.70 Brief Mockup Memory Card Game

2) Tahap *Brainstorming*

Pertama penulis dan rekan kerja mengumpulkan referensi visual, untuk menjadi arahan dalam perancangan. Referensi terdiri dari *layout*, gaya visual, dan elemen gim. Gaya visual yang dikumpulkan digunakan penulis dan rekan kerja untuk menentukan jenis gaya visual yang tepat. Dari pengumpulan referensi penulis dan rekan kerja menyimpulkan bahwa media permainan *match cards* umumnya sering menggunakan gaya visual vektor sehingga gaya visual yang dipilih adalah *lineless illustration*, dengan karakteristik tidak menggunakan *outline* seperti vektor namun dengan teknik *freehand* dan *shading* yang sederhana. Gaya visual ini dipilih agar visual ikon kartu tidak bersifat *flat* dan sederhana agar mudah dikenal oleh pemain.

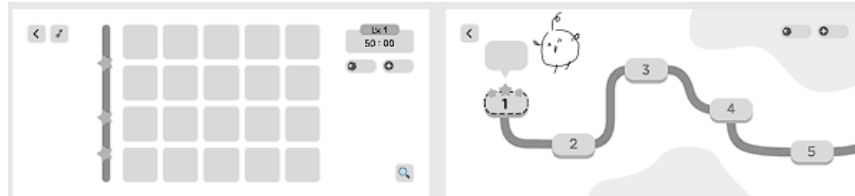


Gambar 3.71 Referensi Gim *Mockup Memory Match*

3) Tahap Digitalisasi

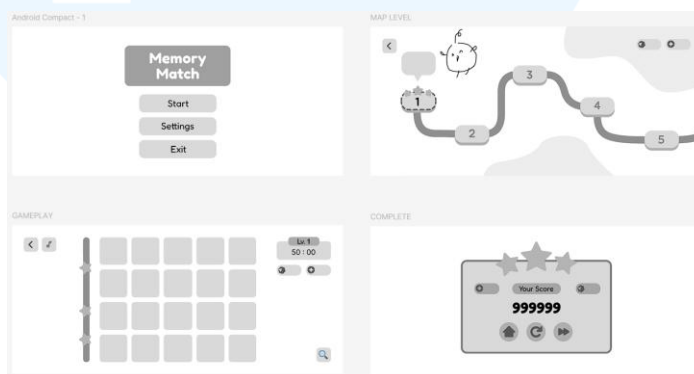
Penulis awalnya membuat *file* Figma kemudian membagikan tautan kepada rekan kerja. Ukuran *frame* yang digunakan untuk perancangan ini adalah 917 x 412 dengan orientasi Horizontal sesuai dengan *brief* yaitu gim *mobile landscape*. Pertama penulis dan rekan kerja membuat *low fidelity* untuk mengetahui penempatan secara keseluruhan tanpa terlalu fokus pada visual. Penulis berkontribusi paling banyak pada halaman peta level dan *gameplay*, pada peta level penulis merancang bentuk level dan arahnya sedangkan untuk *gameplay* penulis membuat *layout* kartu 4 x 5 dengan *bar* skor bintang

pada sampling kartu. Bagi UI aset seperti waktu koin, *gems*, dan tombol lainnya merupakan kontribusi rekan kerja.



Gambar 3.72 Low Fidelity Gim Memory Match Bagian Penulis

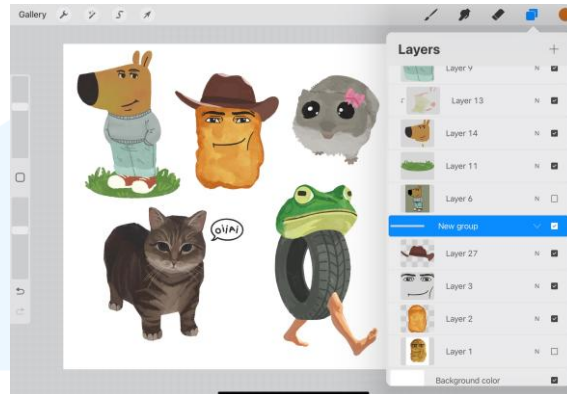
Low fidelity terdiri dari halaman *start screen* terdapat tombol start, settings, dan exit. Di saat pemain memulai gim dengan menekan tombol start maka dialihkan ke halaman peta level. Pada peta level pemain menekan level yang diarahkan ke halaman *gameplay*, dan jika level sudah selesai maka terdapat overlay untuk menyatakan level *complete* kepada pemain.



