

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Sebagai *2D game artist* dalam program magang ini, penulis bertanggung jawab menciptakan berbagai aset dan ilustrasi 2D yang penting untuk pengembangan *game*. Selama menjalani magang di Eternal Dream Studio sebagai *intern game artist*, penulis mendapatkan bimbingan dari CEO sekaligus pembimbing *game design* di Eternal Dream Studio. Bagian ini akan menguraikan posisi serta koordinasi pelaksanaan kegiatan magang yang dilakukan.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Selama menjadi *game artist intern* di Eternal Dream Studio, tugas utama penulis berfokus pada kontribusi visual dalam pengembangan gim dan proyek lainnya. Pengembangan gim ini adalah proyek utama hasil kolaborasi antara Eternal Dream Studio dengan *game developer* Eggato Studio. Selain itu, proyek lain yang ditugaskan ke penulis adalah proyek *pitching* Eternal Dream Studio. Penulis bertanggung jawab untuk merancang dan membuat berbagai aset 2D, yang mencakup ilustrasi, desain karakter, serta perancangan *environment* untuk proyek pengembangan gim. Dalam proyek lainnya, penulis bertanggung jawab dalam merancang *user interface* untuk aplikasi *mobile* serta *software* dengan gamifikasi.

Meskipun berada dalam divisi *art*, penulis juga aktif berpartisipasi dalam sesi *brainstorming* ide untuk pengembangan gim dan memberikan *feedback* konstruktif. Melalui pengalaman ini, penulis tidak hanya mengasah *hard skill* yang relevan dengan bidang *game art*, tetapi juga mengembangkan *soft skill* yang melatih kerja sama dan komunikasi antar tim, meningkatkan kemampuan berpikir kritis, berani mengutarakan pendapat dengan sopan, serta berpartisipasi aktif dalam setiap diskusi tim.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

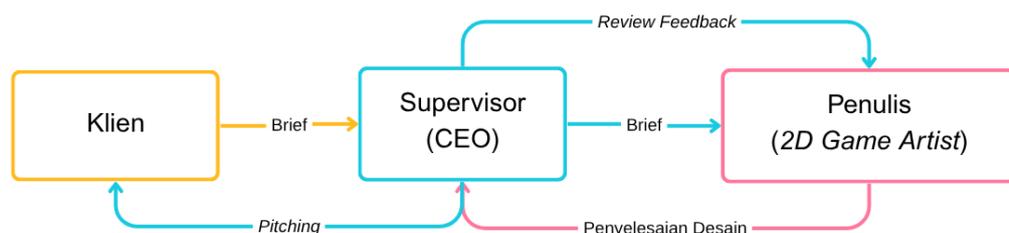
Selama pelaksanaan magang, sistem kerja yang diterapkan adalah *work from home* (WFH) secara menyeluruh. Untuk memastikan kelancaran dan efektivitas proses kerja, koordinasi dilakukan secara daring dengan memanfaatkan berbagai platform digital.

Komunikasi utama terkait arahan tugas, diskusi konsep, dan pemberian *feedback* dilakukan dengan *supervisor*, mentor, dan rekan tim *game artist* lainnya. Platform utama yang digunakan untuk komunikasi sehari-hari adalah Discord. Melalui Discord, diskusi dapat dilakukan melalui *chat* maupun *voice call* untuk pembahasan yang lebih mendalam mengenai aspek visual, teknis pengerjaan aset *game*, dan mekanik gim.

Untuk pelaporan progres dan manajemen tugas, Eternal Dream Studio dan Eggato Studio menggunakan situs NocoDB. Setiap *game artist intern* bertanggung jawab untuk memperbarui status pekerjaan dan tugas-tugas yang telah diselesaikan pada *board* NocoDB yang telah ditentukan. Hal ini memungkinkan *supervisor* dan *mentor* untuk memantau perkembangan setiap tahapan pembuatan aset visual secara transparan.

Pengumpulan seluruh aset visual yang telah selesai dikerjakan, terutama *environment assets*, diunggah melalui Google Drive. Penulis diberikan akses ke folder berbagi untuk mengunggah hasil karyanya sesuai dengan struktur folder yang telah ditetapkan. Ini memudahkan tim dalam mengakses dan mengelola seluruh aset gim yang diproduksi.

Berikut adalah bagan alur koordinasi kerja selama magang yang terbagi menjadi dua, yaitu alur koordinasi di Eternal Dream Studio dan alur koordinasi gim kolaborasi.

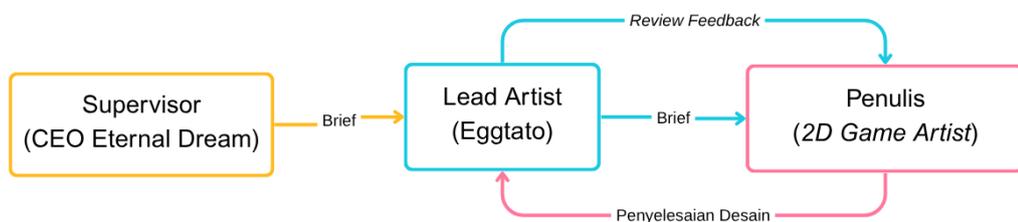


Gambar 3. 1 Bagan Alur Koordinasi

Proses koordinasi selama pelaksanaan magang di Eternal Dream Studio berpusat pada peran CEO yang sekaligus bertindak sebagai *supervisor* bagi peserta magang, termasuk penulis. Alur kerja dimulai ketika klien menyampaikan *brief* kepada CEO. Selanjutnya, CEO meneruskan *brief* tersebut kepada penulis. CEO juga menetapkan jadwal pertemuan mingguan (*weekly meeting*) untuk diskusi lebih lanjut mengenai detail tugas, pembagian kerja, serta pembaruan progres dari setiap anggota magang. Setelah *brief* diterima dan tugas-tugas didistribusikan, penulis melaksanakan tanggung jawab yang diberikan yang meliputi perancangan ilustrasi karakter, pengembangan aset lingkungan (*environment*), serta kontribusi pada desain *UI/UX*.

Setelah menyelesaikan setiap tugas, penulis mengirimkan hasil pekerjaan melalui *channel* Discord khusus untuk program magang di Eternal Dream Studio. *Supervisor* kemudian dapat melakukan *review* secara komprehensif. Berdasarkan hasil tinjauan tersebut, *supervisor* akan memberikan *feedback* kepada penulis. Proses *review* dan *feedback* ini untuk memastikan kualitas hasil akhir sesuai dengan standar dan ekspektasi yang telah ditetapkan sebelum karya tersebut di-*pitching* kepada klien.

Sedangkan alur koordinasi untuk gim kolaborasi dengan Eggtrato Studio dapat dijabarkan sebagai berikut.



Gambar 3. 2 Bagan Alur Koordinasi Gim Kolaborasi

Dalam proyek kolaborasi yang melibatkan Eternal Dream Studio dan Eggato, terdapat penyesuaian dalam alur koordinasi dan struktur pembimbingan bagi penulis. *Supervisor* dari Eternal Dream Studio (CEO) pada tahap awal akan berdiskusi dengan *Lead Artist* dari pihak Eggato. Selanjutnya, *Lead Artist* Eggato bertindak sebagai pembimbing langsung dan meneruskan *brief* tersebut kepada *2D artist intern* secara lisan maupun dalam pesan *chat*. Setelah itu, penulis mengerjakan desain sesuai dengan *brief* yang telah diberikan. Proses pengumpulan hasil pekerjaan dikirim melalui kanal Discord yang secara khusus dibentuk untuk memfasilitasi komunikasi dan kolaborasi antara *developer* Eternal Dream Studio dan Eggato, spesifiknya pada *art channel*.

Lead Artist dari Eggato kemudian akan melakukan *review* terhadap karya penulis. Berdasarkan hasil evaluasi, *Lead Artist* akan memberikan *feedback* kepada penulis. Penulis kemudian melakukan revisi berdasarkan *feedback* yang diterima dan mengirim untuk ditinjau kembali. Siklus asistensi dan revisi ini berlanjut hingga desain dianggap telah memenuhi standar yang ditetapkan oleh *Lead Artist* Eggato. Jika desain akhir sudah disetujui oleh *Lead Artist*, penulis kemudian mengunggah berkas kerja dalam format .PNG dan .PSD sesuai dengan kebutuhan ke platform Google Drive. Hal ini memungkinkan aset tersebut untuk dilanjutkan ke tahapan berikutnya, yaitu oleh rekan kerja magang lainnya untuk diimplementasikan ke dalam *coding* gim. Sebagai bagian dari pemantauan progres, penulis juga akan memperbarui status pekerjaannya pada situs NocoDB sebagai bentuk pelacakan (*tracking*) terhadap kemajuan tugas yang telah diselesaikan.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama menjalani program magang di Eternal Dream Studio, penulis mendapatkan serangkaian tugas yang beragam. Tugas utamanya adalah pengerjaan aset *2D environment* yang secara langsung akan diimplementasikan dalam pengembangan gim. Di samping itu, tugas-tugas lainnya juga mencakup kontribusi pada konten media sosial perusahaan serta pengembangan *UI/UX* untuk gamifikasi pada aplikasi *mobile* dan *software*. Rincian tugas yang dilaksanakan oleh penulis selama periode magang adalah sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	03—07 Februari 2025	Materi Pengenalan tentang <i>Game Developer</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pertemuan pertama memperkenalkan perusahaan Eternal Dream Studio, serta presentasi portofolio perusahaan. - Pengenalan <i>internship</i> atau magang di perusahaan <i>game developer</i>. - Melakukan <i>playtesting</i> dan <i>review</i> gim <i>in-development</i> "Helen" dengan <i>playtesting</i> dan menjawab pertanyaan terkait. - Presentasi mengenai pengenalan industri gim dan karir di <i>game development</i>. - Mengerjakan <i>quest</i> pertama: menjabarkan tiga gim favorit, mendeskripsikan <i>gameplay</i>, dan menjelaskan alasan menyukainya. - Presentasi pengenalan <i>Basic Video Games Genre</i> dan Subgenre gim. - Mengerjakan <i>quest</i> kedua: Menentukan tiga genre gim yang dianggap menarik dan mengidentifikasi subgenre dari genre tersebut. - Melakukan sesi <i>brainstorming</i> untuk proyek kolaborasi Eggato.
2	10—14 Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Ilustrasi <i>Fanart Valentine</i> - Proyek gim kolaborasi (Desain Karakter) 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Briefing</i> tugas: membuat ilustrasi <i>fanart</i> Helen atau The Sun Shines Over Us dengan tema <i>Valentine</i> untuk postingan akun Instagram Eternal Dream. - Menyelesaikan ilustrasi <i>fanart Valentine</i> untuk postingan Instagram. - Penjelasan materi mengenai <i>camera angles</i> dalam video gim. - Melakukan <i>brainstorming</i> untuk desain karakter gim kolaborasi.

			<ul style="list-style-type: none"> - Mendiskusikan desain karakter gim dengan tim kolaborasi Eternal Dream x Eggto. - Melakukan iterasi pada desain karakter gim.
3	17—21 Februari 2025	Proyek gim kolaborasi (<i>Brainstorming</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>playtesting</i> dan <i>me-review</i> gim <i>in-development</i> 'Provoke' - Menentukan <i>job desk</i> pertama untuk gim kolaborasi: <i>brainstorming</i> konsep dan mendesain bangunan untuk <i>environment</i> gim. - Membuat sketsa kasar dan sketsa komprehensif bangunan untuk <i>environment</i> gim. - Menambahkan <i>base color</i> pada sketsa.
4	24—28 Februari 2025	Proyek gim kolaborasi (<i>Environment Building</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Menyelesaikan tugas <i>environment design</i>. - Pertemuan <i>online</i> pertama <i>game dev</i> Eternal Dream Studio dan Eggto untuk membahas konsep gim kolaborasi dan menentukan desain <i>environment</i>. - Menentukan <i>job desk</i> untuk gim kolaborasi: membuat rumah untuk <i>environment</i> gim. - Membuat sketsa kasar rumah untuk <i>environment</i> gim. - <i>Meeting</i> untuk membahas mekanik dan konten <i>game</i> dan menganalisis gim Minami Lane sebagai referensi.
5	03—07 Maret 2025	Proyek gim kolaborasi (<i>Environment Building</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Mengumpulkan sketsa <i>environment</i> rumah untuk di-<i>review</i>. - Melakukan <i>daily meeting</i> untuk membahas mekanik gim dan tugas <i>environment</i>. - Merevisi sketsa dan menyelesaikan tugas <i>environment</i> rumah (menambahkan <i>lineart</i> dan warna).

			- Membuat sketsa <i>environment</i> untuk <i>dessert shop</i> dan <i>bookstore</i> .
6	10—14 Maret 2025	Proyek gim kolaborasi (<i>Environment Building</i>)	- Menentukan <i>color palette</i> untuk tugas <i>environment</i> . - Melakukan <i>weekly meeting</i> untuk mendiskusikan USP (<i>Unique Selling Point</i>) dan mekanik gim. - Membuat sketsa dan me-review bangunan <i>environment sweet shop</i> dan <i>bookstore</i> .
7	17—21 Maret 2025	Proyek gim kolaborasi (<i>Environment Building</i>)	- Menyelesaikan bangunan <i>environment</i> untuk <i>bookstore</i> . - Melakukan <i>weekly meeting</i> untuk mendiskusikan mekanik gim dan <i>beauty corner</i> . - Me-review dan merevisi tugas bangunan <i>environment bookstore</i> .
8	24—28 Maret 2025	Proyek gim kolaborasi (<i>Environment Building</i>)	- Membuat sketsa <i>environment</i> untuk <i>ikebana shop</i> , <i>Shrine</i> , dan <i>salon & grooming</i> . - <i>Weekly meeting</i> untuk membahas <i>environment art</i> dan <i>update draft environment (game look)</i> . - <i>Review & revisi</i> sketsa <i>ikebana shop</i> dan <i>salon</i> .
9	07—11 April 2025	Proyek gim kolaborasi (<i>Environment Building</i>)	- Menyelesaikan dan finalisasi bangunan <i>environment Shrine</i> , <i>Grooming Salon</i> , dan <i>ikebana shop</i> . - Melakukan <i>weekly meeting</i> untuk berdiskusi konsep art dalam gim.
10	14—18 April 2025	Proyek gim kolaborasi (<i>Environment Building</i>)	- Melanjutkan tugas bangunan <i>environment Shrine</i> .

11	21—25 April 2025	Desain <i>Mockup UI</i> gamifikasi untuk aplikasi Ibunda.id	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan <i>lo fidel</i> gamifikasi untuk aplikasi Ibunda.id. - Me-review <i>lo fidel</i> gamifikasi untuk Ibunda.id dan tugas <i>environment Shrine</i>. - Melanjutkan pengerjaan <i>hi fidel</i> gamifikasi untuk Ibunda.id.
12	28 April —02 Mei 2025	Prototype <i>Mockup hi fidel</i> aplikasi Ibunda.id	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan <i>prototype</i> dan menganimasi <i>hi fidel</i> gamifikasi untuk Ibunda.id. - Mereview keseluruhan <i>mockup</i> dan <i>prototype</i> gamifikasi. - <i>Weekly meeting</i> untuk memberi <i>update</i> progres <i>programming</i> dan menentukan tugas selanjutnya: penambahan variasi atap untuk setiap bangunan <i>environment</i>.
13	05—09 Mei 2025	Proyek gim kolaborasi (<i>Environment Building</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat sketsa variasi atap untuk bangunan <i>environment</i>. - Melakukan <i>weekly meeting</i> untuk memberi <i>update</i> mengenai tugas variasi atap.
15	12—16 Mei 2025	Proyek gim kolaborasi (<i>Environment Building</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Me-review dan merevisi variasi atap untuk bangunan <i>environment</i>. - Menentukan tugas berikutnya: menambahkan variasi warna pada setiap bangunan.

15	19—23 Mei 2025	Desain <i>Mockup UI</i> untuk <i>Software Warehouse management</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Briefing</i> proyek desain <i>mockup UI</i> untuk <i>Software Warehouse management</i>. - Membuat <i>lo fidel</i> untuk <i>UI software warehouse management</i> di Figma. - <i>Me-review</i> tugas <i>mockup UI software warehouse management</i>. - <i>Briefing</i> proyek desain membuat <i>mockup UI</i> untuk gamifikasi permainan <i>memory card</i>. - <i>Weekly meeting</i> untuk <i>update</i> progres pengerjaan variasi warna bangunan.
16	26—30 Mei 2025	Desain <i>Mockup UI</i> Gamifikasi <i>Memory Card Game</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Me-review</i> tugas variasi warna untuk bangunan <i>environment</i>. - Merapikan <i>file</i> dan mengunggah seluruh aset ilustrasi ke Google Drive. - Melakukan <i>brainstorming</i> dan membuat sketsa untuk UI gamifikasi <i>memory card</i>. - <i>Weekly meeting</i> untuk menentukan tugas membuat <i>environment</i> tambahan "<i>park</i>". - Menyelesaikan tugas UI gamifikasi <i>Memory Card Game</i> di Figma.

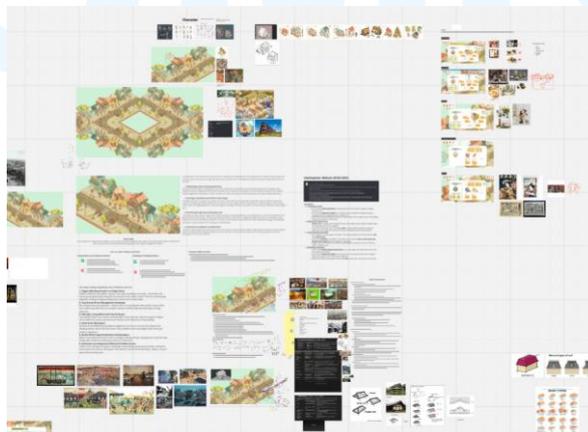
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Selama periode magang sebagai *2D Game Artist Intern* di Eternal Dream Studio, penulis bertanggung jawab dalam kontribusi perancangan dan pembuatan beragam aset visual, terutama perancangan lingkungan (*environment*) untuk proyek utama pengembangan gim. Selain itu, penulis juga terlibat dalam pengembangan visual untuk kebutuhan media sosial perusahaan, serta proyek lainnya yang mencakup perancangan *UI/UX* untuk aplikasi *mobile* dan *software* yang mengimplementasikan elemen gamifikasi.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Tahap awal pelaksanaan proyek kolaborasi antara kedua pengembang gim difokuskan pada pembentukan landasan konseptual dan pembagian peran. Dari diskusi awal, kedua pihak sepakat untuk menggarap sebuah gim dengan genre *cozy game* yang menekankan pada relaksasi dan kenyamanan bagi pemain. Diskusi kemudian berlanjut pada aspek strategis, di mana kedua tim pengembang mulai membahas segmentasi pasar (*target market*) yang dituju serta strategi peluncuran (*launching*) gim tersebut di masa mendatang, meskipun pada tahap ini masih dalam bentuk gambaran umum. Setelah itu, dilakukan pembahasan mengenai peran dan tanggung jawab masing-masing individu yang terlibat dalam proyek ini, termasuk para peserta magang Eternal Dream Studio. Dalam pembagian tugas tersebut, penulis mendapatkan tanggung jawab spesifik untuk pengerjaan aset visual 2D yang akan digunakan dalam gim.

Selanjutnya, seluruh anggota tim dari kedua pengembang gim terlibat dalam diskusi mendalam mengenai penetapan tema utama yang akan diusung serta inti mekanik permainan. Proses diskusi ini dilaksanakan secara bertahap dan berkelanjutan melalui pertemuan online di platform komunikasi utama yang digunakan, yaitu Discord. Sementara itu, untuk keperluan pemetaan ide atau *mind mapping* dan visualisasi rancangan konsep gim secara kolaboratif, tim memanfaatkan *Miro board*.



Gambar 3. 3 Miro Board untuk Berdiskusi dengan Tim

Pada minggu pertama pelaksanaan proyek kolaborasi, fokus utama tim adalah melakukan analisis mendalam terhadap referensi gim yang relevan dengan genre *cozy game*. Tim melakukan studi terhadap mekanik permainan yang diimplementasikan dalam *Minami Lane*, sebuah permainan yang berpusat pada manajemen dan pengembangan kota kecil dengan nuansa santai. Selain itu, tim juga menganalisis visual dan konsep dari gim *Usagi Shima* untuk mempelajari cara menciptakan daya tarik visual dan atmosfer yang imersif. Mengacu pada arahan *supervisor* penulis, beliau mengadopsi sebuah prinsip, yaitu bahwa tingkat keberhasilan sebuah permainan cenderung lebih tinggi apabila menerapkan formula yang terdiri dari 70% elemen yang telah terbukti berhasil pada permainan yang sudah ada, 20% modifikasi atau pengembangan dari elemen tersebut, dan 10% inovasi baru.

Berlandaskan hasil analisis dan prinsip pengembangan tersebut, tim kemudian menetapkan tema utama untuk proyek *cozy game* ini dengan mengusung konsep sebuah kota dengan latar suasana Jepang pada era *Meiji* (1868-1912). Sebagai elemen pembeda dari gim referensi seperti *Minami Lane* yang menggunakan karakter manusia dan *Usagi Shima* dengan karakter kelinci, tim sepakat untuk menggunakan karakter kucing yang memiliki sifat-sifat seperti manusia sebagai penduduk kota dalam rancangan gim ini.



Gambar 3. 4 Referensi untuk Karakter Kucing

Menindaklanjuti penetapan konsep tersebut, tugas perdana yang diarahkan oleh *Lead Artist* kepada penulis adalah merancang beberapa alternatif desain untuk karakter kucing ini. Pertama-tama, penulis mengumpulkan berbagai referensi visual dari berbagai platform seperti Google Images, Pinterest, dan Behance. Dari kumpulan referensi tersebut, terlihat pola desain karakter yang konsisten dan menarik. Secara spesifik, banyak ekspresi karakter menampilkan pandangan mata ke satu sisi dan mata yang cenderung besar, serta bentuk mulut yang kecil, sehingga memberikan kesan menggemaskan sekaligus ekspresif. Selain itu, desain juga fokus pada bentuk yang sederhana, sering kali memiliki proporsi kepala yang lebih besar dibandingkan dengan tubuh karakter. Gaya berbusana karakter juga menjadi pertimbangan di mana pakaian yang dikenakan memiliki desain yang minimalis agar menonjolkan kepribadian mereka secara visual.



Gambar 3. 5 Sketsa Alternatif Karakter Kucing

Penulis kemudian membuat 15 sketsa alternatif desain karakter kucing dengan intensi untuk menciptakan tampilan yang lucu dan menggemaskan, selaras dengan genre *cozy game* dan target market yang dituju. Dari kelima belas alternatif yang diajukan penulis, desain karakter

kucing nomor 1, 3, dan 5 mendapatkan suara terbanyak berdasarkan hasil pemilihan yang melibatkan seluruh anggota tim. Setiap anggota tim juga memberikan penilaian dan pilihan terhadap desain karakter kucing yang diajukan oleh peserta magang lainnya. Setelah melalui diskusi dan pertimbangan bersama, tim pengembangan akhirnya menentukan desain kucing nomor satu yang dirancang oleh penulis, serta satu desain karakter lain yang merupakan karya peserta magang lainnya. Kedua desain terpilih tersebut kemudian akan melalui tahap modifikasi dan iterasi lebih lanjut oleh *Lead Artist* untuk penyempurnaan akhir.



Gambar 3. 6 Referensi untuk Eksplorasi Konsep Awal

Setelah merancang desain karakter, penulis mendapatkan tugas selanjutnya, yaitu melakukan proses *brainstorming* secara mandiri untuk mengembangkan konsep visual *game environment*, lebih spesifik pada desain bangunan. Mengingat tema utama permainan pada saat itu masih bersifat tentatif, penulis diberikan keleluasaan untuk mengeksplorasi dan menciptakan beberapa alternatif desain bangunan yang mengacu pada beragam tema atau gaya arsitektur. Penulis mengumpulkan berbagai referensi arsitektur bangunan baik ilustrasi maupun 3D model yang menganut gaya Jepang, Eropa, dan fantasi (*hobbit*).



Gambar 3. 7 Konsep Visual Bangunan Alternatif untuk *Environment* Gim

Sebagai hasil dari eksplorasi tersebut, penulis menghasilkan enam alternatif konsep desain bangunan yang dapat diamati pada gambar di atas. Pada baris pertama, penulis mencoba mengaplikasikan arsitektur bernuansa Jepang. Alternatif pertama adalah sebuah kios ramen satu tingkat dengan detail khas kedai Jepang, sementara alternatif kedua adalah sebuah bangunan toko buku dua tingkat yang juga mengimplementasikan elemen desain *Meiji-Taisho*. Pada baris kedua, penulis merancang sebuah kios pasar terbuka yang menjual ikan dan hasil laut lainnya. Di sampingnya, penulis merancang sebuah bangunan toko butik dua tingkat dengan fasad dan elemen

eksterior dengan gaya arsitektur Eropa. Pada baris terakhir, penulis mencoba gaya yang berbeda yang terinspirasi dari konsep rumah hobbit atau arsitektur abad pertengahan (*medieval*) yang menampilkan kesan rustik dan fantasi. Alternatif terakhir adalah sebuah bangunan bioskop dengan gaya retro pada desain eksteriornya. Untuk keseluruhan alternatif desain bangunan ini, penulis menentukan palet warna sementara yang cenderung cerah dan sedikit pastel guna mendukung atmosfer *cozy game* yang ingin dicapai.

Proses perancangan konsep visual bangunan ini merupakan sebuah tugas kolaboratif yang juga diemban oleh rekan magang lainnya. Setelah masing-masing peserta magang menyelesaikan eksplorasi desainnya, seluruh sketsa dan alternatif konsep bangunan yang terkumpul kemudian ditinjau dan didiskusikan bersama seluruh anggota tim. Dalam sesi diskusi tersebut, gaya visual yang diterapkan oleh penulis dalam rancangan bangunannya mendapatkan apresiasi positif dari mayoritas anggota tim. Secara spesifik, disebutkan bahwa karakteristik tarikan garis (*line art*) dan ketebalan garis yang digunakan penulis dinilai sangat cocok dengan arahan gaya visual keseluruhan yang ingin dicapai. Sementara itu, terkait dengan pemilihan gaya arsitektur bangunan yang akan diimplementasikan ke dalam *game environment*, gaya bangunan yang dirancang oleh peserta magang lain lebih melambangkan arsitektur khas era *Meiji*, dengan menampilkan perpaduan yang menarik antara elemen arsitektur tradisional Jepang dan pengaruh gaya Eropa.



Gambar 3. 8 *Reference board*

Setelah penetapan konsep visual bangunan secara umum, penulis melanjutkan perancangan dengan mendesain rumah tradisional bernuansa Jepang serta rumah dengan pengaruh gaya arsitektur Eropa. Penulis mengumpulkan beragam referensi visual yang meliputi arsitektur rumah tradisional Jepang, bangunan bergaya Eropa, serta bangunan toko manisan (*sweets shop*) dan toko buku. Fokus utama dalam proses desain adalah detail eksterior bangunan, mengingat aset ini akan ditampilkan dari perspektif isometrik 2D. Oleh karena itu, penulis mencermati elemen-elemen seperti atap genteng khas Jepang, bentuk jendela-jendela, tekstur dinding, serta ornamen-ornamen fasad yang memberikan karakter kuat pada bangunan bergaya Eropa. Selain itu, elemen-elemen visual pendukung seperti lampu lampion atau penataan rak buku juga menjadi perhatian untuk memastikan setiap bangunan memiliki daya tarik visual dan mudah dikenali oleh pemain.



Gambar 3. 9 Aset Visual Rumah Tradisional Jepang dan Rumah Gaya Eropa

Sesuai alur koordinasi yang telah ditetapkan, pertama-tama penulis diberikan *brief* secara lisan oleh *Lead Artist* kepada penulis mengenai karakteristik dan detail arsitektur yang diinginkan untuk kedua jenis rumah tersebut. Kemudian penulis membuat sketsa rapi yang belum diwarnai. Setelah selesai, sketsa-sketsa tersebut diajukan kepada *Lead Artist* untuk ditinjau secara seksama dan mendapatkan *feedback* konstruktif. Umpan balik yang diterima kemudian digunakan untuk melakukan revisi dan iterasi pada sketsa awal. Proses selanjutnya adalah finalisasi desain, yang mencakup penambahan detail *line art* serta aplikasi warna. Hasil karya yang telah difinalisasi kemudian diajukan kembali kepada *Lead Artist* untuk peninjauan akhir. Berdasarkan evaluasi dari *Lead Artist*, desain bangunan akan dinilai apakah telah sesuai dengan ekspektasi dan dapat diterima untuk implementasi lebih lanjut, atau masih memerlukan revisi tambahan.



Gambar 3. 10 Aset Visual Sweet hop dan Bookstore

Lingkup tanggung jawab desain penulis tidak terbatas pada bangunan rumah saja, melainkan juga mencakup mendesain berbagai bangunan lainnya yang akan menghidupkan suasana kota dalam gim. Beberapa di antaranya adalah toko camilan manis (*sweet shop*), toko buku (*bookstore*), toko ikebana (*ikebana shop*), salon perawatan (*Grooming Salon*), dan kuil (*Shrine*). Secara bertahap, penulis kemudian memfokuskan pengerjaannya pada aset bangunan *sweet shop* dan *bookstore*. Proses desain tetap mengikuti alur koordinasi yang sama dengan penugasan-penugasan sebelumnya.

Untuk memastikan akurasi dan kedalaman konsep, penulis melakukan riset referensi terhadap kedua bangunan tersebut secara mandiri. Upaya ini bertujuan untuk memperkuat pemahaman terhadap karakteristik arsitektural dan fungsional dari kedua jenis bangunan tersebut. Selanjutnya, penulis mendapatkan *feedback* dari *Lead Artist* yang menyarankan agar desain bangunan *sweet shop* dan *bookstore* menerapkan ruang yang lebih terbuka tanpa penggunaan pintu. Arahan ini merefleksikan karakteristik arsitektur Jepang pada era *Meiji*. Penyesuaian ini kemudian diimplementasikan oleh penulis dalam tahap revisi desain.



Gambar 3. 11 *Reference board*

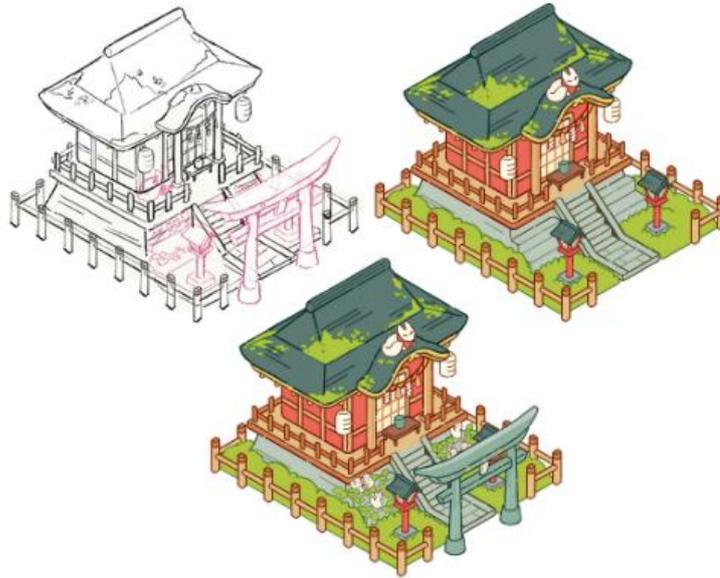
Sebelum melanjutkan mendesain tiga bangunan berikutnya—yakni toko ikebana, salon, dan kuil—penulis terlebih dahulu melakukan tahap pengumpulan referensi visual. Seluruh referensi yang relevan dikompilasi ke dalam satu kanvas digital untuk memudahkan analisis. Penulis memfokuskan pencarian terhadap pemahaman mengenai aplikasi "ikebana" sebagai seni merangkai bunga dalam konteks desain toko. Selain itu, referensi mengenai tampilan dan karakteristik salon serta kuil pada era *Meiji* juga diperlukan.



Gambar 3. 12 Aset Visual *Ikebana shop* dan *Grooming Salon*

Setelah tahap pengumpulan referensi, penulis melanjutkan proses perancangan *ikebana shop* dan *Grooming Salon*. Pada tahap ini, penulis mengakui adanya kebutuhan akan referensi yang lebih spesifik karena keterbatasan wawasan mengenai karakteristik dari kedua jenis toko tersebut, terutama dalam konteks era *Meiji*. *Reference board* yang telah dikompilasi sebelumnya telah memberikan bantuan signifikan dalam proses perancangan kedua bangunan ini. Kumpulan referensi tersebut menjadi panduan penting

dalam memahami elemen-elemen kunci, tata letak fungsional, serta estetika arsitektural yang relevan untuk toko ikebana dan salon perawatan.



Gambar 3. 13 Aset Visual *Shrine*

Terakhir, penulis mendesain sebuah kuil Jepang yang merefleksikan arsitektur era *Meiji*. Serupa dengan proses desain bangunan-bangunan sebelumnya, penulis mengacu pada *reference board* yang telah dikompilasi untuk memastikan akurasi historis dan kesesuaian konsep visual. Proses desain kuil ini menghasilkan dua alternatif final. Perbedaannya terletak pada *torii*, atau gerbang simbolis tradisional Jepang, pada akses masuk menuju area kuil.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 14 Aset Visual Alternatif Rumah Tradisional

Tugas selanjutnya adalah penambahan ragam desain atap serta variasi palet warna untuk bagian utama bangunan (*building body*). Upaya ini bertujuan untuk memberikan lebih banyak opsi bagi *player* dalam mengkostumisasi lingkungan. Untuk meningkatkan efisiensi proses kerja, penulis berkolaborasi dengan peserta magang lainnya dengan saling bertukaran aset visual atap, kemudian dicocokkan dan dipadupadankan dengan berbagai desain bangunan yang telah ada. Apabila kombinasi yang ada dirasa kurang, penulis juga perlu merancang dan membuat aset atap baru. Pendekatan ini menghasilkan beragam alternatif untuk aset rumah tradisional sebanyak 15 alternatif.

UIN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 15 Aset Visual Alternatif Rumah Gaya Eropa dan *Sweet shop*

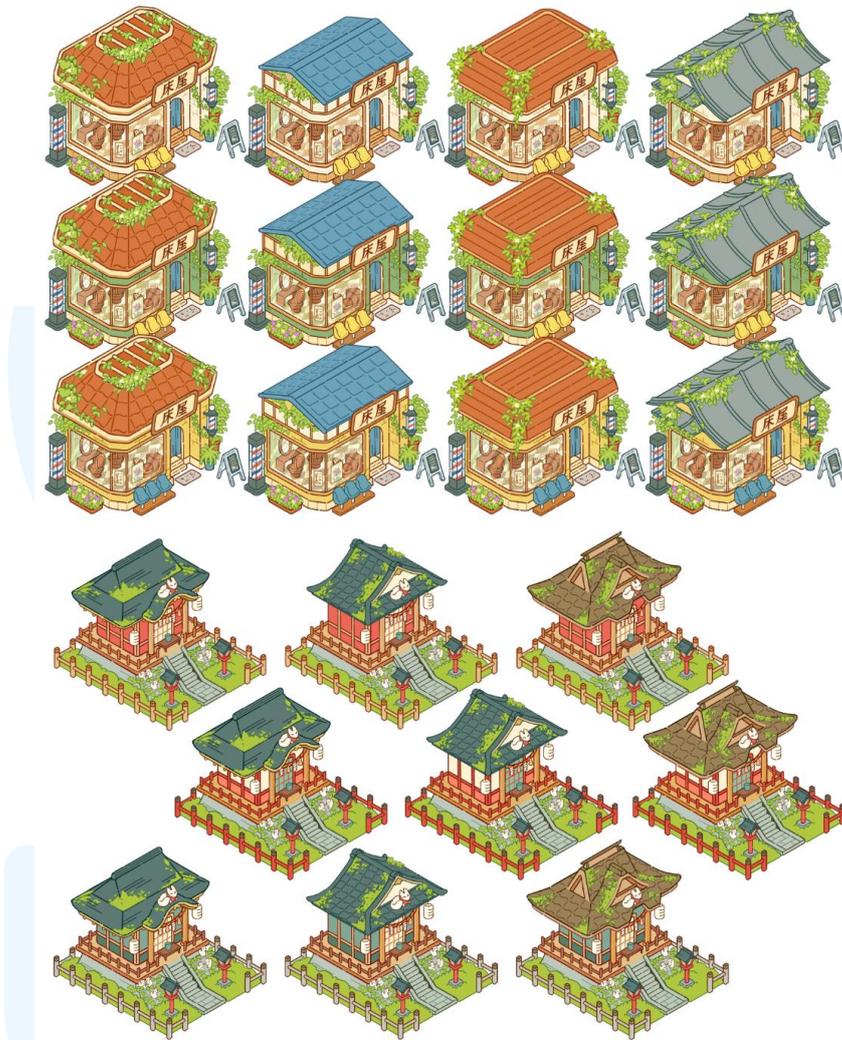
Mengikuti tahap yang serupa dengan sebelumnya, penulis melanjutkan eksplorasi desain variasi atap dan warna bangunan untuk aset rumah bergaya Eropa serta *sweet shop*. Dalam proses eksplorasi ini, penulis secara konsisten mengacu pada palet warna yang telah digunakan pada aset-aset visual sebelumnya. Hal ini untuk memastikan adanya kesatuan dan konsistensi visual di seluruh aset gim, sehingga menciptakan harmoni dalam lingkungan gim secara keseluruhan. Upaya ini menghasilkan berbagai pilihan dengan masing-masing varian menawarkan nuansa yang sedikit berbeda.



Gambar 3. 16 Aset Visual Alternatif *Bookstore* dan *Ikebana shop*

Secara keseluruhan proses pembuatan variasi visual bangunan, penulis mengacu pada palet warna yang cenderung hangat untuk menciptakan atmosfer yang kohesif. Meskipun demikian, jika dianalisis secara seksama, terdapat strategi pewarnaan yang lebih spesifik untuk bangunan tertentu. Untuk variasi desain *bookstore*, penulis lebih banyak mengeksplorasi warna yang didominasi oleh spektrum kuning hingga merah. Sebaliknya, pada variasi desain *ikebana shop*, penulis lebih dominan menggunakan spektrum warna hijau hingga biru. Penerapan diferensiasi palet warna ini bertujuan agar

setiap jenis bangunan memiliki identitas visual yang khas dan mudah dikenali oleh pemain dalam lingkungan permainan.



Gambar 3. 17 Aset Visual Alternatif *Grooming Salon* dan *Shrine*

Sebagai tahap akhir dari penugasan perancangan variasi visual bangunan, penulis menyelesaikan eksplorasi desain untuk aset *Grooming Salon* dan *Shrine*. Dalam aspek desain, setiap bangunan yang telah dirancang memiliki perbedaan mencolok pada bentuk eksterior dan elemen pendukungnya. Sebagai contoh, bangunan salon ditandai dengan adanya kursi yang menghadap cermin di bagian interiornya, sementara bangunan toko buku menampilkan deretan buku yang siap dijual, adapun kuil memiliki

altar yang khusus seperti kuil di negara Jepang. Perbedaan ini sengaja diterapkan untuk memudahkan pemain dalam mengidentifikasi dan membedakan fungsi setiap bangunan. Selain rumah-rumah umum, setiap fasilitas publik seperti toko atau tempat kunjungan lainnya dilengkapi dengan *signage* atau plang bertuliskan huruf *Kanji* yang secara spesifik mengidentifikasi jenis bangunan tersebut.

Setelah seluruh aset selesai dikerjakan dan dikompilasi, penulis selanjutnya menyerahkan keseluruhan hasil pekerjaan tersebut kepada *Lead Artist* untuk ditinjau lebih lanjut. Desain-desain yang telah mendapatkan persetujuan dari *Lead Artist* kemudian diunggah oleh penulis ke dalam folder bersama di Google Drive. Aset-aset visual tersebut dapat segera diakses dan digunakan secara langsung oleh tim lainnya yang bertanggung jawab atas tahap implementasi dan perancangan lebih lanjut.

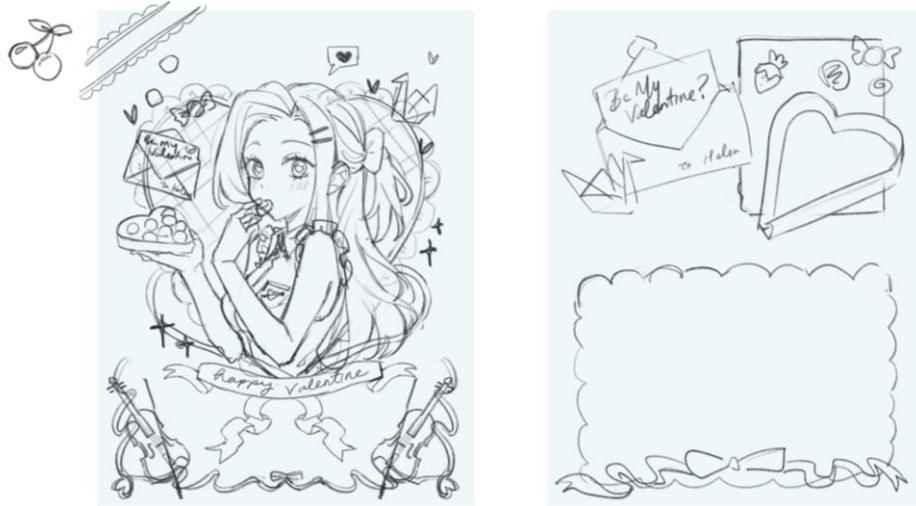
3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selain terlibat dalam proyek utama perancangan gim, selama periode magang penulis juga diberikan serangkaian tugas tambahan yang memiliki fokus berbeda. Proyek-proyek tambahan ini lebih menitikberatkan pada aspek perancangan *User Interface* atau UI serta pengembangan konsep gamifikasi. Implementasi dari tugas tersebut ditujukan baik untuk kebutuhan *brand* yang eksisting maupun untuk penyusunan materi konsep yang akan digunakan dalam *pitching* kepada klien potensial. Lebih lanjut, penulis juga berkontribusi dalam pembuatan konten visual untuk akun Instagram resmi Eternal Dream Studio.

3.3.2.1 Proyek Ilustrasi *Fanart* untuk Konten Media Sosial

Sebagai tugas tambahan pertama, penulis diberi tanggung jawab untuk menciptakan sebuah ilustrasi *fanart* dalam rangka perayaan hari *Valentine*. Ilustrasi ini ditujukan untuk salah satu gim yang telah atau sedang dikembangkan oleh Eternal Dream Studio. Penulis diberikan opsi untuk memilih antara gim yang telah dirilis, yaitu "The Sun Shines Over Us", atau gim yang pada saat itu

masih dalam tahap pengembangan, yakni "Helen". Setelah melakukan pertimbangan, penulis memutuskan untuk membuat *fanart* dari karakter utama dari "Helen", mengingat penulis telah memiliki pemahaman awal mengenai gim tersebut melalui kesempatan memainkan versi demo *gameplay*-nya.



Gambar 3. 18 Sketsa untuk Ilustrasi *Valentine*

Proses kreatif diawali dengan melakukan eksplorasi ide dan pengumpulan berbagai referensi visual yang relevan dengan tema *Valentine* dan karakter "Helen". Setelah mendapatkan gambaran yang lebih jelas mengenai konsep yang ingin diwujudkan, penulis memulai tahap pembuatan sketsa. Proses sketsa ini dilakukan menggunakan program Procreate yang merupakan aplikasi utama penulis dalam berkarya digital.

Tahapan selanjutnya meliputi perapihan sketsa, penambahan warna dasar (*base color*), hingga proses *rendering* secara detail hingga mencapai hasil akhir. Setelah karya ilustrasi *fanart* tersebut selesai difinalisasi, penulis mengajukannya kepada *supervisor* untuk mendapatkan tinjauan dan *feedback*. Menyusul persetujuan dari *supervisor*, karya *fanart* ini kemudian diunggah secara resmi pada akun Instagram Eternal Dream Studio tepat pada

Hari Valentine, tanggal 14 Februari 2025, sebagai bagian dari konten perayaan studio.



Gambar 3. 19 Ilustrasi *Fanart* dengan Tema *Valentine*

Karya ilustrasi *fanart* yang dibuat oleh penulis secara visual merayakan Hari Valentine dengan menampilkan karakter utama dari gim "*Helen*". Ilustrasi ini mengusung tema romantis melalui penggunaan elemen *Valentine*, seperti palet warna dominan merah muda dan merah, serta berbagai elemen simbolik lainnya. Penulis menempatkan karakter Helen sebagai titik fokus utama, diposisikan di tengah bidang gambar dengan penggambaran *medium close-up* yang memungkinkan ekspresi wajah dan interaksinya dengan sekotak cokelat berbentuk hati menjadi pusat perhatian. Komposisi ini didukung oleh bingkai besar berbentuk hati di belakang karakter dan sebuah pita bertuliskan "Happy Valentine" di

bagian bawah tengah, yang diapit oleh dua buah biola, sehingga menciptakan keseimbangan simetris serta menambah elemen dekoratif yang mungkin merujuk pada aspek naratif gim. Latar belakang berpola *polkadot* tipis dengan aksent renda di bagian atas semakin memperkuat kesan manis dan feminin.

Mengikuti *artstyle* utama penulis, penggambaran karakter Helen mengadopsi gaya ilustrasi *anime/manga*. Penulis membuat mata yang ekspresif dan rambut berwarna ungu yang tertata, sehingga memberikan kesan muda dan ceria. Ekspresi wajah yang lembut, ditambah gestur memegang dan mencicipi cokelat, secara langsung mengaitkan karakter dengan tradisi *Valentine*. Palet warna yang digunakan didominasi nuansa merah muda dalam berbagai gradasi agar berpadu harmonis dengan warna ungu pada rambut karakter serta aksent warna cokelat pada cokelat dan biola. Penggunaan warna putih dan krem memberikan keseimbangan secara keseluruhan sehingga menciptakan atmosfer yang ceria dan romantis. Gaya artistik ini diwujudkan melalui teknik ilustrasi digital dengan *lineart* yang bersih, serta pewarnaan dengan gradasi lembut untuk memberikan dimensi pada karakter dan objek. Penulis memanfaatkan teknik ini untuk menghasilkan detail tekstur yang memperkaya kualitas visual.

Selain elemen utama, ilustrasi ini diperkaya dengan berbagai elemen simbolik dan dekoratif lainnya. Kehadiran surat bertuliskan "Be My Valentine?" yang ditujukan "to Helen" secara eksplisit menyampaikan pesan kasih sayang. Keberadaan biola, selain sebagai elemen komposisi, juga mengandung makna simbolis yang berkaitan dengan karakter atau narasi dalam gim. Taburan elemen kecil berbentuk hati di sekitar karakter menambah dinamika visual dan memperkuat nuansa perayaan. Secara keseluruhan, penulis berupaya menciptakan sebuah karya *fanart* yang tidak hanya

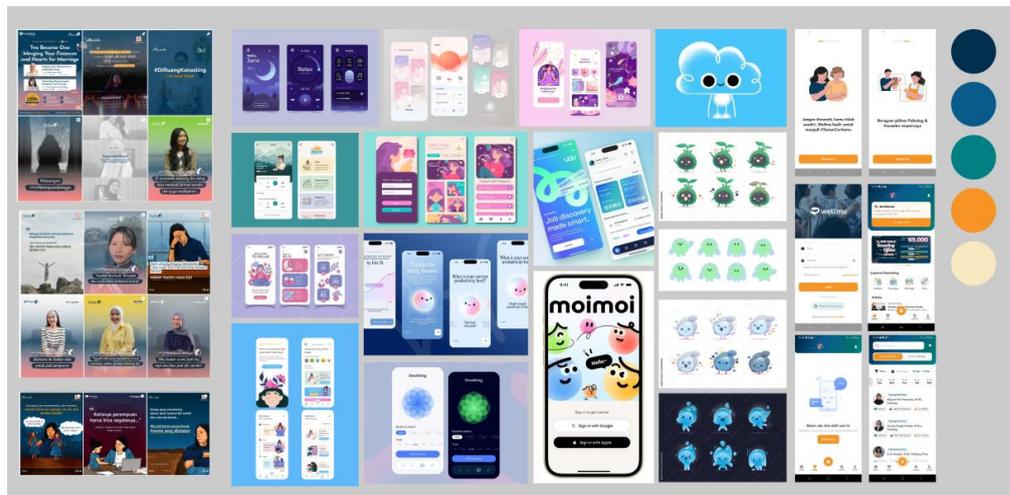
menarik secara estetik dan tematik, tetapi juga mampu merepresentasikan karakter gim "*Helen*" dalam suasana yang positif dan menyenangkan untuk dibagikan kepada audiens.

3.3.2.2 Proyek Desain UI Gamifikasi untuk Aplikasi Wellme

Tugas tambahan berikutnya yang dipercayakan kepada penulis adalah perancangan antarmuka pengguna (*User Interface* atau UI) dengan elemen gamifikasi untuk aplikasi "Wellme". Aplikasi ini merupakan platform konseling yang diluncurkan oleh Ibunda.id, bertujuan untuk memfasilitasi akses masyarakat terhadap layanan kesehatan mental profesional. Tahap awal pelaksanaan tugas ini dimulai dengan sesi pemberian *brief* oleh *supervisor* kepada penulis. Dalam sesi tersebut, penulis mendapatkan penjelasan mengenai profil perusahaan Ibunda.id, latar belakang dan tujuan dari implementasi gamifikasi pada aplikasi Wellme, serta rincian mengenai fitur-fitur spesifik yang diharapkan ada dalam konsep gamifikasi tersebut.

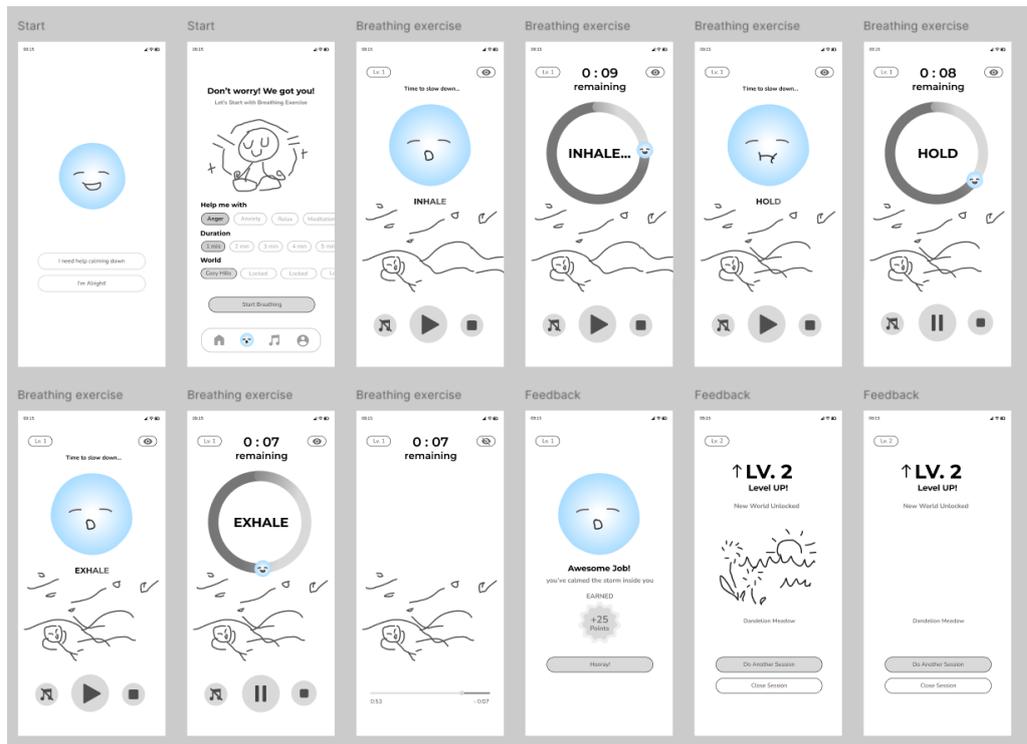
Berdasarkan *brief*, konsep utama gamifikasi yang ingin diimplementasikan adalah sebuah fitur sesi pernapasan yang dipandu yang sekaligus berfungsi sebagai media meditasi untuk membantu pengguna mencapai ketenangan diri. Fitur interaktif ini dirancang dengan harapan dapat berkontribusi dalam mengurangi tingkat kecemasan, meredakan amarah, mengatasi rasa gugup, atau sekadar menjadi sarana relaksasi bagi pengguna aplikasi Wellme.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3. 20 Moodboard dan Referensi

Setelah memahami arahan dan kebutuhan proyek, penulis melanjutkan ke tahap pengumpulan referensi visual. Proses ini melibatkan eksplorasi materi baik dari dalam aplikasi Wellme itu sendiri untuk memahami identitas visual yang sudah ada, maupun dari berbagai sumber eksternal lainnya guna mendapatkan inspirasi yang lebih luas. Dari gambar di atas yang menampilkan kompilasi beragam referensi visual, fokus pengumpulan materi mencakup berbagai aspek, seperti gaya visual secara umum, contoh desain UI dan tata letak (*layouting*), eksplorasi palet warna, pemilihan jenis huruf (*font*), serta analisis terhadap gaya bahasa (*tone of voice*) yang digunakan oleh Wellme. Keseluruhan proses pengumpulan referensi ini bertujuan untuk menetapkan arahan estetika (*look and feel*) yang padu dan sesuai untuk fitur gamifikasi yang akan dirancang.



Gambar 3. 21 *Lo fidel* UI Gamifikasi

Tahap selanjutnya dalam perancangan fitur gamifikasi untuk aplikasi Wellme adalah pembuatan *low-fidelity* UI dengan tingkat ketelitian rendah. Proses ini dilaksanakan secara kolaboratif oleh penulis bersama rekan peserta magang lainnya dengan memanfaatkan platform Figma yang mendukung fitur kerja sama tim secara daring. Selama tahap pembuatan *lo-fi prototype* ini, penulis juga terlibat aktif dalam sesi *brainstorming*. Diskusi ini mencakup perancangan maskot yang akan memandu pengguna dalam UI, serta mekanisme penyampaian fitur inti, yaitu sesi pernapasan terpandu.

Alur pengguna (*user flow*) yang dirancang diawali dengan laman pertama di mana pengguna akan disambut oleh sang maskot pemandu. Dari laman ini, pengguna kemudian diarahkan ke halaman utama fitur yang memungkinkan mereka untuk mengatur jadwal sesi pernapasan. Pengguna diberikan opsi untuk memilih ritme pernapasan yang disesuaikan dengan tujuan fungsional yang ingin dicapai, misalnya untuk meredakan amarah, mengurangi

kecemasan, atau tujuan relaksasi lainnya. Selain itu, pengguna juga dapat menentukan durasi sesi serta memilih tema visual atau suasana (*world*) yang diinginkan untuk sesi pernapasan tersebut dengan beberapa tema awal tersedia dan tema lainnya dapat terbuka seiring progres pengguna.

Pada saat sesi pernapasan berlangsung, pengguna akan dipandu secara visual dan instruksional oleh maskot untuk melakukan siklus pernapasan yang terdiri dari tiga tahap: menghirup udara (*inhale*), menahan napas (*hold*), dan mengembuskan napas (*exhale*). Siklus ini dilakukan secara berulang hingga durasi sesi yang telah ditentukan oleh pengguna berakhir. Durasi sesi dapat dilihat dari UI yang menampilkan sisa waktu dan progres. Sebagai implementasi elemen gamifikasi, penulis turut mengusulkan dan merancang fitur di mana pengguna akan mendapatkan hadiah berupa tema baru setiap kali level mereka meningkat. Peningkatan level ini dapat dicapai ketika pengguna telah menyelesaikan sejumlah tertentu sesi pernapasan. Penambahan fitur hadiah berupa tema-tema baru ini diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan (*engagement*) dan motivasi pengguna untuk secara rutin memanfaatkan fitur sesi pernapasan, sekaligus memberikan variasi pengalaman visual.

Proyek ini melibatkan kontribusi penulis beserta sesama peserta magang lainnya. Oleh karena itu, setiap individu memiliki tanggung jawab dan bagian kerja yang telah disepakati bersama. Adapun kontribusi penulis dalam pembuatan *lo fidel* meliputi pembuatan sketsa ilustrasi untuk tema pada fitur pernapasan tersebut, perancangan ikon tombol *play*, *pause*, dan *on/off* musik, serta desain UI *Inhale-Hold-Exhale* pada fitur tersebut.



Gambar 3. 22 Hi fidel UI Gamifikasi

Setelah tahap perancangan *low-fidelity (lo-fi) prototype* mendapatkan persetujuan dari *supervisor*, penulis bersama rekan peserta magang lainnya melanjutkan proses pengembangan ke tahap *high-fidelity (hi-fi) prototype*. Pada fase ini, dilakukan pembagian tugas yang lebih spesifik untuk memfokuskan pengerjaan. Penulis bertanggung jawab dalam perancangan tata letak (*layouting*) keseluruhan antarmuka pengguna (UI), termasuk tombol dan ikon, *copywriting*, serta pembuatan aset visual latar belakang (*background*) untuk fitur sesi pernapasan. Sementara itu, rekan magang lainnya berfokus pada aspek lain, seperti desain maskot pemandu serta merancang halaman *accomplishment*, naik level dan *feedback*.

Memasuki tahap perancangan *hi-fi*, penulis mulai mengaplikasikan warna dan detail yang lebih kaya pada setiap elemen UI. Dalam proses ini, penulis secara konsisten mengacu pada palet warna dominan yang digunakan dalam identitas visual aplikasi Wellme, yaitu perpaduan warna biru tua, hijau tua, jingga sebagai aksen, dan putih sebagai warna netral. Untuk menambah daya tarik

visual, penulis menambahkan elemen grafis berupa garis-garis lengkung halus yang tidak beraturan secara tipis pada beberapa bagian latar belakang UI. Agar memastikan hierarki visual yang jelas dan kontras, tombol-tombol interaktif yang aktif diberi warna jingga terang sehingga mudah dikenali dan diakses oleh pengguna.

Pada laman khusus sesi pernapasan, pemilihan tema atau "world" dirancang untuk menciptakan nuansa yang menenangkan dan nyaman secara visual dengan penggunaan warna-warna cerah. Contohnya seperti pada gambar di atas, penggunaan warna biru yang tenang atau pemandangan alam seperti padang rumput di pagi hari yang cerah. Fitur ini juga dirancang dengan interaktivitas yang fleksibel bagi pengguna, meliputi kemampuan untuk memulai (*play*) dan menjeda (*pause*) sesi di tengah-tengah sesuai keinginan, opsi untuk mengaktifkan atau menonaktifkan musik latar yang berjalan, serta kemampuan untuk mengakhiri sesi sebelum durasi yang ditetapkan selesai. Lebih lanjut, pengguna juga diberikan opsi untuk menutup *UI overlay* jika mereka hanya ingin menikmati tampilan latar belakang tanpa distraksi pemandu atau penunjuk waktu. Dalam laman ini, terdapat pula indikator visual dari penunjuk waktu (*timer*) yang terpampang di tengah layar. Indikator ini berupa ekspresi wajah maskot yang akan berubah dari ekspresi datar menjadi senyum ceria seiring berjalannya sesi. Perubahan visual ini diharapkan dapat mengindikasikan potensi perbaikan suasana hati atau *mood* pengguna setelah menyelesaikan sesi pernapasan.

Di akhir setiap sesi pernapasan, pengguna akan menerima poin yang berkontribusi pada peningkatan level mereka dalam sistem gamifikasi. Kenaikan level ini akan membuka akses ke tema atau "world" baru yang dapat dipilih pengguna untuk sesi-sesi berikutnya, sehingga memberikan insentif untuk penggunaan berkelanjutan. Setelah itu, pengguna juga diberikan kesempatan

untuk memberikan *feedback* mengenai pengalaman sesi yang baru saja dijalani dengan memilih salah satu dari lima opsi *mood* (marah, senang, jijik, sedih, dan datar) yang tertera pada layar.

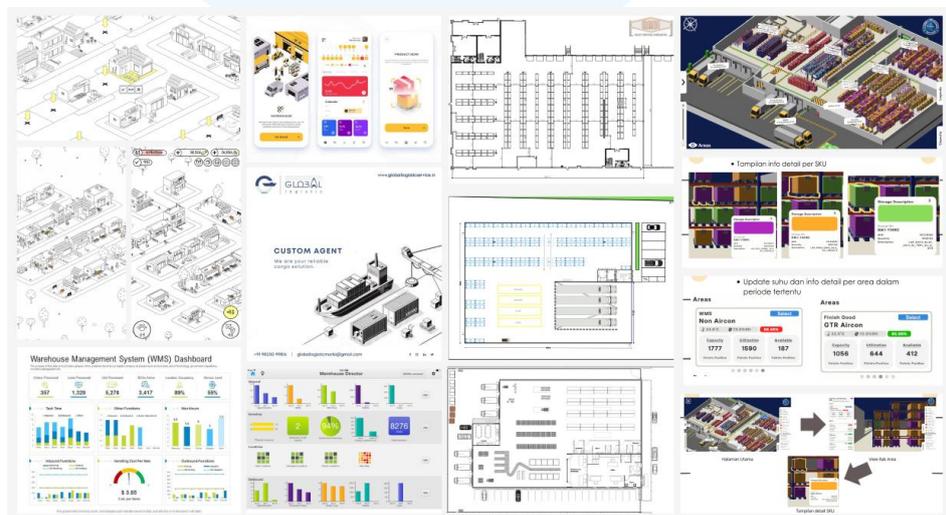
Setelah tahap perancangan *high-fidelity (hi-fi) UI* dimana seluruh elemen visual telah difinalisasi, penulis melanjutkan ke fase *prototyping* di dalam platform Figma. Pada tahap ini, fokus utama penulis adalah menambahkan interaktivitas dan elemen dinamis pada desain yang telah ada. Hal ini meliputi menambahkan animasi gerakan kecil atau *motion graphics* pada komponen UI tertentu yang dikerjakan oleh rekan magang untuk memperkaya pengalaman pengguna. Selain itu, penulis juga melakukan *prototyping* pada elemen-elemen tombol agar dapat diinteraksikan, sehingga alur pengguna dapat disimulasikan dan diuji seolah-olah menggunakan aplikasi yang sesungguhnya.

3.3.2.3 Proyek *Mockup UI untuk Software Warehouse management*

Salah satu proyek tambahan yang dikerjakan penulis adalah perancangan mockup User Interface (UI) dengan *low-fidelity* untuk sebuah program manajemen gudang (*warehouse management software*). Proyek ini diinisiasi untuk mengatasi beberapa permasalahan yang teridentifikasi pada sistem yang sudah ada sebelumnya, di antaranya adalah penggunaan *dashboard* dua dimensi (2D) dan tabel statis yang cenderung rumit untuk dibaca, visualisasi lokasi barang yang kurang intuitif, kesulitan dalam melacak perpindahan stok secara cepat, serta identifikasi dan penanganan kesalahan *input* atau ketidaksesuaian lokasi yang tidak efisien. Pengembangan *software* baru dengan UI yang lebih intuitif ini diharapkan dapat menjawab kebutuhan efisiensi manajemen gudang modern dengan menyediakan visualisasi interaktif yang sesuai dengan tata letak gudang aktual, menampilkan data inventaris

secara *real-time* dan akurat, serta mempermudah eksplorasi lokasi dan detail *Stock Keeping Unit* (SKU) dengan tampilan yang mudah dipahami.

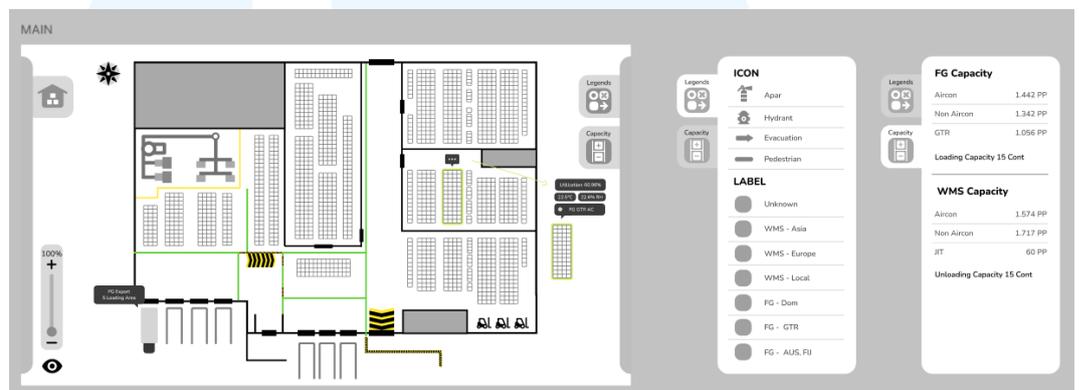
Pertama-tama penulis menerima *brief* singkat dari *supervisor*. Dalam *brief* tersebut, *supervisor* juga menyediakan referensi visual berupa denah yang sesuai dengan tata letak asli sebuah gudang. Arahannya yaitu agar penulis mengembangkan denah tersebut menjadi fitur utama *software*, yaitu sebuah tampilan UI yang mudah dimengerti dan diakses. Selain itu, beberapa fitur lain yang perlu diintegrasikan mencakup *dashboard* yang terintegrasi dengan basis data, sistem kategorisasi SKU menggunakan kode warna, tampilan informasi detail untuk setiap SKU, serta pembaruan informasi suhu dan detail lainnya per area dalam periode waktu tertentu.



Gambar 3. 23 Referensi

Menindaklanjuti *brief* tersebut, penulis bersama dengan rekan peserta magang lainnya melakukan eksplorasi visual. Kegiatan ini meliputi pengumpulan berbagai referensi desain UI dan tata letak yang relevan dengan sistem manajemen gudang. Mengingat keluaran yang diharapkan hanya berupa *low-fidelity*

mockup, maka fokus utama dari pencarian referensi visual lebih dititikberatkan pada ide-ide *layouting* yang fungsional dan efektif. Aspek-aspek seperti penentuan palet warna, pendalaman gaya visual tertentu, atau penambahan nilai estetika yang mendetail belum menjadi prioritas untuk proyek ini. Kemudian, proses sketsa dilanjutkan oleh rekan magang.



Gambar 3. 24 *Low Fidel UI Warehouse Management*

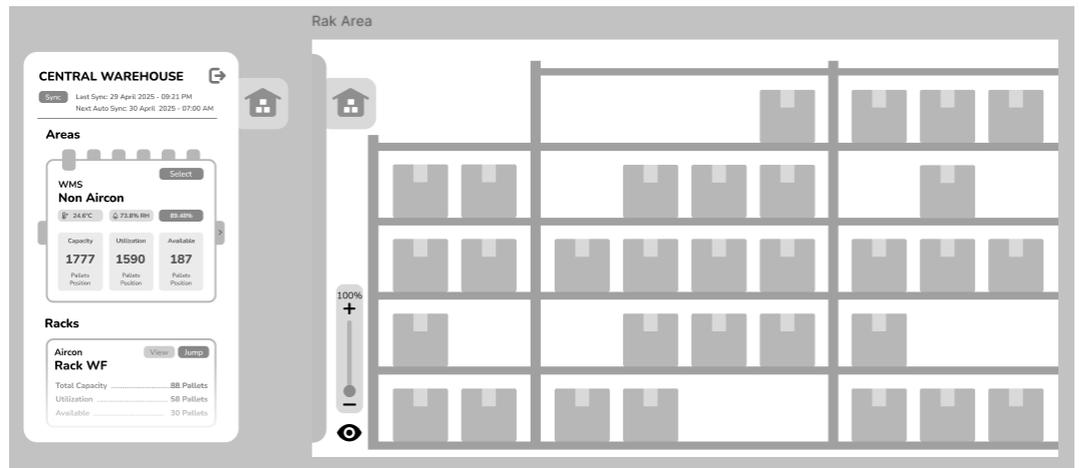
Prototype low fidelity pertama yang dirancang oleh penulis untuk *UI warehouse management software* difokuskan pada visualisasi denah gudang yang intuitif dan penyajian data secara ringkas. Tampilan utama UI ini dirancang untuk memberikan gambaran menyeluruh mengenai tata letak gudang serta informasi operasional.

Laman utama dan lainnya dikerjakan oleh rekan sesama peserta magang. Sementara itu, penulis fokus membuat menu, di sebelah kanan terdapat menu “Legends” yang menjabarkan informasi seputar ikon dan label, serta menu “Capacity” yang menampilkan “FG dan WMS Capacity” dari gudang, sedangkan di sebelah kiri dibuatkan menu “Central Warehouse” mengenai detail area dan rak gudang.

Pada area utama layar, pengguna disajikan dengan denah gudang dua dimensi (2D) yang interaktif. Denah ini secara detail

memvisualisasikan berbagai elemen penting dalam gudang, seperti susunan rak penyimpanan, lorong-lorong (*aisles*), zona-zona spesifik yang mungkin dibedakan dengan kode warna atau garis batas, serta alur pergerakan atau sistem konveyor yang diindikasikan dengan garis-garis penghubung. Ikon-ikon sederhana juga ditempatkan pada denah untuk merepresentasikan peralatan, personel, atau titik-titik penting lainnya. Di sisi kiri layar, terdapat kontrol navigasi dasar berupa ikon "Home" dan ikon kompas, serta fungsionalitas untuk memperbesar atau memperkecil tampilan denah (*zoom control*) dan kemungkinan untuk mengatur visibilitas elemen tertentu melalui ikon mata.

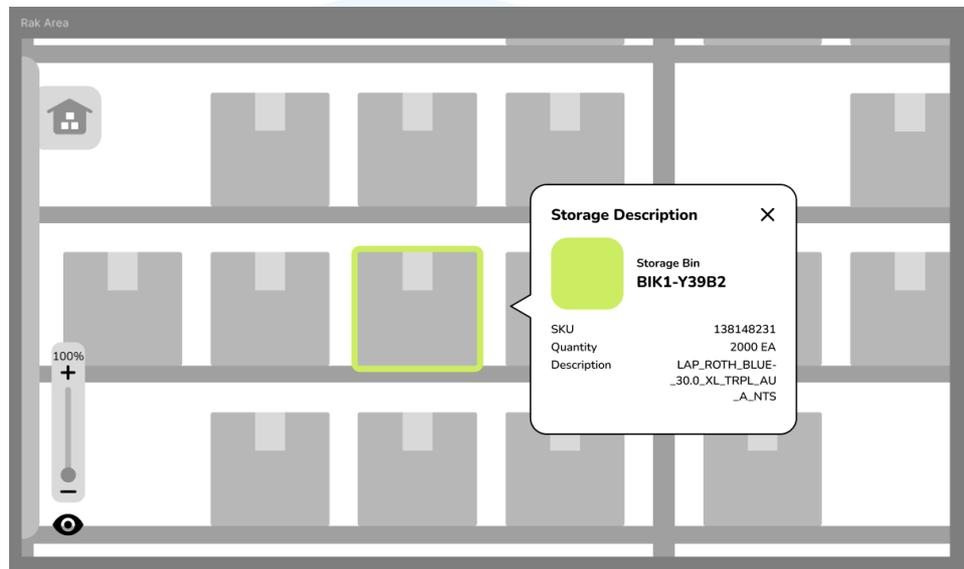
Di sisi kanan UI terdapat dua menu pendukung yang berfungsi untuk memberikan konteks dan data tambahan. Menu "Legends" dirancang untuk menjelaskan arti dari berbagai ikon dan label warna yang digunakan pada denah utama, sehingga memudahkan pengguna dalam menginterpretasikan informasi visual. Sebagai contoh, panel "ICON" merinci simbol-simbol seperti apar, hidran, jalur evakuasi, dan *pedestrian*, sementara panel "LABEL" mengasosiasikan kode warna dengan kategori area atau status tertentu (misalnya, WMS - Asia, FG - Dom). Selain itu, terdapat pula panel-panel khusus seperti "FG Capacity" dan "WMS Capacity" dari menu "Capacity" yang menyajikan data ringkas mengenai kapasitas penyimpanan gudang untuk berbagai kondisi (misalnya, ber-AC atau non-AC) dan jenis muatan. Keseluruhan desain *low fidelity* ini mengutamakan kejelasan tata letak, fungsionalitas dasar, dan alur informasi.



Gambar 3. 25 *Low Fidel UI Warehouse Management*

Melanjutkan pengembangan *low-fidelity prototype* ini, penulis merancang tampilan yang lebih terperinci untuk visualisasi area rak penyimpanan serta mekanisme untuk mengakses informasi detail mengenai unit penyimpanan. Tampilan di sisi kanan layar menampilkan representasi visual dua dimensi (2D) dari susunan rak secara lebih dekat, di mana pengguna dapat melihat status okupansi dari setiap posisi rak. Kontrol navigasi dasar ikon "Home" dan fungsionalitas *zoom* tetap dipertahankan untuk memudahkan orientasi pengguna. Di sisi kiri layar, menu dengan ikon "Home" menyajikan informasi kontekstual bertajuk "CENTRAL WAREHOUSE". Menu ini menampilkan status sinkronisasi data terkini dan terbagi menjadi dua bagian utama. Bagian "Areas" menyajikan data untuk zona gudang yang lebih luas dan terpilih, seperti "WMS Non Aircon", yang mencakup informasi mengenai suhu, tingkat kelembapan relatif (%RH), serta metrik kapasitas, utilisasi, dan ketersediaan posisi rak. Pengguna juga dapat memilih atau mengganti area yang ingin ditinjau melalui tombol "Select". Di bawahnya, bagian "Racks" memberikan informasi yang lebih spesifik untuk rak individual yang terpilih, misalnya "Aircon Rack WF" yang mencakup total kapasitas, tingkat utilisasi, dan jumlah rak yang tersedia pada rak tersebut. Tombol "View" dan "Jump"

diindikasikan sebagai sarana bagi pengguna untuk menavigasi atau mendapatkan tampilan yang lebih fokus pada rak yang dipilih dalam visualisasi utama.



Gambar 3. 26 *Low Fidel UI Warehouse Management*

Untuk memungkinkan pengguna mendapatkan informasi yang lebih ringkas, dirancang pula mekanisme interaksi pada level unit penyimpanan individual. Ketika pengguna berinteraksi dengan paket tertentu pada tampilan "Rak Area", misalnya dengan melakukan klik, sebuah jendela *pop-up* bertajuk "Storage Description" akan muncul. Posisi *paket* yang dipilih akan ditandai secara visual dengan sorotan (*highlight*) berwarna kontras untuk memberikan identifikasi yang jelas. Jendela *pop-up* ini menampilkan informasi detail mengenai isi dari *storage bin* tersebut, yang mencakup identifikasi unik *Storage Bin* (contoh: BIK1-Y39B2), nomor SKU (Stock Keeping Unit), kuantitas barang, serta deskripsi lengkap dari produk yang tersimpan. Fungsionalitas ini dirancang untuk mempermudah pengguna dalam melakukan verifikasi dan mengakses detail inventaris secara cepat dan akurat. Kedua tampilan *low fidelity* ini dirancang oleh penulis dengan

penekanan pada alur informasi yang logis dan kemudahan akses terhadap data operasional gudang.

3.3.2.4 Proyek Desain UI Mockup *Memory Card Game*

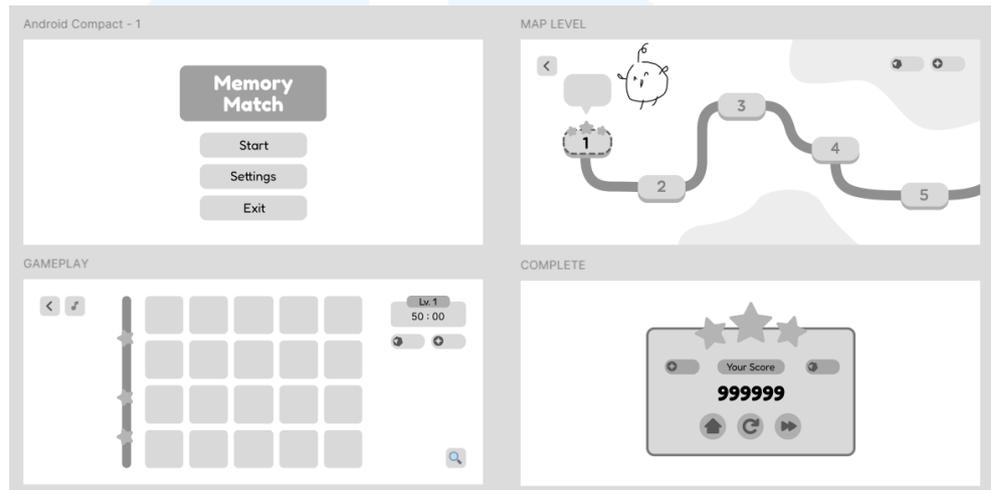
Sebagai proyek terakhir dalam periode magang, penulis mendapatkan tugas untuk merancang *mockup* UI untuk sebuah permainan kartu memori (*Memory Card Game*). Jenis permainan ini mengandalkan kemampuan pemain untuk mengingat pasangan kartu yang identik atau saling berpasangan. Permainan ini dapat dinikmati oleh berbagai kalangan usia. Dalam *brief* awal, *supervisor* memberikan keleluasaan penuh kepada tim magang, termasuk penulis, dalam menentukan tema yang akan diusung untuk permainan kartu memori ini. Menindaklanjuti *brief* tersebut, penulis bersama dengan rekan peserta magang lainnya memulai tahap *brainstorming* dengan menggali berbagai ide mengenai tema atau konsep permainan, menentukan gaya visual, serta merancang *layout* UI yang efektif. Kemudian, *mood board* disusun dengan mengumpulkan beragam referensi visual dari berbagai sumber.



Gambar 3. 27 *Moodboard* Perancangan

Berdasarkan analisis terhadap *mood board* dan berbagai referensi palet warna yang telah dikompilasi, tim akhirnya mengerucutkan konsep permainan pada sebuah tema yang bernuansa

kelucuan, kesenangan, serta tampilan yang penuh warna dan cerah. Untuk memperkuat konsep tersebut, diputuskan pula untuk mengadopsi gaya visual kartun agar sesuai dalam merepresentasikan atmosfer permainan yang ingin dicapai.



Gambar 3. 28 *Low fidel UI Memory Card Game*

Setelah menetapkan konsep visual, penulis bersama tim magang kemudian mengembangkan *low-fidelity prototype* untuk UI permainan kartu memori. Tahap ini fokus pada perancangan struktur dasar, alur pengguna, dan fungsionalitas dari setiap layar sebelum pengembangan lebih lanjut dengan detail visual. Laman pertama adalah tampilan menu utama permainan dengan judul "Memory Match". Desainnya mengutamakan kesederhanaan dengan menampilkan tiga tombol utama secara vertikal, yaitu "Start", "Settings", dan "Exit". Lalu pengguna diarahkan ke laman peta level dimana progres level divisualisasikan sebagai sebuah alur yang menghubungkan beberapa titik level yang bernomor.

Selanjutnya, laman *gameplay* menampilkan grid kartu memori yang disusun dalam 4x5. UI ini dilengkapi dengan ikon navigasi kembali, ikon kontrol suara, informasi level saat ini, penunjuk waktu, penunjuk jumlah kurensi (koin) dan *gems* yang dimiliki, serta ikon kaca pembesar yang merupakan fitur petunjuk.

Bar vertikal di sisi kiri *grid* menunjukkan jumlah bintang yang akan didapatkan seiring waktu berjalan. Setelah *user* berhasil menyelesaikan satu level, laman akan memunculkan *overlay* pencapaian berupa tiga bintang, skor yang diperoleh, serta tiga tombol navigasi yang memungkinkan pengguna untuk mengulang level, kembali ke menu utama/peta level, atau melanjutkan ke level berikutnya.



Gambar 3. 29 Aset Visual *UI Memory Card Game*

Mockup UI Memory Card Game ini akhirnya ditentukan dengan tema *brainrot* yang terinspirasi dari berbagai *meme* internet. *Brainrot* adalah istilah *slang* internet yang merujuk pada konten berkualitas rendah atau tidak bermanfaat yang dapat berdampak pada selera humor seseorang. Penulis memilih lima karakter *brainrot* atau *meme* dari internet yang cukup dikenali oleh banyak pengguna media sosial untuk dijadikan sebagai aset visual pada gim. Kelima karakter tersebut adalah:

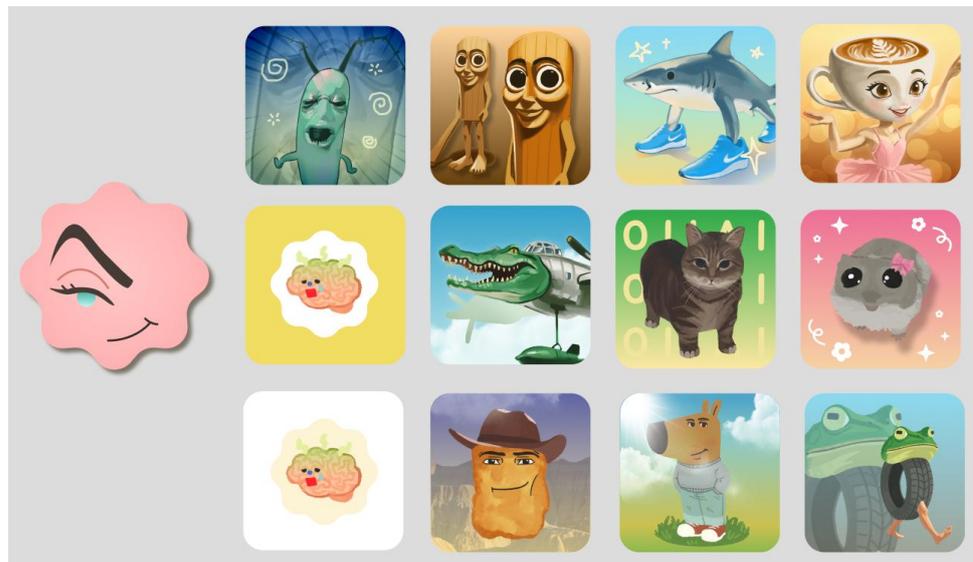
1. Tung tung tung Sahur: Sebuah figur kayu dengan pemukul yang berasal dari *meme* populer di Indonesia.

2. Ballerina Cappucina: Karakter perempuan dengan kepala berbentuk cangkir kopi dan mengenakan kostum balerina.
3. Bombardilo Crocodilo: Gabungan antara buaya dan pesawat pengebom.
4. Trallero Tralala: Seekor hiu yang memiliki kaki dan mengenakan sepatu kets biru.
5. Cursed Plankton: Versi Plankton dari Spongebob Squarepants dengan tampilan yang lebih menyeramkan atau "terkutuk".

Pemilihan tema yang terinspirasi dari fenomena *meme* internet populer ini didasarkan pada potensi daya tariknya bagi audiens. *Meme* internet yang viral dan kemudahannya untuk dikenali menawarkan kebaruan dan humor. Karakter-karakter unik yang dikembangkan dari *meme* ini dapat membuat permainan *Memory Card Game* yang sederhana menjadi lebih menghibur dan menarik, terutama bagi yang akrab dengan referensi kultural digital tersebut.

“*Brainrot*” dari aspek relatabilitas dan rekognisi menjadi salah satu pendorong utama dalam meningkatkan keterlibatan awal pengguna. Bagi audiens yang familiar dengan *meme-meme* tersebut, karakter-karakter dalam permainan dapat menarik perhatian segmen audiens yang lebih muda atau mereka yang aktif dalam mengikuti tren di internet. Selain itu, tema yang relevan dengan budaya *meme* memiliki potensi viralitas yang lebih tinggi karena cenderung lebih mudah dibicarakan dan dibagikan di platform media sosial.

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



Gambar 3. 30 Aset Visual *UI Memory Card Game*

Kartu-kartu permainan dirancang masing-masing untuk menampilkan beragam karakter ikonik yang diambil dari berbagai *meme* internet seperti yang dijelaskan pada tahap sebelumnya, serta beberapa karakter tambahan lainnya yang dirancang oleh peserta magang lain yang memiliki nuansa serupa. Masing-masing peserta magang mendesain kartu dari aset visual yang telah dibuat sendiri. Adapun maskot makhluk merah muda bermata satu dibuat oleh penulis, dan ilustrasi otak membusuk dibuat oleh peserta magang lainnya.

Setiap karakter divisualisasikan dengan gaya artistiknya masing-masing dan ditempatkan di atas *background* berwarna. Mengikuti tema "*brainrot*", desain untuk bagian belakang kartu menampilkan ikon otak kartun yang digambarkan seolah-olah sedang "membusuk" atau dalam kondisi tidak segar, sehingga memberikan identitas visual yang tematik pada saat kartu dalam posisi tertutup. Di sisi kiri gambar, terdapat desain karakter maskot atau pemandu permainan. Maskot ini digambarkan sebagai figur berwarna merah muda dengan bentuk menyerupai bintang atau roda

gigi, memiliki satu mata yang mengintimidasi, dan ekspresi wajah menyeringai.



Gambar 3. 31 *Hi fidel UI Memory Card Game*

Setelah merancang *low-fidelity* dan aset visualnya, penulis melanjutkan pengembangan *mockup UI Memory Card Game* ke tahap *high-fidelity* dan *prototyping* di Figma. Dari segi konten, karakter-karakter *brainrot* menjadi elemen utama pada kartu-kartu permainan sehingga memberikan daya tarik unik dan unsur humor yang relevan dengan tema. Selain itu, maskot permainan berfungsi sebagai pemandu visual dan elemen identitas permainan.

Selama pengerjaan, penulis bertanggung jawab dalam membuat tombol dan ikon pada UI, membuat *title game*, serta *copywriting*. Rekan magang lain bertanggung jawab dalam menyusun kartu-kartu dan *prototyping* agar bisa diinteraksi.

Sementara itu, desain coretan pada *background* papan tulis dikerjakan bersama-sama.

Secara visual, UI gim ini menggunakan gaya kartun yang cerah, penuh warna, dan menyenangkan. Palet warna utama yang digunakan penulis adalah hijau tua menyerupai papan tulis (*chalkboard green*) sebagai warna latar dominan, dipadukan dengan aksent kuning cerah untuk tombol-tombol interaktif dan elemen penting lainnya, serta warna merah muda untuk sang maskot. Desain kartu menampilkan karakter *meme* dengan latar belakang berwarna gradien atau berpola sederhana agar gambar utama tetap menonjol. Pada laman peta level, penulis menambahkan elemen grafis berupa coretan-coretan atau *doodles* dan istilah-istilah khas budaya internet untuk memperkuat nuansa tema "*brainrot*" yang santai dan humoris. Tombol-tombol dan elemen UI lainnya dirancang dengan sudut yang membulat, memberikan kesan modern dan ramah pengguna.

Dari sisi *gameplay*, *mockup* UI ini mengilustrasikan alur permainan kartu memori yang standar namun diperkaya dengan elemen-elemen interaktif. Pengguna memulai dari laman menu utama dan klik *start* untuk memulai permainan. Kemudian, pengguna akan diarahkan ke laman peta level yang menunjukkan progres melalui level-level bernomor. Laman inti *gameplay* menampilkan *grid* kartu yang harus dicocokkan oleh pemain, dilengkapi dengan informasi level, penunjuk waktu, serta perolehan skor dan mata uang dalam gim. Pengguna atau *player* harus mencocokkan semua kartu yang ada pada level tersebut dalam durasi yang ditentukan oleh gim untuk menang dan lanjut ke level berikutnya. Jika *player* tidak dapat menyelesaikan permainan dalam waktu tertentu, level tidak berhasil dilewati dan pemain perlu mengulang kembali untuk membuka level berikutnya. Jika kesulitan, pemain dapat menggunakan fitur bantuan (ikon kaca pembesar) untuk mendapatkan petunjuk.

Setelah menyelesaikan level, *overlay* “*Level Complete*” akan muncul dan menampilkan skor akhir, jumlah bintang yang didapat sebagai indikator performa, serta opsi navigasi untuk mengulang level, kembali ke menu/peta, atau melanjutkan ke level berikutnya.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Pelaksanaan program kerja magang di Eternal Dream Studio telah memberikan penulis pengalaman yang berharga dalam dinamika kerja pengembangan gim. Meskipun demikian, dalam perjalanannya penulis tidak lepas dari berbagai kendala yang memerlukan upaya pemecahan masalah secara seksama.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Meskipun menjadi bagian dari proses pembelajaran, kendala-kendala yang dihadapi selama magang memengaruhi dinamika kerja dan proses adaptasi penulis selama periode magang. Salah satu kendala signifikan yang seringkali dirasakan oleh penulis dan peserta magang lainnya adalah terkait dengan penyampaian *brief* untuk setiap tugas. Dalam beberapa kesempatan, *brief* yang diterima dari *supervisor* dirasakan kurang memiliki kedalaman informasi dan detail yang memadai. Ketiadaan rincian spesifik, seperti referensi visual, batasan lingkup pekerjaan yang jelas, atau ekspektasi *output* kerjaan, seringkali menimbulkan ketidakpastian dan keraguan dalam memulai pengerjaan tugas. Hal ini karena *supervisor* terlalu mempercayakan hasil kerjaan kepada penulis. Karena itu, penulis melakukan interpretasi mandiri yang dapat berpotensi kurang selaras dengan visi awal.

Kendala berikutnya cukup berkaitan dengan struktur organisasi Eternal Dream Studio. Kegiatan operasional studio hanya ditangani oleh CEO seorang, yang juga bertindak sebagai *supervisor* bagi peserta magang. Beban tanggung jawab CEO tidak hanya mencakup aspek pengembangan gim, tetapi juga berbagai urusan manajerial dan administratif lainnya. Hal ini membatasi ketersediaan waktu dan fokus untuk memberikan bimbingan kepada para

peserta magang. Kondisi ini menuntut tingkat kemandirian dan inisiatif yang lebih tinggi dari para peserta magang.

Dalam proses kreatif dan pengambilan keputusan untuk visual, penulis dan rekan magang lainnya sesekali merasakan adanya keterbatasan ruang untuk menyuarakan pendapat dan ide secara optimal. Terutama dalam diskusi-diskusi yang berkaitan dengan perancangan aspek visual gim. Kesempatan untuk memberikan masukan, mengusulkan alternatif konsep, atau mendiskusikan pilihan artistik tertentu terasa belum sepenuhnya terbuka. Meskipun pemahaman dan pengambilan keputusan final berada di tangan pihak yang lebih senior, adanya ruang diskusi yang lebih partisipatif akan lebih bermanfaat bagi peserta magang. Keterlibatan yang lebih dalam pada proses perancangan akan memberikan rasa kepemilikan yang lebih besar terhadap proyek dan mengasah kemampuan berpikir kritis.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Menghadapi kendala terkait penyampaian *brief* tugas yang terkadang dirasakan kurang memiliki kelengkapan detail, penulis merasa perlu adanya inisiatif dan komunikasi dua arah. Dari sisi peserta magang, penulis dapat secara proaktif menyusun daftar pertanyaan untuk diajukan kepada *supervisor* guna mengklarifikasi setiap aspek yang masih ambigu sebelum memulai tugas yang telah ditentukan. Sebagai *2D artist intern*, penulis juga membuat *mood board* atau beberapa sketsa konsep awal berdasarkan interpretasi terhadap *brief*. Kemudian *mood board* dan sketsa didiskusikan dengan *supervisor* untuk mendapatkan konfirmasi, arahan lebih lanjut, atau koreksi.

Terkait tantangan yang timbul akibat keterbatasan waktu dan fokus bimbingan dari *supervisor*, penulis melakukan upaya *peer learning* dan kolaborasi antar sesama peserta magang. Forum internal antar intern dapat dimanfaatkan untuk saling bertukar ide, memberikan *feedback*, memecahkan masalah teknis sederhana, atau berbagi pengetahuan dan sumber daya.

Pendekatan ini dapat mengurangi frekuensi pertanyaan yang perlu diajukan langsung kepada *supervisor*.

Adapun mengenai kendala terbatasnya ruang untuk memberikan pendapat dalam proses kreatif dan pengambilan keputusan desain, penulis dapat lebih aktif dan terstruktur mempersiapkan serta mempresentasikan alternatif konsep visual, lengkap dengan argumentasi desain dan referensi pendukung, pada momen-momen diskusi yang relevan. Menunjukkan inisiatif dengan tidak hanya menunggu arahan, tetapi juga proaktif menawarkan berbagai kemungkinan solusi visual, dapat membuka pintu diskusi yang lebih produktif. Meskipun keputusan akhir tetap berada pada pihak senior, keterlibatan dalam proses perancangan akan memberikan rasa kepemilikan (*ownership*) yang lebih besar terhadap proyek, sekaligus mengasah kemampuan berpikir kritis, dan komunikasi visual.

