

BAB III

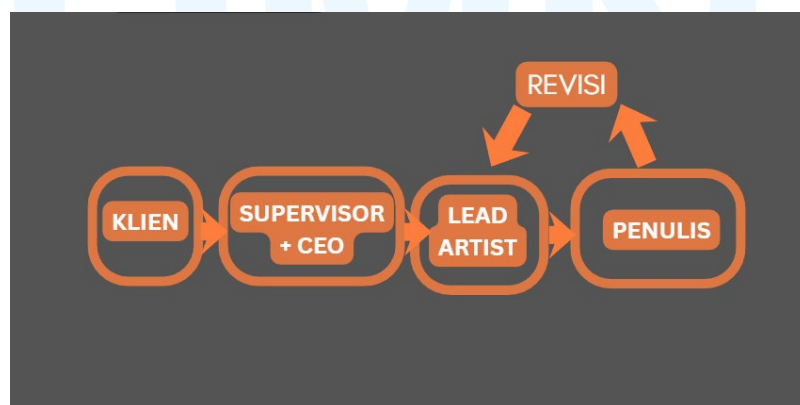
PELAKSANAAN KERJA

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Leolit memiliki dua struktur kerja, untuk layanan *outsourcing* dan IP gim. Penulis di sini berperan sebagai *2D Artist*, dan untuk proyek ini mengerjakan proyek *outsourcing*. Penulis ditugaskan untuk membuat karakter dan melakukan asistensi dalam rapat yang diadakan setiap minggu. Asistensi mencakup tentang desain karakter, ketepatan dengan panduan yang telah diberikan dan *progress* proyek.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Penulis memulai *internship* sebagai *2D artist*, bekerja di bawah *Lead Artist (CCO)*. Penulis bekerja di bawah pimpinan *Lead Artist* yang memandu, memberikan arahan ke mana gaya visual yang dibutuhkan. *Lead Artis (mentor)* memfasilitasi dengan panduan *artstyle* utama. Panduan tersebut diberikan melalui figma dan dapat dipelajari dan diakses oleh semua *2D Artist* yang terlibat dalam proyek. Berikut adalah gambar bagan alur koordinasi kerja, spesifik untuk Juru Kuliner yang merupakan proyek *outsourcing*.



Gambar 3.1: Bagan Alur Koordinasi

Selain proyek menggambar, ada juga proyek lapangan (menjaga *booth*). Untuk proyek lapangan tidak spesifik pembimbingnya, namun penulis selalu bekerja di bawah CEO/COO/CTO/CCO tergantung siapa yang ikut menjaga *booth* pada saat itu. Pekerjaan lapangan hanya dilakukan bila ada *event-event* tertentu yang berkaitan dengan gim.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Spesifik untuk proyek Juru Kuliner, *supervisor* mengawasi jalannya proyek dan memberikan *briefing* pada awal pekerjaan. Untuk seterusnya, asistensi dan penyesuaian gaya visual dilakukan oleh mentor. Untuk *progress* per mingguannya diawasi dan dikomentari oleh CEO, sebagai orang yang berurusan langsung dengan klien. Penulis mengerjakan sesuai dengan *task* yang diberikan melalui *website* kantor Leolit.

Brief desain juga diberikan melalui excel. Setiap karakter ditentukan oleh *Lead Artist* yang juga berperan sebagai mentor, sehingga tidak ada desain yang dibuat dua kali. Kemudian dilakukan rapat mingguan, yang dilakukan setiap hari Selasa pukul 10.00 WIB untuk melakukan *review* desain karakter dan teknis pengerjaan. Meeting ini dihadiri oleh *Lead artist* untuk memberikan masukan dan pendapat, Kemudian seluruh pekerjaan yang telah selesai di *upload* secara mandiri di *google drive* yang telah disediakan oleh *Lead Artist*.

Supervisor di sini berperan sebagai orang yang mengalokasikan tenaga kerja dan memberi *brief*, bersama dengan CEO menjadi pengawas. Kemudian diambil alih oleh *Lead Artist*, sebagai orang utama yang memberikan arahan visual. Kemudian *Lead Artist* memberikan panduan/patokan visual ke tim *Artist* (4 orang, tanpa *Lead Artist*) sehingga gambar bisa menjadi seragam. Penulis melakukan asistensi pada *Lead Artist* dan melakukan revisi sehingga aset dapat berfungsi di program gim dan sesuai dengan *guide* yang berlaku.

Penulis mendapatkan dua macam *brief* (*timeline* dan daftar NPC), kemudian melakukan *update* status di server milik Leolit Games. Fungsi dari *update status* ini ialah untuk memetakan *progress* dari penulis. Penulis melakukan revisi,

bertanya dan *update progress* kepada mentor. *Progress* akan berlangsung sama untuk setiap satu desain karakter, tergantung seberapa besar revisinya.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama magang berlangsung, berikut adalah daftar pekerjaan yang dilakukan penulis selama magang sesuai dengan yang akan dijabarkan di sub bab berikutnya. Proyek yang tercantum adalah proyek-proyek yang akan dijabarkan dalam laporan ini.

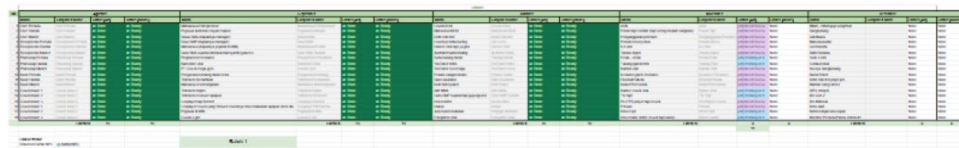
Tabel 3.1 Detail pekerjaan yang dilakukan selama kerja

Nomor	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	1 Agustus 2025 - 30 November 2025	Aset Game Juru Kuliner	Proyek desain karakter untuk proyek gim <i>Juru Kuliner</i> sesuai dengan permintaan klien. Terdapat 90 karakter yang dikerjakan oleh tim yang terdiri dari 5 orang (termasuk <i>Lead Artist</i>)
2	18-25 Agustus 2025	Aset Gim Juru Kuliner: Pramusaji Handal	Membuat aset karakter dengan label <i>staff</i> untuk proyek gim Juru Kuliner.
3	11-17 September 2025	Aset Gim Juru Kuliner: Cosplayer Berotot	Membuat aset karakter dengan label <i>customer</i> untuk proyek gim Juru Kuliner
4	15-22 Oktober 2025	Aset Gim Juru Kuliner: Mahasiswi MLM	Membuat aset karakter dengan label <i>customer</i> untuk proyek gim Juru Kuliner
5	4-5 Oktober 2025	Menjaga booth untuk event IGX di ICE BSD	Membantu menjaga booth di IGX bersama tim pada tanggal 4-5 Oktober 2025. Membantu menjelaskan latar permainan, mekanisme dan cerita dalam gim, serta mengajak dan mengundang orang untuk mencoba demo terbaru dari gim yang dibawa, yaitu <i>War Angels</i>

6	24-28 November 2025	UI/UX	Membuat perancangan halaman <i>full game</i> di bagian <i>service</i>
---	---------------------	-------	---

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Untuk proyek sebagai 2D Artist, penulis difokuskan untuk mengerjakan aset untuk Juru Kuliner, sebuah gim dengan tema kuliner. Penulis mengerjakan karakter *staff* dan *customer*, yang bila ditotal ada 90 karakter (72 sampai akhir kontrak penulis) dan dikerjakan oleh tim yang terdiri dari 5 orang 2D illustrator (termasuk *Lead Artist*).



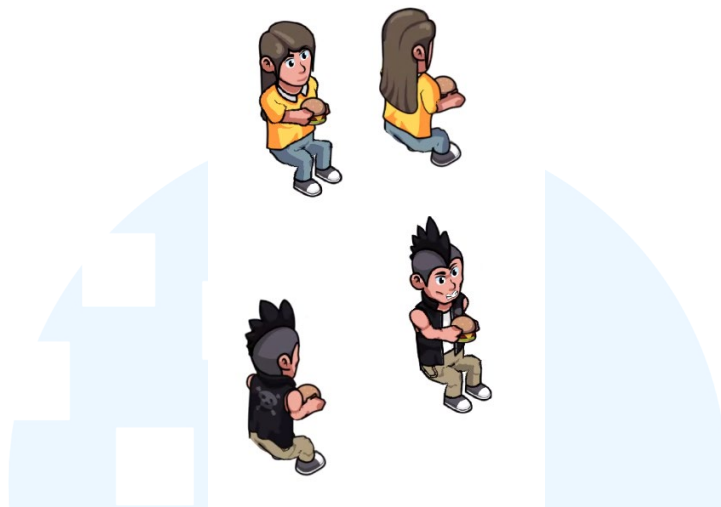
Gambar 3.2: *Timeline Karakter*

Sumber: Dokumen Perusahaan (2025)

Penulis sendiri telah mengerjakan desain sebanyak 20 aset (39 gambar, 1 asetnya terdiri dari tampak depan-belakang). Selain bekerja menggambar aset untuk Juru Kuliner, penulis juga ikut berpartisipasi menjaga *booth* saat ada *event* yang berkaitan dengan gim. Tujuan dari menjaga *booth* ini adalah, selain meramaikan, juga mengumpulkan tanggapan dan masukan dari pengunjung sehingga masukan yang diterima dapat menjadi bahan evaluasi pengembangan *gim*. Selain itu ada juga tugas mendesain UI/UX untuk halaman resmi leolit.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja

Dalam pelaksanaan kerja magang, perusahaan tidak menetapkan prosedur kerja yang formal. Di awal briefing dengan supervisor, difasilitasi mockup karakter dan implementasinya pada gim untuk menunjukkan ekspektasi dalam pembuatan aset.



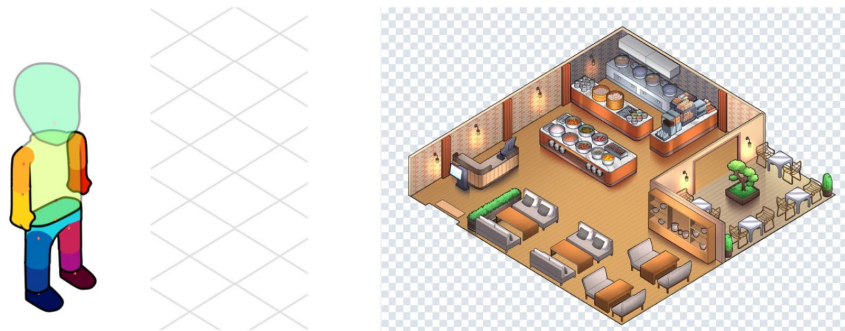
Gambar 3.3: Contoh implementasi aset

Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Berikut adalah gambar dari contoh aset yang sebelumnya pernah dibuat. Aset harus digambar penuh dan disetorkan dalam bentuk .psd sehingga layer-layer bagian tubuh terpisah, hingga bisa dianimasikan. Gambar di atas adalah contoh animasi (diberikan dalam format .gif) sehingga tim dapat memahami fungsi menggambar bagian tubuh yang terpisah-pisah. Mentor menjelaskan tidak hanya secara teknis visualnya saja, tetapi implementasinya dan bagaimana objek-objek tersebut dibaca di program *unity*, sehingga tim memahami tujuan menggambar aset.

Senior tidak menetapkan alur bekerja, memberikan kebebasan berkreasi pada penulis. Namun penulis bekerja dengan alur yang sederhana, namun efektif. Cara ini selalu digunakan dalam setiap pengerjaan tugas DKV di kampus. Diawali dengan riset, entah itu menggunakan jurnal, hasil observasi penulis maupun pencarian di Google, Pinterest dan Instagram. Kemudian brainstorming, melakukan diskusi dengan sesama anggota tim dan dibahas di meeting mingguan. Kemudian iterasi, revisi-revisi yang diberikan akan digunakan untuk memperbaiki kualitas aset sehingga sesuai dengan ekspektasi pemberi kerja.

Awalnya, mentor hanya memberikan *guidelines* di figma. Seiring dengan berjalannya proyek, mentor memfasilitasi dengan *base* sehingga tim dapat menggambar sesuai dengan tuntutan proyek.



Gambar 3.4: Aset internal untuk menunjang keberlangsungan proyek

Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Selain *base*, seiring berjalannya proyek dan setelah *review* berkali-kali dengan mentor, mentor memfasilitasi dengan garis bantu. Baru setelah bulan ke empat, mentor mendapatkan *feedback* dari klien dan diberikan *environment* sebagai bahan acuan kerapihan garis dan palet warna.

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

1	Type	Gender	Class	Simplified Name	Info (in game description)
17	Toktokers Kecantikan	Cewek	Uncommon	Toktokers Kecantikan	Viral sejak dia konten makan kosmetik tapi masih hidup
18	Mahasiswi mencungakan	Cewek	Uncommon	Mahasiswi Mencungakan	Mahasiswi biasa sih - caket emang - tapi kok bisa beli phone baru terus sama tiba - tiba punya mobil - Mungkin dia pu
19	Toktokers Kripto	Cowok	Uncommon	Toktokers Kripto	Kemarin abis stay di Bali 3 bulan karena barusan exit market, pulang ke kota asal karena kangen click
20	Toktokers reviewer apapun	Cowok	Uncommon	Toktokers Reviewer	Viral karena bisa mereview apapun, konon katanya pernah mereview alien
21	Cosplayer tapi berotot	Cowok	Uncommon	Cosplayer Berotot	Wibu tapi berotot
22	Cosplayer cewek yang follower cowoknya rela melakukan apapun demi dia	Cewek	Uncommon	Cosplayer Primadona	Mungkin kalo dia jual keringet nya juga dibeli sama follower cowok nya
23	Pegawai BUMN	Cowok	Uncommon	Pegawai BUMN	Gaul dan masa depan terjamin hehe
24	Cewek e-girl	Cewek	Uncommon	Cewek E Girl	UwU P
25	Cowok hode	Cowok	Uncommon	Cowok Hode	Udah 29 tahun an, main MMO dan jadi cewek. Pernah ngencani karakter cewek ternyata karakter cewek nya adalah o
26	Mahasiswi MLM	Cewek	Uncommon	Mahasiswi MLM	Temen - temen dia mulai sebel kalau dia mengeluarkan pad
27	Diet collector	Cowok	Uncommon	Diet Collector	Laper dia ges abis nagih nasabah nya
28	Cowok pecinta kucing	Cowok	Uncommon	Cat Lover	Ya - sesuai namanya
29	Dancer viral tapi ya gitu...	Cewek	Uncommon	Dancer Viral	Hobi ngedance, viral tapi kadang kebablasan. Dia pernah ngedance stecu di acara orang meninggal
30	Illustrator kartu trading	Cowok	Uncommon	Illustrator Kartu	Kamu tau kartu - kartu trading yang 1 lembar nya jutaan? Dia itu salah satu yang gambar.
31	Suhu tukang ramal	Cowok	Uncommon	Sales Asuransi	Dia sering buka tenda di pecinan katanya bisa ngeramal nasib - katanya...
32	YouTube Kritis	Cowok	Uncommon	YouTube Kritis	Pintar, terkenal, duit adsense mayan banyak, tapi agak gak asik karena tiap opini mu bahkan bercandaan harus ada la
33	YouTube cover lagu	Cewek	Uncommon	YouTube Cover	Cantik, suara bagus, hobi ngecover lagu pop. Gak aneh - aneh orangnya
34	Pelukis sangat idealis	Cowok	Uncommon	Pelukis idealis	Pelukis, ngakunya paya seperti dia hanya dia di dunia dan akhirat. 1 karya dihargai setara jet f16 dan belum ada yang
35	Sales asuransi	Cowok	Uncommon	Sales Asuransi	Menawarkan kamu penghasilan pasive 25k per bulan
36	Kurir kirim paket	Cowok	Uncommon	Kurir Paket	Median terestkstem dia adalah ngirim paket di hutan amazon. Pernah lolos dari serangan anaconda
37	Atlit MMA	Cowok	Uncommon	Atlit MMA	Jago dan juara internasional, tapi sering hah hoh hah hoh soalnya sering kena hantam telinga dia
38	Guru SMP swasta tapi juga ngelesi	Cewek	Uncommon	Guru SMP Swasta	Gag guru 5jt, penghasilan dari ngelesi 10jt
39	Dosen killer	Cowok	Uncommon	Dosen Killer	"mas - kalo saya kasih kamu soal gampang maka saya merendahkan kemampuan kamu", kata beliau ke mahasiswa y
40	Dukun	Cowok	Uncommon	Dukun	Sakti. Modal ngomong sama bantal bisa tidur nyenyak.

Gambar 3 5: Brief daftar NPC

Sumber: Dokumentasi Perusahaan (2025)

Sementara *brief* dapat diakses di *google excel*. *Brief* berisikan jenis karakter, jenis kelamin, kelas (tidak langka atau langka), *simplified name* (untuk di *upload* di *google drive* untuk memudahkan mentor memeriksa), *info/in game description* atau ciri khas/karakteristik dari karakter. Tim bekerja berlima, dan memiliki target 18 karakter (tampak depan & belakang) untuk setiap bulannya. Setiap karakter di *assign* oleh mentor, sehingga tidak berbentrokan karena di awal pengerjaan, saat pemilihan karakter dibebaskan, terjadi bentrok, dua anggota tim menggambar satu karakter dengan tipe yang sama.

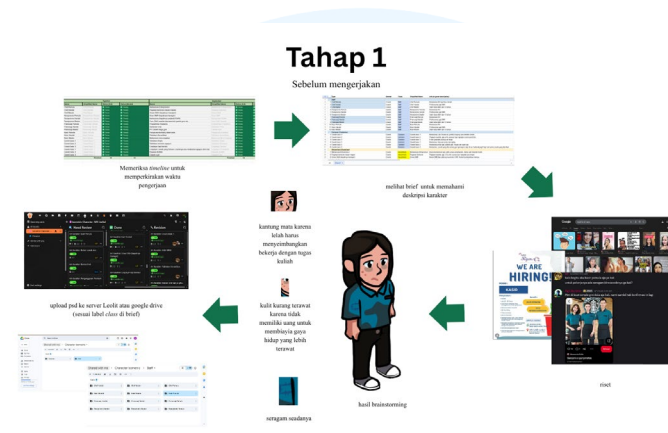
1	No	Simplified Name	Status (JPG)	Status (Node)	Name	Simplified Name	Status (JPG)	Status (Node)	Name
1	1	Adik	Done	Ready	Adik	Adik	Done	Ready	Adik
2	2	Paten tajir melindir tapi sering disalah sangkani	Done	Ready	Paten Tajir	Paten Tajir	Done	Ready	Paten Tajir
3	3	Pengembang premium	Done	Ready	Pengembang Premium	Pengembang Premium	Done	Ready	Pengembang Premium
4	4	Prasidha novel online	Done	Ready	Prasidha Novel	Prasidha Novel	Done	Ready	Prasidha Novel
5	5	Uji viral	Done	Ready	Uji Viral	Uji Viral	Done	Ready	Uji Viral
6	6	Ternama Apel	Done	Ready	Ternama Apel	Ternama Apel	Done	Ready	Ternama Apel
7	7	Emak enak	Done	Ready	Emak Enak	Emak Enak	Done	Ready	Emak Enak
8	8	Takung plat terest	Done	Ready	Takung Plat	Takung Plat	Done	Ready	Takung Plat
9	9	Banisa viral	Done	Ready	Banisa Viral	Banisa Viral	Done	Ready	Banisa Viral
10	10	Desainer grafis freelance	Done	Ready	Desainer Freelance	Desainer Freelance	Done	Ready	Desainer Freelance
11	11	Desainer grafis	Done	Ready	Desainer Grafis	Desainer Grafis	Done	Ready	Desainer Grafis
12	12	Basket profesional	Done	Ready	Basket Professional	Basket Professional	Done	Ready	Basket Professional
13	13	Basket cewek viral	Done	Ready	Basket Cewek	Basket Cewek	Done	Ready	Basket Cewek
14	14	Tik tok	Done	Ready	Tik Tok	Tik Tok	Done	Ready	Tik Tok
15	15	Pro FIFA player tapi cewek	Done	Ready	Pro FIFA Player Cewek	Pro FIFA Player Cewek	Done	Ready	Pro FIFA Player Cewek
16	16	Driver ojol	Done	Ready	Driver Ojol	Driver Ojol	Done	Ready	Driver Ojol
17	17	Driver Mba online cewek tapi cabup	Done	Ready	Driver Mba Online Cewek	Driver Mba Online Cewek	Done	Ready	Driver Mba Online Cewek

Gambar 3.6: Brief timeline

Sumber: Dokumen Perusahaan (2025)

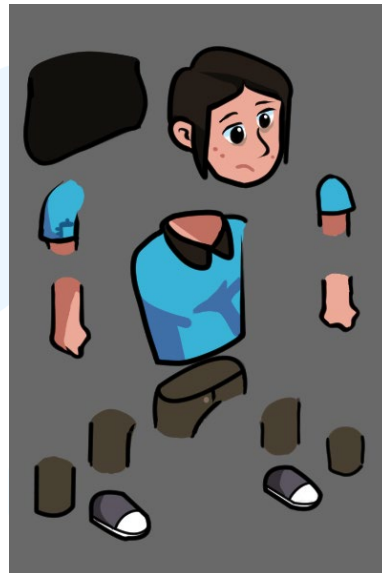
Excel ini hanya bisa dimodifikasi oleh mentor selaku *Lead Artist*. Fungsinya adalah untuk memetakan *progress* tiap karakter sehingga target bulanan depet

tercapai. Kemudian progress dilaporkan di server Leolit dan di *upload* ke *google drive* untuk diperiksa oleh mentor. Sehingga bila disederhanakan, berikut adalah alur kerja tahap 1 (sebelum memulai pekerjaan):



Gambar 3 7: Pengerjaan tahap 1

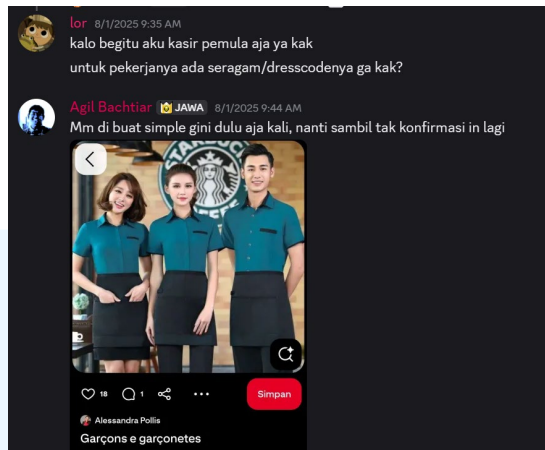
Untuk langkah selanjutnya (tahap revisi sampai akhir), penulis biasanya menerima revisi, entah itu di *server* Leolit ataupun di *meeting* mingguan. Lalu melalui revisi tersebut, dilakukan iterasi hingga desain mencapai tahap *final*. Iterasi dilakukan melalui *chat*, *call* Discord.



Gambar 3 8: Perpotongan

Terlampir adalah gambaran perpotongan aset, sesuai dengan ketentuan yang ditetapkan seperti pada *guideline*. Berikut adalah contoh proses pengerjaan, yang

dijelaskan penulis melalui salah satu contoh pengerjaan isometri karakter kasir pemula:



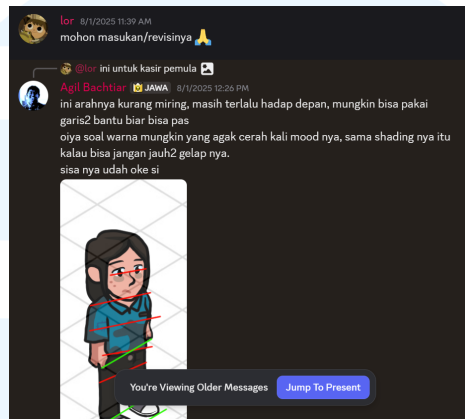
Gambar 3.9: Pengumpulan data

Penulis melakukan pencarian data untuk menciptakan desain yang kontekstual dan sesuai dengan *brief* untuk meningkatkan imersivitas pemain saat menjalankan gim. Penulis menyesuaikan gambaran *brief* yang diminta dengan ketentuan desain yang terlampir di 3.1.1. Kemudian dibuatlah desain berdasarkan hasil riset tersebut. Selain seragam, ditentukan juga karakter wajah yang menggambarkan 'mahasiswa butuh uang', sesuai dengan *brief*. Sehingga berikut adalah hasil dari proses riset.



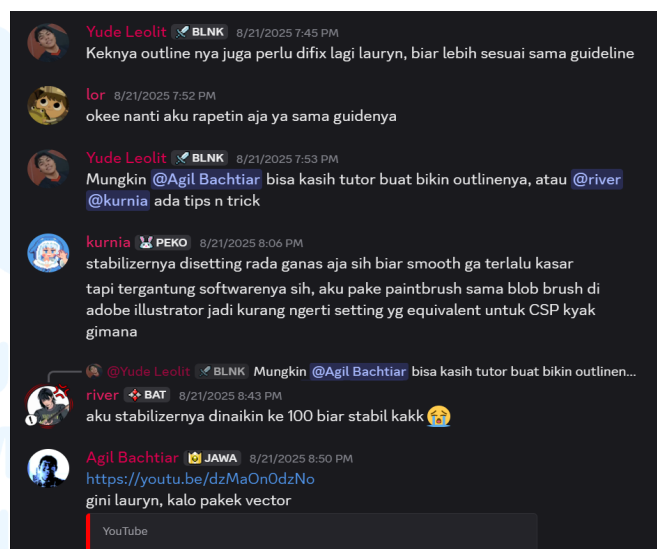
Gambar 3 10: Hasil *Brainstorming*

Setelah desain ditetapkan, diajukan asistensi dengan *Lead Artist* melalui *platform* Discord. *Lead Artist* (Mentor) Memberikan masukan berdasarkan panduan *artstyle* utama. Selain itu diberikan juga masukan tentang warna sehingga tampak lebih beragam dengan aset karakter lainnya yang dibuat oleh tim.



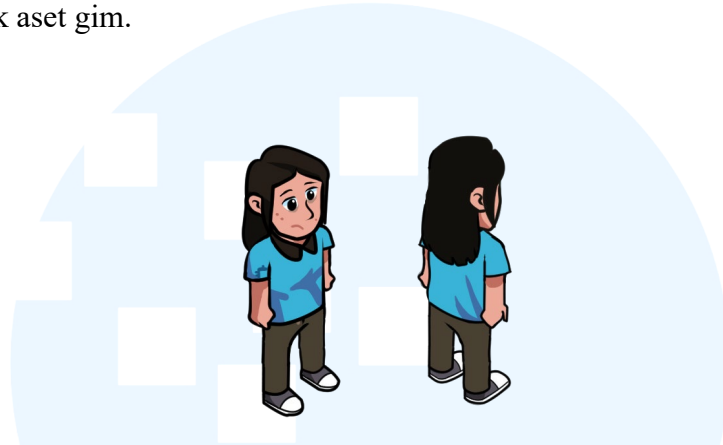
Gambar 3.11: Proses iterasi (revisi) melalui chat Discord

Setelah berbagai macam penyesuaian (melalui *call* Discord, diberikan masukan bahwa untuk *lineart* masih kurang sesuai dengan kebutuhan industri gim. Mentor memberikan panduan, memberi revisi dan masukan untuk hasil yang masih kurang tepat. Saat mencapai kebuntuan pun masih dipandu.



Gambar 3 12: Iterasi kedua via chat Discord

Saat itu tim banyak memberikan masukan dan tutorial yang berguna untuk memperbaiki kualitas aset penulis. Dilakukan masukan-masukan untuk memperbaiki kualitas aset, sehingga lebih sesuai dengan *brief* dan tampilan yang sesuai untuk aset gim.



Gambar 3.13: Revisi final karakter kasir pemula

Setelah revisian besar di gambaran awal, penulis lebih memahami *workflow* studio gim dan dapat mengikutinya. Untuk desain karakter lainnya, dilakukan asistensi melalui *call* Discord setiap minggunya. Bila disesuaikan dengan alur yang telah dijabarkan di atas, kira-kira begini gambarannya.



Gambar 3.14: Tahap revisi

Alur terus sama untuk setiap karakter, tergantung seberapa besar revisian yang diterima. Setiap dua desain karakter kurang lebih memakan waktu 1 minggu lebih, karena proses riset memakan waktu yang lumayan lama. Namun biasanya sesudah tahap 1 terlalui, untuk revisi dan tampak belakang berhasil diselesaikan kurang dari 1 minggu. Kadangkala yang menjadi hambatan adalah kendala jarak

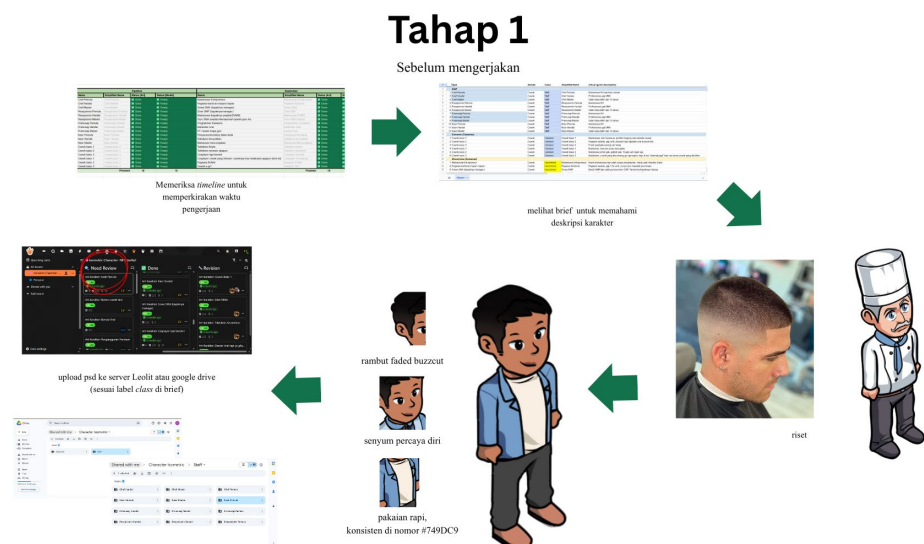
sehingga komunikasi yang dilakukan secara daring menghambat alur pekerjaan. Setiap tahapannya sejalan juga dengan progress tampak belakang, namun biasanya tampak depan ini yang banyak mendapatkan revisian.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

Saat ini, Leolit tidak memiliki banyak *jobdesk* untuk 2D *artist*nya, sehingga penulis hanya mengerjakan proyek Juru Kuliner. Penulis melakukan banyak desain aset untuk Juru Kuliner dan ikut menjaga *booth* untuk membantu mengumpulkan masukan, lalu pada akhir kontrak diminta untuk mendesain UI/UX untuk halaman resmi leolitgames.com.

3.3.2.1 Proyek Perancangan Desain Karakter Pramusaji Handal

Dalam proses perancangan tokoh, telah didiskusikan bahwa tidak ada ketentuan seragam untuk *staff*. Dari klien juga belum diberikan *brief* detail seperti *color palette*, *environment*, dan jenis restoran. Sehingga pada awal perancangan desain penulis merancang karakter sebagai berikut.

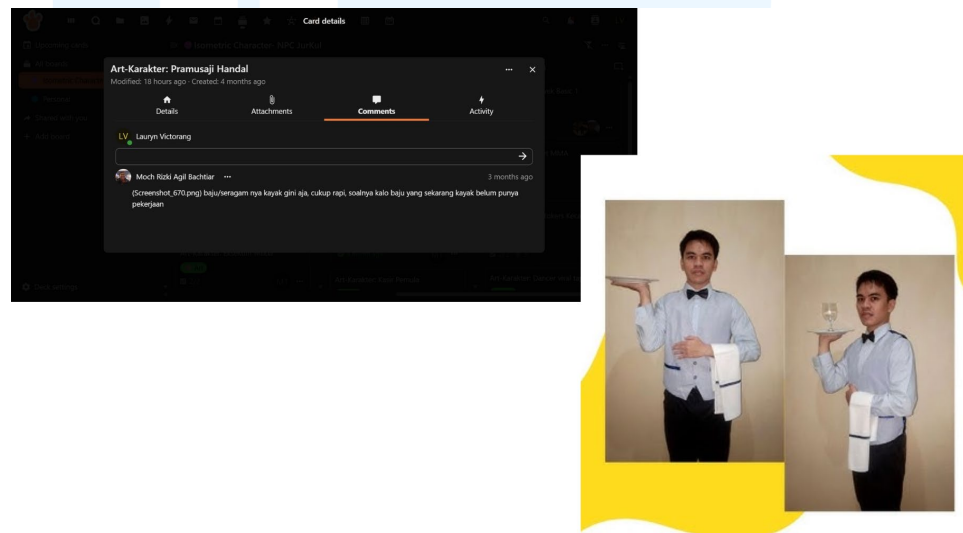


Gambar 3.15: Pengerjaan tahap 1

Untuk desain karakter *staff*, penulis secara spesifik menggunakan warna #749DC9 pada busana karena tidak ditetapkannya warna seragam atau *dress code* khusus bagi karakter dengan label *staff*. Mengingat desain

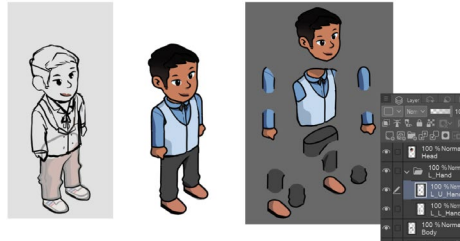
staff pertama yang diselesaikan telah identik dengan warna tersebut, penulis kemudian menerapkan warna #749DC9 secara konsisten pada karakter *staff* lainnya.

Pemilihan model rambut *faded buzzcut* juga memiliki dasar pertimbangan. Potongan rambut dengan gradasi umumnya memerlukan perawatan rutin yang berkaitan dengan biaya, sehingga merepresentasikan karakter sebagai individu yang memiliki kondisi ekonomi cukup, namun tetap berpenampilan sederhana. Hal ini disesuaikan dengan permintaan *brief* yang menyebutkan karakter sebagai “profesional dengan gaji setara UMK”.



Gambar 3.16: Revisi yang diberikan di cloud serta contoh seragam.

Setelah proses asistensi, penulis mendapatkan revisi pakaian. Mentor memberikan masukan bahwa pakaian kurang formal, dan sebaiknya diberikan pakaian layaknya pramusaji restoran. Penulis membuat desain berdasarkan informasi-informasi yang dimiliki penulis terlebih dahulu. Kemudian setelah dibahas di *meeting* mingguan, penulis mendapatkan revisi pakaian. Revisi juga dituliskan di *server*. Meski tidak ada ketentuan seragam, rupanya masih ada ekspektasi peran tokoh tercermin dalam pakaian yang digunakan.

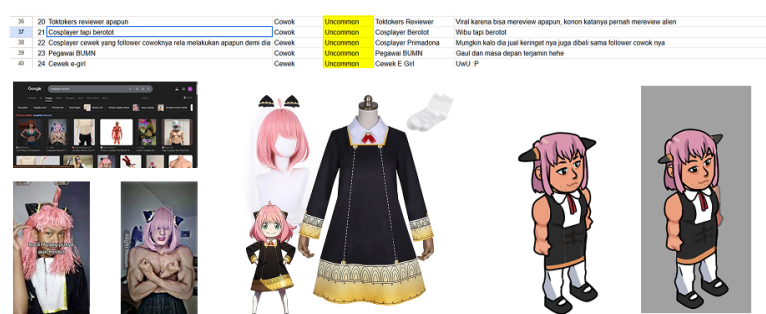


Gambar 3.17: Revisi dan final karakter pramusaji handal

Berikut ini adalah final dari asset pramusaji handal, dari tahap sketsa ulang hingga perpotongannya sesuai dengan *guideline*. Hasil ini sudah final dan diupload dalam bentuk .psd di Google Drive bersama.

3.3.2.2 Proyek Perancangan Desain Karakter Cosplayer Berotot

Saat mendapatkan tugas ini, langkah pertama yang dilakukan penulis adalah memahami dan melakukan riset sehingga visualisasi sesuai dengan *brief*. Sesuai dengan tuntutan *brief*, dibuatlah desain cosplayer berotot dengan jenis kelamin laki-laki. Melalui foto-foto referensi yang penulis telusuri di Google, banyak cosplayer berotot yang memainkan peran Anya Forger (nama karakter), seorang tokoh dari *franchise anime* Spy x Family.



Gambar 3.18: Riset dan *progress*

Kemudian, desain tersebut kembali dibahas dalam sesi *weekly meeting* untuk mendapatkan arahan lanjutan. Karakter sengaja dibuat memiliki kemiripan terbatas dengan Anya Forger (tetap mempertahankan elemen ikonik seperti tanduk dan rambut merah jambu, namun dengan

gaya visual yang dimodifikasi. Warna lis gaun dibuat oranye alih-alih kuning seperti yang ada pada *original*) agar terhindar dari pelanggaran hak cipta tetapi tetap mudah dikenali oleh *user* sebagai karakter yang mengenakan kostum bergaya *anime*. Diberikan janggut samar sehingga karakter terbaca berjenis kelamin laki-laki, seperti apa yang diminta *brief*.

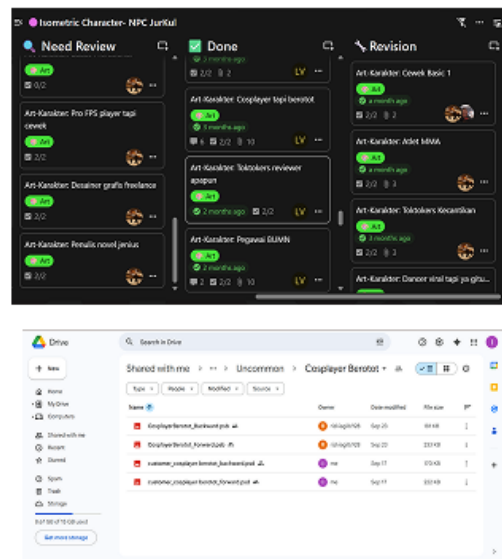
Penulis juga berkaca pada karakteristik Leolit Games yang fun dan *playful*. Nilai-nilai tersebut menjadi salah satu pertimbangan dalam proses perancangan desain karakter. Berdasarkan karakteristik tersebut, penulis memutuskan untuk menghadirkan pendekatan visual yang lebih berani dan eksploratif. Oleh karena itu, desain yang dihasilkan memiliki konsep yang *out of the box* agar tetap membawa jiwa Leolit Games.

Berikut merupakan bukti revisi yang diterima (melalui server) beserta hasil revisi finalnya, yang menunjukkan perkembangan bentuk akhir yang telah disesuaikan dengan masukan mentor.



Gambar 3.19: Revisi dan final

Pada revisi diberikan masukan bahwa penampakan kurang terlihat isometri. Setelah revisi final, aset karakter dipisahkan sesuai *guideline* dimana bagian tubuh dipisah-pisah, kemudian di *upload* di *google drive*. File yang di *upload* dalam bentuk .psd, sehingga *layer* masih bisa dipisah-pisah.

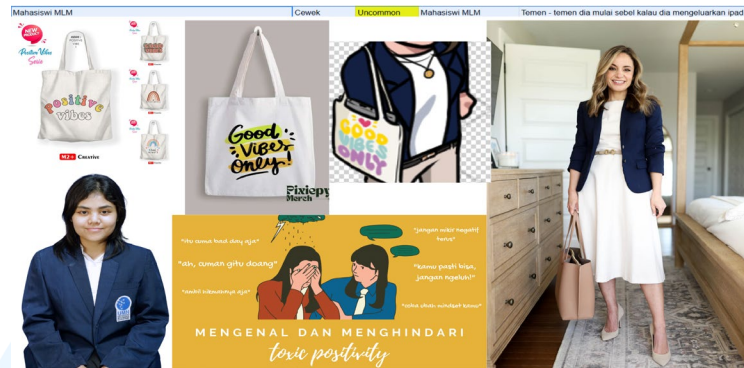


Gambar 3.20: Upload file

File akan dipindahkan oleh mentor di server Leolit untuk menandakan file sudah dikoreksi dan sudah tepat. Sementara itu di drive mentor akan membuat file psb (penulis hanya *upload psd*) berisikan file yang sudah mengalami penyesuaian di unity. Setelah selesai penulis meminta mentor untuk *assign* karakter baru.

3.3.2.3 Proyek Perancangan Desain Karakter Mahasiswi MLM

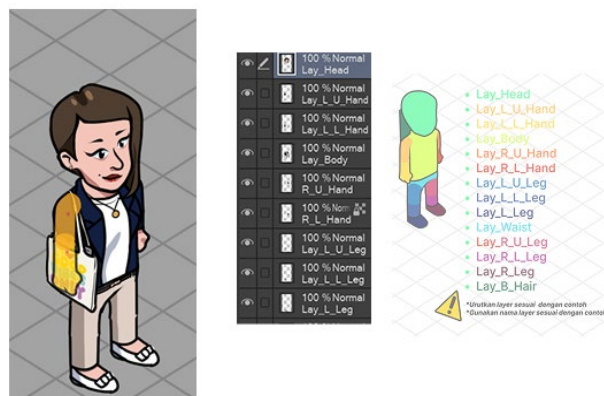
Dalam pembuatan desain karakter Mahasiswi *Multi Level Marketing* (MLM), penulis melakukan riset untuk mengetahui karakteristik dari pelaku MLM secara kejiwaan. Dalam jurnal Dixon (2023), pelaku MLM sering memiliki karakter optimis dan positif untuk meningkatkan ketertarikan terhadap gaya hidup pelaku MLM. Pelaku juga cenderung menampilkan gaya hidup sukses, tertata dan fleksibel untuk menciptakan kesan bahwa bisnis MLM mudah & menguntungkan (Groß, 2024). Melalui riset tersebut, penulis mengimplementasikannya pada desain, membuat tokoh memiliki karakteristik *toxic positivity*, dicerminkan melalui corak pada totebag, dan juga tampil berpakaian rapi dan *corporate-friendly*, menggunakan jas berwarna *navy*. Berikut adalah rangkuman hasil riset yang disederhanakan dengan *moodboard*.



Gambar 3.21: Moodboard karakter mahasiswi MLM

Kemudian dilakukan asistensi dengan mentor. Asistensi dilakukan melalui *call* Discord yang dilakukan setiap Selasa untuk memantau *progress*. Penulis mengajukan desain awal, kemudian dikoreksi, diberi masukan dan *review* sehingga sesuai dengan *brief* yang diberikan di awal.

Dalam proses vektorisasi gambar, desain diajukan di *weekly meeting* setiap hari Selasa. Biasanya pengajuan desain sudah berupa *lineart* + *base color*. Setelah desain di *approve*, maka dilanjutkan hingga *progress* hingga *final*.



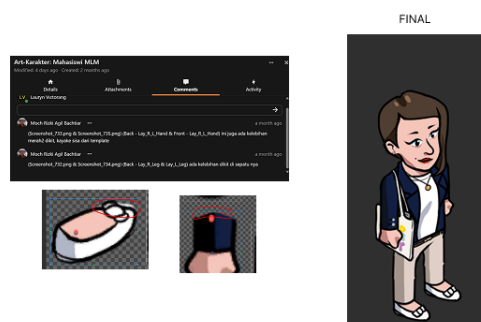
Gambar 3 22: WIP tahap 1

Berikut adalah tahap 1 pengerjaan aset. *Layer* sudah dipisah-pisah sesuai dengan *guideline* yang diberikan, kemudian saat proses menggambar, *background* dibuat lebih gelap agar area yang masih kosong dapat lebih terlihat. Setelah membuat tampak depan, penulis membuat tampak belakang.



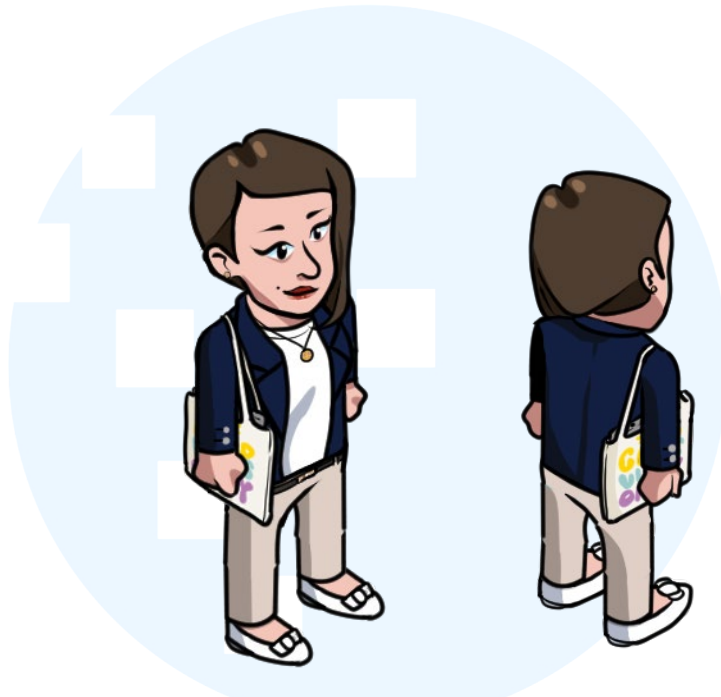
Gambar 3 23: WIP tampak belakang

Penulis menggunakan bantuan garis bantu sebagai acuan dan tampak depan yang *opacity*-nya diturunkan sehingga tampak depan dan tampak belakangnya lebih seimbang dan proporsional. Baru setelah tampak depan dan belakang selesai, penulis meng *upload* di drive yang tersedia. Setelahnya, mentor akan mengoreksi dan memberi masukan melalui *server* khusus Leolit. Berikut adalah kompilasi *screenshot* dari *progress* revisi.



Gambar 3 24: Revisi dan final

Mentor memberikan masukan bahwa masih ada bagian-bagian warna yang keluar garis. Lalu penulis melakukan revisi sehingga warna-warna berada di dalam garis dan tampil lebih rapi.



Gambar 3.25: Isometri final Mahasiswi MLM

Desain akhir karakter disesuaikan dengan ketentuan gaya visual dan aturan isometri yang telah disepakati. Penyesuaian ini memastikan tampilan karakter tetap konsisten dengan arah desain keseluruhan. Hasil akhirnya dapat dilihat pada gambar di atas. Penulis bekerja sesuai dengan alur yang telah disebutkan pada sub bab sebelumnya. Seberapa besar perubahannya bergantung pada revisi yang diberikan.

3.3.2.4 Proyek Pameran Acara IGX (Indonesia Game Expo)

Leolit menghadiri pameran IGX yang diadakan setiap tahunnya. Pada tahun ini diadakan pada tanggal 4-5 Oktober di ICE BSD dan turut berpartisipasi sebagai *tenant gim indie*. Masih dengan *jobdesk* yang sama, penulis menjelaskan alur permainan, *worldbuilding* dan mengumpulkan masukan-masukan untuk *gameplay* dan visual sehingga bisa dimasukkan sebagai bahan pertimbangan iterasi.

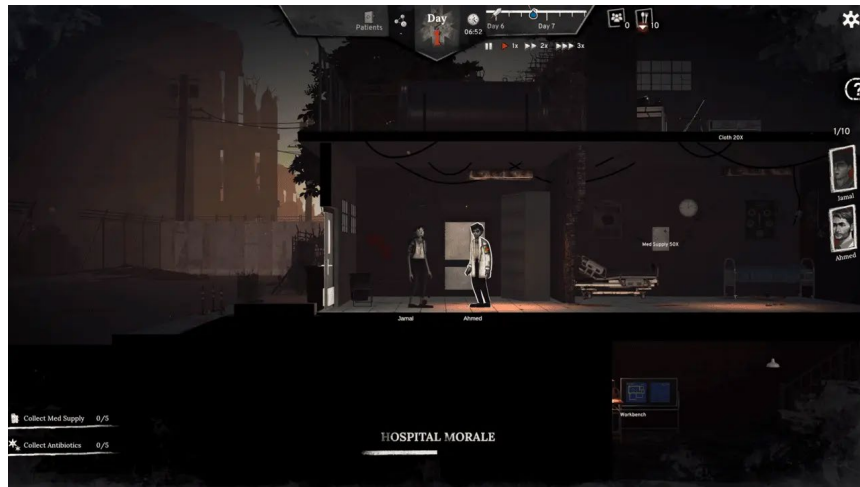


Gambar 3.26: Dokumentasi tim event G2X

Di lapangan, ditemukan banyak masukan bahwa “*goal dari gim masih belum jelas*”, sehingga pemain masih harus dipandu secara intensif selama permainan berlangsung. Kondisi ini menunjukkan bahwa alur tujuan belum sepenuhnya tersampaikan melalui desain mekanik maupun visual, sehingga perlu dirumuskan ulang agar pemain dapat memahami arah permainan tanpa ketergantungan pada instruksi tambahan.

Ditemukan juga masukan-masukan seperti latar suasana yang terlalu gelap. Secara konsep memang Leolit ingin menampilkan visual yang mencekam dan menggambarkan suasana perang, namun realitanya implementasi desain membuat user terdistraksi karena latar yang terlalu gelap, sehingga terkadang ada ruangan yang tidak terlihat. Hasil dari iterasi ini adalah perlunya penyesuaian palet warna, pencahayaan, atau kontras agar pengalaman bermain terasa lebih seimbang antara mood yang ingin dibangun dan keterbacaan elemen permainan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.27: Tampilan gim War Angels

Sumber: leolitgames.com

Supervisor tidak dapat mendampingi pada saat tersebut, sehingga peran pendampingan di lapangan diambil alih oleh CTO sebagai senior yang bertugas. CTO bertanggung jawab dalam mengarahkan jalannya kegiatan serta memastikan operasional booth berjalan sesuai prosedur. Selama kegiatan berlangsung, penulis mengikuti instruksi yang diberikan oleh CTO. Berikut merupakan alur pekerjaan dalam menjaga *booth*:



Gambar 3.28: Alur event IGX

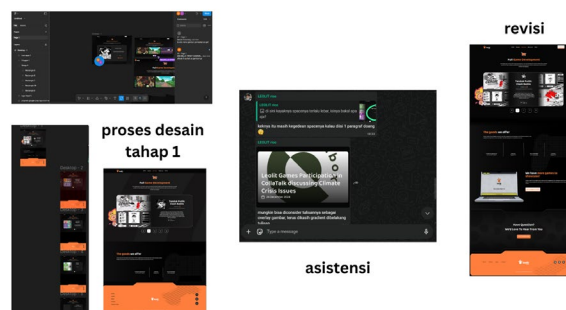
Di IGX berlangsung sebuah *event* dimana setiap pengunjung yang datang ke IGX berhak untuk mendapatkan lembar undian, Lembar undian ini dapat diisi dengan stempel. Ketika stempel sudah terisi, maka pengunjung berhak mengikuti undian. Stempel ini dapat diperoleh ketika pengunjung telah mengisi penuh lembar undian mereka. Stempel dapat diperoleh setelah melakukan *challenge*. *Challenge* dari Leolit sendiri adalah bermain War Angels dan mempostingnya di Instagram story. Setelahnya pengunjung berhak mendapatkan *freebies* berupa *keychain* atau *sticker*.

3.3.2.5 Desain Ulang Laman

Seperti yang telah dijabarkan sebelumnya, Leolit bergerak tidak hanya sebagai perusahaan gim, namun juga menyediakan layanan *outsourcing*. Maka Leolit meminta intern untuk mendesain halaman *service*, spesifiknya bagian *Full Game Development*. Laman ini menunjukkan hasil kolaborasi Leolit dengan perusahaan lain yang melahirkan *output* gim. Penulis bekerja sama dengan tim yang terdiri dari 2 orang, dan diawasi langsung oleh *supervisor*. Penulis mendapatkan *brief* pekerjaan dan melakukan review serta revisi dengan pengawasan *supervisor*. *Supervisor* sendiri tidak memberikan Batasan pada tim, tim diizinkan untuk berkreasi sebebas mungkin. Hanya saja pada awal ditambahkan gagasa untuk menambahkan visual dari mascot Leolit sendiri, yaitu Liono.

Di laman ini Leolit memamerkan layanan kolaborasi dalam bentuk gim yang mereka tawarkan. Seperti Tanduk Putih: Clash Battle yang berkolaborasi dengan IP karya ilustrator lokal, yang karyanya dapat dilihat di *webtoon*. IP Tanduk Putih ini fihidupkan melalui gim karya Leolit.

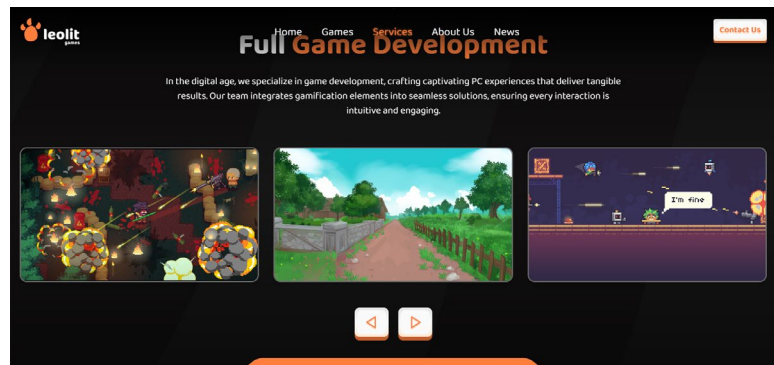
Proses desain



Gambar 3.29: Proses Desain UI Website

Proses Desain UI Website

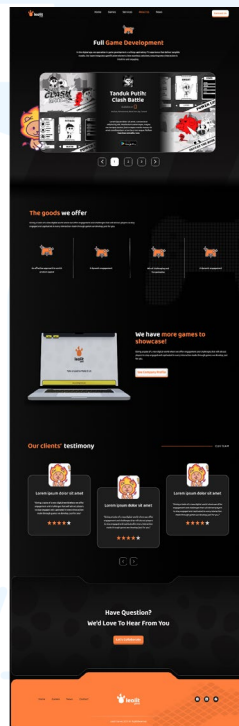
Dalam pekerjaan ini, penulis mengerjakan desain UI bersama tim yang terdiri dari 2 orang, kemudian hasilnya dilaporkan dan diasistensikan kepada *supervisor* yang berlaku sebagai pengawas. Supervisor memberikan *review* dan saran, lalu tim melakukan revisi atas dasar saran tersebut. Supervisor mengharapkan tampilan *website* yang lebih banyak gambar, namun tetap konsisten dengan gaya visual *website* Leolit sebelumnya, yang didominasi warna hitam, abu dan oranye.



Gambar 3.30: Tampilan laman sebelum revisi

Sumber: Leolitgames.com

Berikut adalah tampilan awal dari laman *full game development* yang ditemukan di *service*. Saat ini, belum diperbaiki. Belum ada text, dan tampilan masih berupa galeri dari hasil *game*. Konten juga belum menunjukkan hasil kolaborasi, yang ditampilkan masih gambar IP Pribadi.



Gambar 3.31: Mockup final

Berikut adalah *mock up* dari laman *full game development*. Ada deskripsi gim, dan keterangan keunggulan bekerja dengan Leolit. Ada juga review, lalu ada bagian

tombol dimana *user* diarahkan untuk berkomunikasi dan mengirim *feedback* untuk Leolit.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Dalam pelaksanaan magang, tentu ditemukan kendala komunikasi karena kondisi lokasi yang jauh. Banyak terjadi miskomunikasi, terlebih karena *brief* seringkali tidak konsisten. Pekerja tetap di PT Leolit juga seringkali tidak aktif media sosial, sehingga tidak terjalin komunikasi dua arah antara penulis dengan Leolit. Hal ini menyebabkan keterlambatan dalam produksi.

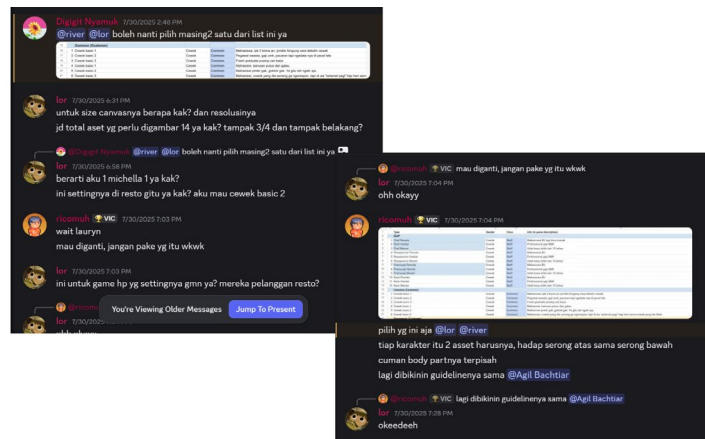
Penulis pribadi merasa kesulitan menyeimbangkan ritme pekerja tetap. Selain terhalang oleh jarak, kadang komunikasi hanya terjadi satu arah karena kurangnya pemahaman atas situasi dan kondisi kantor. Ada beberapa kondisi dimana supervisor atau mentor tidak memberikan *task* bila tidak diingatkan, sementara waktu terus berjalan dan target bulanan tetap harus dicapai.

Maka untuk solusinya adalah dengan meningkatkan komunikasi dan lebih proaktif dalam pekerjaan. Lebih memahami kondisi para pekerja tetap, namun tetap aktif dan berinisiatif dalam pekerjaan.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Dalam program magang, wajar bila ditemukan suatu kendala yang menghambat pekerjaan, sementara KPI harus tetap dikejar. Entah itu masalah teknis atau komunikasi. Kebetulan, berkaca dari pengalaman, penulis menghadapi keduanya. Namun keduanya dapat terselesaikan dengan baik dan untuk periode-periode berikutnya pekerjaan menjadi lancar.

Dalam pelaksanaan kerja magang, terutama di Leolit, tentunya ada kendala-kendala yang dihadapi, terutama masalah komunikasi. Karena penulis sendiri bekerja secara WFA, kesulitan paling utama yang dihadapi penulis adalah masalah komunikasi.



Gambar 3 32: Chat pembagian *jobdesk*

Misalnya pada contoh pembagian *brief* berikut. Saat pembagian tugas terjadi kesalahan data sehingga belum bisa dikerjakan. Namun tidak sampai situ, setelah pembicaraan lebih lanjut baru diklarifikasi bahwa karakter yang dikerjakan sebaiknya karakter berlabel *staff* terlebih dahulu. Sehingga karakter yang penulis kerjakan tidak dapat terpakai karena berlabel *customer* sehingga penulis harus mengulang membuat. Miskomunikasi ini membuat pekerjaan tertunda.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

Untuk mengatasi masalah tersebut, komunikasi dilakukan secara intens di Discord. Dilakukan juga asistensi setiap minggu lewat *call* sehingga *progress* dapat terpetakan. Penulis juga harus aktif berpendapat dan meminta *feedback* sehingga terjadi komunikasi yang sebenar-benarnya tanpa adanya asumsi sehingga *output* tepat sasaran. Komunikasi seringkali terkendala karena tidak mendapatkan *update real time*, seperti kasus kesalahan *brief* yang terlampir di atas. Penulis juga harus proaktif dan kritis dalam menyikapi *brief*.

Untuk menyikapi kendala teknis, penulis lebih mendalami Teknik menggambar *lineart* yang rapi, bertanya pada teman dan mendapatkan *support* dari tim.