Gambar 3.73 Low Fidelity Memory Match Game

Saat memulai *high-fidelity*, sebelumnya penulis dan rekan kerja mulai dalam pembuatan ikon kartu pada aplikasi Procreate dengan *canvas* ukuran 2040 x 2040 px profil warna RGB. Pada *gameplay* jumlah kartu yang digunakan adalah 10 kartu sehingga masing-masing desainer memiliki tanggung jawab membuat 5 pasang ikon. Berikut adalah pengerjaan ikon kartu dalam Procreate. Penulis dan rekan kerja menentukan tema untuk gim yakni *brainrot*. Istilah *brainrot* tidak didefinisikan secara harfiah seperti perusakan otak melainkan sebuah istilah gaul. Mengutip dari *Merriam-Webster Dictionary* istilah ini

mengacu pada konten hiburan yang berkualitas rendah atau bersifat adiktif, umumnya terdapat pada sosial media.



Gambar 3.74 Pembuatan Ikon Kartu

Selanjutnya penulis dan rekan kerja memulai *high fidelity*, dimulai dari halaman *gameplay*. Pertama penulis dan rekan kerja mengimplementasi ikon pada kartu, kemudian mengubah *background* kartu untuk mengikuti visual ikon. Kemudian untuk desain belakang kartu penulis membuat aset ikon otak yang sedang membusuk dan untuk gaya desain kartu diambil ahli oleh rekan kerja.



Gambar 3.75 Desain Kartu Gim *Memory*

Pengerjaan visual selain ikon dilakukan pada figma langsung. Warna yang digunakan untuk visual merujuk pada warna papan tulis di kelas seolah gim edukasi *brainrot*. Selanjutnya penulis dan rekan kerja membuat *start screen* menggunakan ikon sebagai visual utama dan membuat aset dari figma untuk judul. Kemudian untuk halaman *map level* penulis dan rekan kerja memutuskan untuk menggunakan visual *chalkboard*, pada papan terdapat *doodles* yang dibuat dengan *pen tool*

yang bertekstur *brush* terkait *brainrot*. Penulis berkontribusi dalam merancang *background chalkboard* dan detail menambah seperti penghapus dan kapur serta beberapa *doodles*.



Gambar 3.76 High Fidelity Gim Memory Match

Setelah *High Fidelity*, selanjutnya penulis dan rekan kerja melakukan *prototyping* pada desain. Pada start screen tombol start membuat pengguna pindah ke halaman *map level* pada map level terdapat tombol kembali yang mengarahkan pemain ke *start screen* dan tombol *gameplay* level 1. Pada tombol level 1, pemain langsung memulai permainan untuk menyamakan kartu dengan ikon yang sama. Setelah semua kartu terbuka dan terpasang terdapat *overlay* yang menyatakan *level complete* yang memberi indikasi level sudah selesai dengan informasi mengenai skor dan poin permainan.

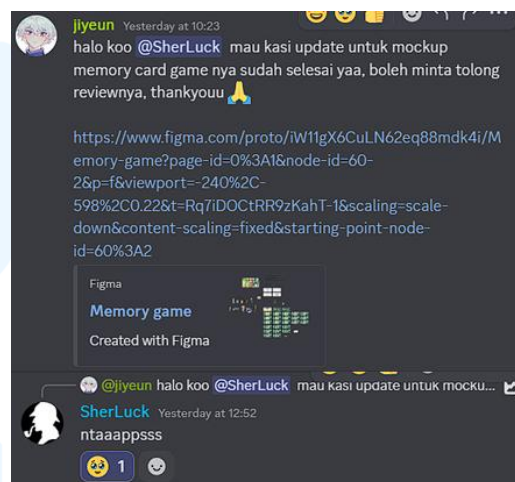
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.77 Prototyping Gim Memory Match

4) Tahap Review

Setelah tahap digitalisasi usai, rekan kerja penulis mengirimkan hasil kerja kepada supervisor untuk di *review*. Review dilakukan untuk mendapatkan *feedback* atau *approval* dari hasil kerja. Hasil kerja dikirimkan melewati Discord pada *channel internship* Eternal Dream. Masukan yang diberi supervisor berupa komentar positif, sehingga menandakan bahwa hasil yang dirancang sudah di *approve* dan tidak terdapat perbaikan.



Gambar 3.78 Feedback untuk Memory Game Mockup

5) Tahap Revisi dan Finalisasi

Dari tahap sebelumnya hasil rancangan sudah di approve oleh supervisor dan tidak terdapat *feednack* untuk *mockup* gim. Maka

penulis mengirimkan tautan Figma yang berisi prototype kepada supervisor melewati *channel* Discord yang sama seperti sebelumnya. Hasil kemudian dapat dilanjutkan *pitch* oleh supervisor kepada klien.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Berlangsungnya program magang, penulis mendapatkan pengalaman yang sangat positif secara keseluruhan dari aspek kegiatan dan lingkungan kerja. Namun penulis juga menghadapi beberapa hambatan dalam proses. Dalam menghadapi kendala, penulis tentunya mendapatkan pelajaran dalam mencari solusi untuk memperbaiki hambatan yang dialami. Berikut adalah penjabaran mengenai kendala yang ditemukan dan solusi untuk kendala tersebut.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Pada bagian ini, penulis akan menguraikan beberapa kendala yang dialami selama menjalankan program magang di Eternal Dream Studio.

1. Keterampilan yang masih kurang dalam pengerjaan ilustrasi tertentu. Kendala ini sangat berlaku pada penulis untuk proyek utama yakni membuat ilustrasi dalam gaya visual isometrik. Pada proyek utama, penulis kesulitan dalam menggarap beberapa bentuk organik ke dalam gaya isometrik terutama atap pada bangunan. Hal ini membuat penulis terhambat kelancaran kerja. Selain itu, penulis juga kesulitan dalam merancang bangunan dalam proporsi *chibi*, hal ini dikarenakan penulis tidak terbiasa dalam menggunakan gaya ilustrasi tersebut.
2. Kesulitan dalam simplifikasi visual, kendala ini sangat berlaku pada proyek UI *warehouse*. Penulis merasa ragu dalam membuat visual yang sederhana dikarenakan visual yang rumit memiliki tujuan untuk memberi keterangan kepada pengguna, sehingga jika penulis melakukan simplifikasi keterangan tersebut dapat berkurang dan dapat memberi risiko kekurangan informasi kepada pengguna.

3. *Deadline* pada *task* yang tidak ditetapkan secara jelas, sebagian besar proyek yang diberikan memiliki *deadline* yang fleksibel. Hal ini membuat penulis ragu dalam menyusun waktu kerja proyek dikarenakan tenggat waktu yang fleksibel. Dikarenakan *deadline* yang fleksibel, penulis dapat kurang siap di saat progres tugas ditanyakan. Sehingga penulis harus mengasah keterampilan manajemen waktu dengan baik untuk siap dalam pengerjaan proyek lain.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Kendala tersebut tentunya memiliki solusi yang dapat diterapkan. Berikut adalah pendekatan solusi untuk setiap kendala yang dialami penulis.

1. Pada saat penulis mengalami kendala dalam membuat bentuk organik dalam gaya isometrik, pendekatan yang dilakukan penulis adalah melakukan eksperimen, percobaan, dan referensi yang mendekati. Salah satu contoh penerapan ini adalah detail pada bangunan *imported goods store* seperti barang keramik pot teh yang memiliki bentuk organik. Penulis menggunakan platform 3D untuk mengetahui barang tersebut dari sudut isometrik. Sedangkan untuk implementasi proporsi *chibi* untuk bangunan penulis mencari referensi dan melakukan sketsa yang kemudian meminta rekan kerja yang lebih ahli untuk memberi masukan.
2. Pada kendala simplifikasi, penulis melakukan pendekatan sketsa konsep yang kemudian dibahas dengan rekan kerja dan konsultasi dengan supervisor agar memastikan konsep dapat digunakan. Selain itu penulis juga mengumpulkan referensi untuk eksplorasi dan eksperimen konsep untuk simplifikasi. Penulis juga mengidentifikasi elemen yang tergolong utama agar tidak hilang di saat mengubah visual menjadi sederhana.
3. Bagi kendala *deadline* yang cenderung fleksibel, penulis menerapkan solusi untuk berinisiatif pribadi bagi setiap tugas berdasarkan estimasi durasi kerja dan tingkat prioritas. Penulis juga jujur kepada supervisor di saat ditanyakan progres pengerjaan dan langsung memberi estimasi mulai pengerjaan untuk proyek tersebut. Saat supervisor menanyakan progres

penulis menahan proyek lainnya untuk langsung mulai proyek yang ditanya pada saat itu agar dapat diselesaikan dengan estimasi waktu yang cepat atau kurang dari seminggu.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA