

BAB III

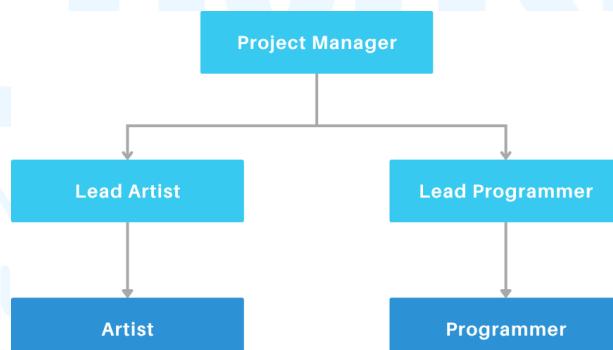
PELAKSANAAN KERJA

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Selama masa magang yang penulis tempuh di Leolit Games, penulis berperan sebagai 2D Artist Intern yang ditempatkan di divisi visual untuk dua proyek di saat bersamaan, yaitu War Angels dan Juru Kuliner. Selain dari itu, penulis juga diberikan tanggung jawab atas beberapa tugas sampingan, seperti pembuatan asset video animasi IGX, *concept art game* UDrive, dan merancang salah satu halaman *website* Leolit Games. Setiap minggunya, penulis akan diberikan tugas baru terkait proyek-proyek tersebut oleh Lead Artist melalui Leolit Cloud, *website* tempat personel Leolit Games mengatur progress dari *game* yang mereka buat.

3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Kerja

Leolit Games hanya memiliki satu struktur utama jabatan tanpa adanya unit bisnis di dalamnya. Penulis ditempatkan sebagai *Artist* dibawah naungan dari *Lead Artist* yang memimpin divisi visual pada proyek *game* di Leolit Games. Melalui divisi tersebut, setiap proyek di Leolit Games akan memproduksi ilustrasi dan asset *game* yang diperlukan untuk kebutuhan *programming* dan *plotline*.



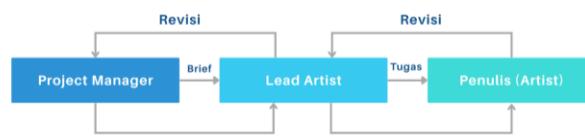
Gambar 3.1 Bagan Struktur Organisasi Leolit Games

Di dalam perusahaan Leolit Games, setiap proyeknya akan memiliki *Project Manager* yang berbeda-beda, dengan salah satu dari empat pendiri

pertama yang akan menjabat menjadi *Project Manager* tersebut. Dalam proyek War Angels, *project manager* utama dari proyek tersebut adalah Yude Wahyudi yang juga merangkap menjadi *Chief Executive Officer* dari Leolit Games. Di bawah jabatan *Project Manager*, terdapat dua jabatan, yaitu *Lead Artist* dan *Lead Programmer*. *Lead Artist* akan bertanggung jawab atas penanganan divisi ilustrasi dan aset visual dalam proyek, sedangkan *Lead Programmer* akan bertanggung jawab atas penanganan divisi *coding* dan eksekusi berjalannya *game* yang dikembangkan pada proyek. *Lead Artist* akan dibantu oleh *Artist* yang diberikan tugas aset visual yang berbeda-beda, seperti aset ilustrasi, aset *sprite* karakter, dan lain-lain. Hal ini juga berlaku dalam hubungan antara *Lead Programmer* dan para *Programmer* yang berada di dalam naungannya.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Kerja

Dalam proses pelaksanaan kerja di Leolit Games, alur dari koordinasi yang dilalui penulis bersifat konsisten dan teratur, dengan bagan sebagai berikut:



Gambar 3.2 Bagan Alur Koordinasi

Dalam Leolit Games, pelaksanaan magang dimulai dari *Project Manager* yang memberikan gambaran utama mengenai proyek kepada setiap *Lead* dari divisi yang ada di proyek. Dalam konteks magang yang dialami oleh penulis, *Lead* yang bersangkutan langsung dengan posisi penulis adalah *Lead Artist*. Setelah *Lead Artist* mendapatkan gambaran utama dari apa yang harus dihasilkan secara visual sebagai bagian dari komponen penyusun *game*, *Lead Artist* akan memberikan tugas yang berbeda-beda untuk disalurkan kepada setiap *Artist* yang tergabung ke dalam proyek, termasuk penulis. Setiap minggunya, penulis akan diminta untuk memberikan laporan terkait progress tugas yang telah diberikan kepada penulis untuk melacak

perkembangan yang telah dibuat. Setelah penulis menerima masukan dari *Lead Artist*, penulis akan melanjutkan tugas yang telah diberikan hingga mencapai titik selesai. Ketika tugas telah diselesaikan, penulis akan memberikan hasil akhir dari pekerjaan, umumnya melalui *Drive* yang telah disediakan oleh pihak Leolit Games sebagai tempat mengumpulkan dokumen akhir. Setelah *Lead Artist* menerima hasil akhir dari tugas yang dikerjakan oleh penulis, *Lead Artist* akan mengontak *Project Manager* untuk memberi tahu aset baru yang telah diselesaikan dan memberikan tugas baru kepada *Artist* yang telah menyelesaikan tugas sebelumnya.

3.2 Tugas yang Dilakukan

Proyek utama yang penulis kerjakan di saat *internship* di Leolit Games adalah War Angels, proyek game terbaru mereka yang sedang dalam tahap pengembangan, dan Juru Kuliner. War Angels adalah *game* yang mengambil genre management rumah sakit dan pasien. Selain dari itu, penulis juga mengerjakan proyek Juru Kuliner, IGX Video Animation Asset, Concept Art UDrive dan perancangan halaman “Full Game Development” di website Leolit Games. Secara kronologis dan detail, berikut adalah proyek-proyek yang penulis kerjakan ketika menjalani masa magang di Leolit Games:

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Kerja

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	1, 4 – 8 Agustus 2025	Juru Kuliner	Mengerjakan aset karakter staff untuk game Juru Kuliner dengan keterangan: <ol style="list-style-type: none"> 1. Staff Chef Professional Forward 2. Staff Chef Professional Backward
		IGX Video Animation Asset	Mengerjakan aset karakter animasi maskot IGX (Indonesia Game Expo) dengan keterangan: <ol style="list-style-type: none"> 1. Aset Utama Karakter Nitari 2. Background Gachapon
2	10 – 15 Agustus 2025	Juru Kuliner	Mengerjakan aset karakter baru untuk game Juru Kuliner dengan keterangan:

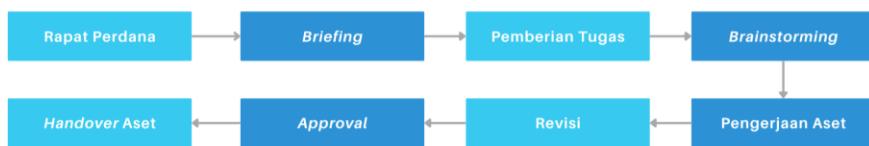
			1. Staff Chef Pemula Forward 2. Staff Chef Pemula Backward
		<i>IGX Video Animation Asset</i>	Mengerjakan aset karakter animasi maskot IGX (Indonesia Game Expo) dengan keterangan: 1. Bola Gachapon 2. Koin Gachapon 3. <i>Flash Effect</i>
3	18 – 22 Agustus 2025	War Angels	Menggambar illustrasi untuk event “Man with Flour” 1. Sketsa awal “Man with Flour” 2. Base Color “Man with Flour”
		Juru Kuliner	Melanjutkan mengerjakan aset karakter terakhir untuk varian Chef di game Juru Kuliner dengan keterangan: 1. Staff Chef Handal Forward 2. Staff Chef Handal Backward
4	25 – 29 Agustus 2025	War Angels	Melanjutkan illustrasi untuk event “Man with Flour” 1. Render Akhir “Man with Flour”
		Juru Kuliner	Memulai aset karakter baru untuk game Juru Kuliner dengan keterangan: 1. Staff Resepsiionis Pemula Forward 2. Staff Resepsiionis Pemula Backward
5	1 – 5 September 2025	War Angels	Membuat illustrasi baru untuk event “Soldiers Approaching” 1. Sketsa awal “Soldiers Approaching” 2. Merevisi sketsa “Soldiers Approaching”
		Juru Kuliner	Melanjutkan aset karakter baru untuk game Juru Kuliner dengan keterangan: 1. Staff Resepsiionis Handal Forward 2. Staff Resepsiionis Handal Backward

6	8 – 12 September 2025	War Angels	Membuat illustrasi baru untuk event “Soldiers Approaching” 1. Base Color “Soldiers Approaching” 2. Render “Soldiers Approaching”
		Juru Kuliner	Melanjutkan aset 2 karakter kostumer di game Juru Kuliner 1. Pekerja Kantoran 2. Guru Les
7	15 – 19 September 2025	War Angels	Melanjutkan illustrasi event “A Lost Mother” 1. Sketsa Awal “A Lost Mother”
		Juru Kuliner	Merevisi aset Pekerja Kantoran dan Guru Les
8	22- 26 September 2025	War Angels	Melanjutkan illustrasi event “A Lost Mother” 1. Rendering Awal “A Lost Mother”
		Juru Kuliner	Melanjutkan aset 2 karakter kostumer di game Juru Kuliner 1. E-Girl 2. Wanita Gym
9	29 September – 3 Oktober 2025	War Angels	1. Melanjutkan render untuk illustrasi event “A Lost Mother”
		IGX Booth	1. Mewakili Leolit Games untuk event IGX (Indonesia Game Expo) untuk mempromosikan game War Angels
		Juru Kuliner	Melanjutkan aset 2 karakter kostumer di game Juru Kuliner 1. YouTuber Cover Lagu 2. YouTuber Kritis
10	6 Oktober – 10 Oktober 2025	War Angels	1. Melanjutkan render untuk illustrasi event “A Lost Mother”
		Juru Kuliner	Melanjutkan aset karakter kostumer di game Juru Kuliner 1. Pengangguran Premium
11	13 Oktober – 17 Oktober 2025	War Angels	1. Menyelesaikan dan mengupload hasil akhir illustrasi event “A Lost Mother” ke dalam <i>Drive</i>

		Juru Kuliner	Melanjutkan aset karakter kostumer di game Juru Kuliner 1. Eksekutif Muda
12	20 Oktober – 24 Oktober 2025	War Angels	1. Memulai sketsa untuk “Riot in Hospital”
		Juru Kuliner	Melanjutkan aset 2 karakter kostumer di game Juru Kuliner 1. Pengangguran Premium 2. Eksekutif Muda
13	27 Oktober – 31 Oktober 2025	War Angels	1. Melanjutkan warna untuk “Riot in Hospital”
		Juru Kuliner	Melanjutkan aset karakter kostumer di game Juru Kuliner 1. Emak-emak
14	3 November – 7 November 2025	War Angels	1. Menyelesaikan render untuk “Riot in Hospital”
		Juru Kuliner	Melanjutkan aset karakter kostumer di game Juru Kuliner 1. Tukang Pijet Kretek
15	10 November – 14 November 2025	Concept Art Game UDrive	1. Memulai sketsa utama untuk Concept Art Game Ojol Mobil Horror 2. Merevisi sketsa utama
16	17 November – 23 November 2025	Concept Art Game UDrive	1. Approval akhir untuk sketsa utama 2. Mulai mewarnai sketsa utama
		G2G Booth	Mengikuti event G2G sebagai salah satu anak magang
17	24 November – 28 November 2025	Concept Art Game UDrive	1. Melakukan proses render untuk ilustrasi 2. Mendesain peta untuk bagian kiri ilustrasi
		Design Website Leolit Games Page “Full Game Development”	1. Mendesain halaman “Full Game Development” berdasarkan <i>brief</i> referensi dan halaman lainnya di website Leolit Games

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja

Pelaksanaan kerja di Leolit Games yang dilalui oleh penulis akan terbagi ke dalam beberapa tahap kerja. Tahapan tersebut berfungsi untuk mempermudah rangkaian kerja yang akan penulis lalui sehingga beruntut dan tertata dengan baik hingga akhir. Uraian pelaksanaan kerja dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 3.3 Bagan Pelaksanaan Kerja di Leolit Games

1. Rapat Perdana dan *Briefing*

Setiap pekerjaan atau tugas di Leolit Games umumnya akan dimulai dengan rapat perdana untuk memberikan *briefing* utama mengenai proyek, tata cara proyek, *timeline* proyek, dan tempat pengumpulan untuk hasil akhir proyek. Rapat perdana juga memberikan informasi terkait rapat mingguan untuk proyek yang akan dilaksanakan setiap minggunya melalui aplikasi *Discord*. Namun, untuk beberapa proyek, pelaksanaan kerja akan dimulai langsung pada tahap *brief* tanpa melalui tahap rapat perdana. Bila hal tersebut terjadi, maka perkenalan terkait proyek yang biasanya dilakukan melalui rapat perdana akan diberitahukan melalui fitur chat pada aplikasi sosial media.

2. Pemberian Tugas

Setelah perkenalan awal mengenai proyek melalui tahap rapat perdana dan *briefing*, penulis akan melalui fase pemberitan tugas. Penulis akan diberikan tugas yang ditentukan oleh *Lead Artist* untuk dikerjakan selama tenggat waktu per asset berdasarkan kesulitan dan jenis tugas yang diberikan. Setiap tugas memiliki spesifikasi dan requirements yang berbeda-beda,

seperti pemotongan aset untuk aset animasi, atau perencanaan komposisi dan warna untuk tugas ilustrasi. Bentuk tugas yang diberikan umumnya akan berupa arahan dengan deskripsi umum dan singkat mengenai aset yang harus divisualisasikan oleh penulis berdasarkan imajinasi penulis.

3. *Brainstorming*

Setelah memahami deskripsi yang diinginkan oleh *Lead Artist* pada tahap pemberitan tugas, penulis akan beranjak ke tahap *brainstorming* untuk menemukan penggambaran aset visual yang paling cocok dengan deskripsi yang telah diberikan. Proses brainstorming akan dimulai dengan proses mencari resource untuk menyusun referensi utama yang akan digunakan sebagai patokan untuk keberlanjutan desain yang akan penulis gambar di tahap berikutnya. Fungsi dari tahap ini adalah untuk membangun fondasi awal dari desain yang kuat sehingga penulis tidak perlu mencari-cari referensi lagi selagi mengerjakan proses penggarapan desain. Hal ini juga mendukung efisiensi waktu mengerjakan aset dan menghindari kurangnya pemahaman penulis terkait hasil akhir tugas yang ingin diraih.

4. Pengeraaan Aset

Setelah proses *brainstorming*, penulis akan memulai proses penggambaran aset secara visual untuk dapat melalui tahap revisi. Pengeraaan aset akan selalu penulis mulai dengan membuat sketsa *line art* dari aset sehingga dapat menggambarkan secara kasar apa yang ingin penulis buat dalam tugas yang diberikan. Proses akan dilanjutkan ke tahap warna atau *grayscale* untuk ilustrasi yang lebih rumit. Terakhir, penulis akan melakukan *render* aset yang dikerjakan sehingga dapat memberikan output yang maksimal dan sesuai dengan *requirements* yang diberikan ketika awal pemberian tugas.

5. Revisi dan *Approval*

Ketika desain sudah diasistensikan, penulis akan merevisi aset sesuai dengan masukan yang diberikan hingga menerima *approval* dari *Lead Artist*

sebagai bentuk final dari aset yang diinginkan. Revisi dibutuhkan oleh penulis untuk dapat menghasilkan hasil akhir yang paling maksimal dan memuaskan bagi proyek yang dikerjakan. Dengan menerima *feedback* dan masukan, penulis dapat mengarahkan desain yang penulis kerjakan ke arah yang lebih sesuai dengan ekspektasi dari Leolit Games. Ketika bentuk final dari tugas yang penulis kerjakan sudah dinilai baik dan sesuai dengan ekspektasi, penulis akan menerima approval sebagai bentuk bahwa tugas sudah mencapai tahap akhir tanpa perlu penulis ubah lagi.

6. *Handover* Aset

Untuk mengakhiri tugas tersebut, penulis akan melalui tahap *handover*. Tahap *handover* pada Leolit Games umumnya berarti bahwa penulis wajib mengunggah *file* akhir aset ke dalam *Drive* proyek tersebut. Selain dari *handover* melalui Drive, penulis juga dapat melakukan *handover* dengan memberikan *link* akhir dari desain yang penulis kerjakan. Dengan memberikan akses desain penulis kepada Leolit Games, hal ini menandakan bahwa penulis telah menyelesaikan tugas yang diberikan kepada penulis.

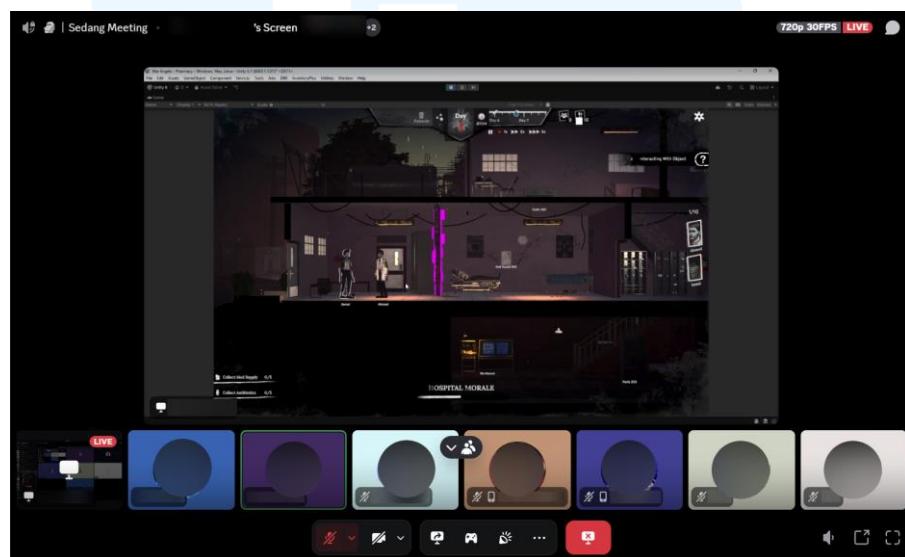
3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Kerja

Pada minggu ke tiga menjalani magang, penulis diberikan kesempatan oleh Chief Executive Officer Yude Wahyudi untuk ikut andil dalam proyek pribadi Leolit Games yang berjudul War Angels sebagai salah satu illustrator yang bertanggung jawab untuk menggambar illustrasi *story event* yang ada dalam *game* tersebut. Penulis diminta untuk dapat mengvisualisasikan deskripsi *story event* yang diberikan kepada penulis ke dalam bentuk gambar yang nyata dan sesuai dengan gaya visual yang dimiliki oleh War Angels. Illustrasi yang diminta berukuran 3840 x 2160 pixel dan ratio 16 : 9.

1. Rapat Perdana dan *Briefing*

Setelah diberikan kesempatan untuk menjadi bagian dari developer War Angels, penulis diminta untuk mengikuti rapat perdana penulis sebagai bagian dari tim War Angels pada tanggal 20 Agustus

2025 sebagai perkenalan ke tim dan untuk dapat memberikan gambaran yang lebih lengkap mengenai proyek dan bagaimana proyek tersebut berkembang. Penulis mengikuti rapat perdana War Angels yang diadakan melalui *call Discord* di *server* Leolit Games. Melalui rapat tersebut, penulis memperoleh *brief* dasar mengenai proyek yang memuat cerita utama, karakter-karakter yang sudah ada, progress perkembangan *game*, *overall vibes* dan warna yang digunakan dalam *game*, serta gambaran referensi aset yang akan dikerjakan oleh penulis.



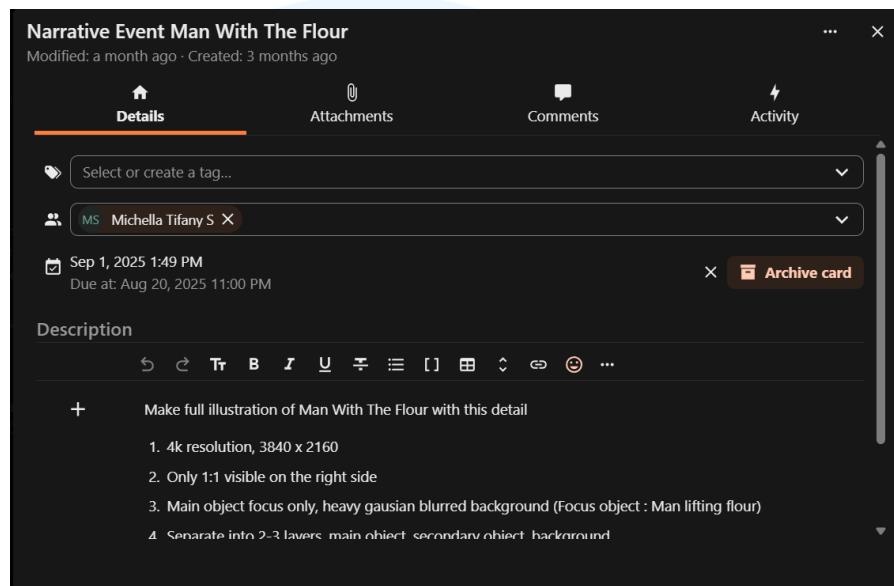
Gambar 3.4 *Discord Call* dengan Leolit Games membahas War Angels

Penulis juga diberikan kesempatan untuk berkenalan masing-masing secara langsung dengan sesama anggota yang bekerja di dalam proyek War Angels dan mempelajari proses dari penggeraan tugas yang dipercayakan kepada setiap anggota. Dengan bimbingan dari anggota yang terlebih dahulu sudah berada di dalam proyek, penulis memulai pengalaman penulis sebagai salah satu bagian dari proyek War Angels.

2. Pemberian Tugas

Setelah mendapatkan informasi dasar melalui *briefing* War Angels di *Discord*, penulis dipercayakan untuk mengerjakan tugas ilustrasi berdasarkan deskripsi dan vibes yang diinginkan untuk *story*

event War Angels. Tugas dilampirkan melalui website *tracker cloud* yang digunakan oleh Leolit Games untuk melakukan coworking dengan sesama rekam tim.



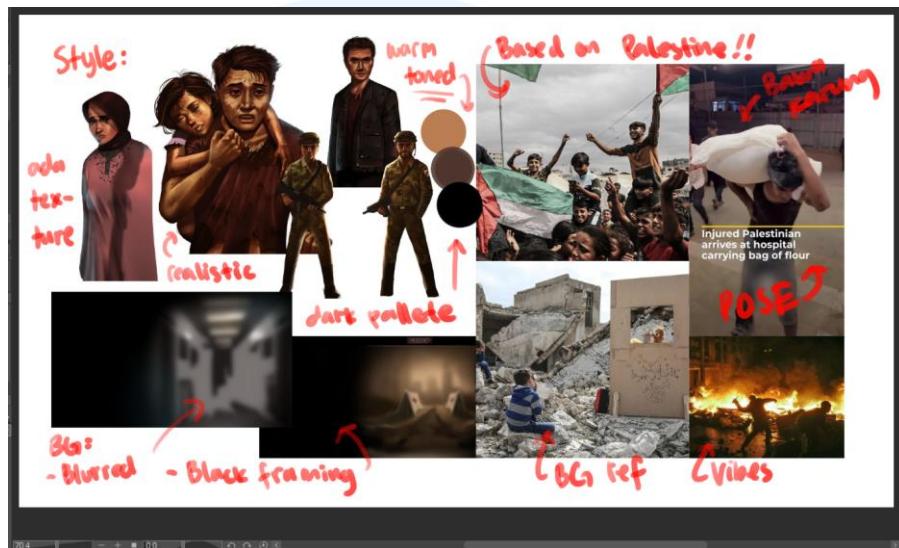
Gambar 3.5 Cloud Leolit Games

Cloud Leolit Games akan selanjutnya digunakan untuk setiap tugas baru yang diberikan oleh pihak Leolit Games kepada setiap anggota tim yang bekerja dalam proyek War Angels. Setelah menerima informasi mengenai tugas, penulis diwajibkan untuk mengubah status tracker tugas dari *To Do* menjadi *Doing* untuk memberitahukan pihak Leolit Games bahwa tugas sudah dibaca dan mulai dikerjakan oleh penulis.

3. *Brainstorming*

Setelah menerima deskripsi dari tugas yang hendak diilustrasikan, penulis memulai proses *brainstorming* untuk mendapatkan penngambaran yang sesuai dengan deskripsi tugas yang diberikan. Proses *brainstorming* yang penulis lakukan berupa mencari referensi untuk latar tempat pada ilustrasi, referensi untuk pose karakter yang menjadi titik utama dalam ilustrasi, dan palet warna yang akan digunakan untuk ilustrasi. Seluruh komponen *resource* yang penulis

kumpulkan kemudian akan dimasukan ke dalam satu canvas yang besar untuk mempermudah penggambaran secara besar ketika penulis sudah memulai sketsa di tahap proses pengerjaan aset.



Gambar 3.6 Brainstorming untuk Tugas ‘Man with Flour’ di War Angels

Untuk mempermudah penulis dalam menentukan bagian dari referensi yang digunakan untuk bagian masing-masing, penulis menaruh anotasi untuk setiap gambar yang telah dikumpulkan. Setiap gambar memiliki peran yang berbeda-beda, baik untuk referensi gaya visual, latar belakang, keseluruhan mood dari gambar, pose utama, dan framing yang akan digunakan dalam event game. Berdasarkan referensi yang telah dikumpulkan, penulis mulai membentuk gambaran besar dari ilustrasi yang akan dikerjakan di benak penulis.

4. Pengerjaan Aset

Berdasarkan *resource* yang telah dikumpulkan melalui tahap *brainstorming*, penulis memulai pengerjaan aset ilustrasi yang ditugaskan melalui software Clip Studio Paint. Aplikasi ini penulis gunakan didasari oleh fitur yang lengkap untuk proses ilustrasi dan pengalaman penulis yang sudah menjadi pengguna Clip Studio Paint selama bertahun-tahun. Proses pengerjaan dimulai dengan menggambar

sketsa dasar sebagai landasan ilustrasi yang akan dikerjakan. Pada proses ini, penulis akan menentukan komposisi yang digunakan untuk dapat menghindari visual stress akibat tidak adanya titik fokus yang diberikan pada ilustrasi. Setelah menentukan komposisi pada sketsa, penulis akan melanjutkan proses melalui perapian sketsa pose karakter dan latar belakang. Penulis menggunakan horizon line untuk latar belakang sehingga memberikan efek latar yang bervolume, tidak datar untuk dilihat mata, dan memberikan kesan bahwa karakter memang berada di dalam latar tersebut secara nyata.

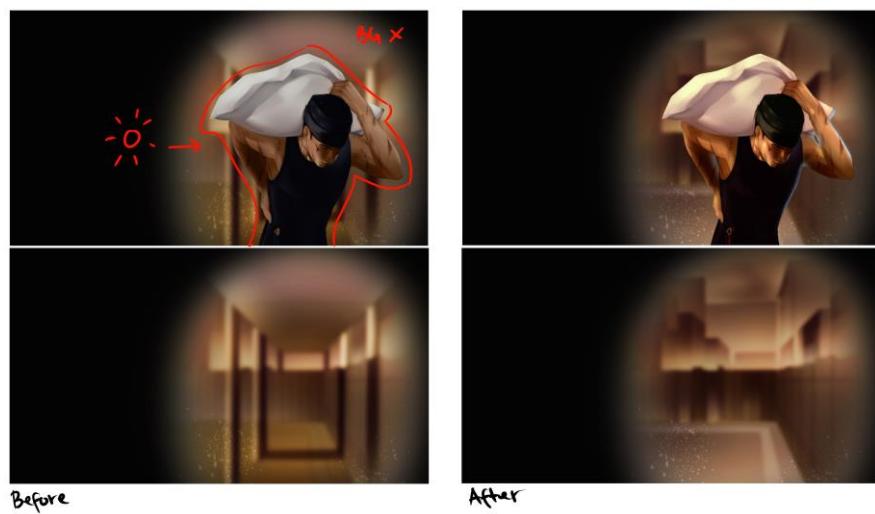


Gambar 3.7 Pengerjaan Ilustrasi untuk Tugas ‘Man with Flour’ di War Angels

Proses berlanjut ke tahap pemberian value hitam putih, dimulai dari tiga *local values*, yaitu light, midtone dan shadows. Setelah value sudah memberikan kesan volume yang nyata pada ilustrasi, penulis mulai memberikan warna yang sesuai dengan warna color palette dari game War Angels. Game War Angels sendiri memiliki palet warna yang berkesan monotone dan destruktif, sesuai dengan tema game yang mengambil tempat latar perang dunia. Setelah menyelesaikan tahap warna, penulis melanjutkan ke tahap akhir yaitu tahap rendering untuk merapikan detail-detail kecil dan memberikan polesan efek pada bentuk final ilustrasi.

5. Revisi dan Approval

Ilustrasi yang telah dikerjakan oleh penulis akan diasistensikan kepada pihak *Lead Artist* untuk mendapatkan saran dan masukan terkait progress penggerjaan yang telah dikerjakan. Selama masa penulis mengerjakan tugas yang diberikan, ilustrasi dapat memperoleh revisi terkait anatomi karakter yang terlalu berotot, kurangnya detail *highlight* pada beberapa bagian yang diinginkan sehingga terlihat kurang kontras, background yang dinilai masih memberikan visual stress pada pelihatnya, atau warna yang dinilai masih terlalu *saturated* bila dibandingkan dengan warna dalam referensi gambar story event lainnya.



Gambar 3.8 Revisi Ilustrasi untuk Tugas ‘Man with Flour’ di War Angels

Dalam tugas Man with Flour dalam proyek War Angels, penulis mendapatkan revisi terkait beberapa detail penting dan background pada ilustrasi. Revisi pertama yang diterima adalah mengenai *tone* warna pada karakter yang dinilai kurang kuning dan mencolok, diikuti dengan kurangnya pencahayaan pada karakter sehingga warna yang digunakan terlalu muted dan tidak menonjolkan arah datang cahaya yang diminta oleh *Lead Artist*. Selain dari itu, penulis diminta untuk mengganti latar belakang ilustrasi sehingga terlihat lebih menggambarkan pemandangan kota dibandingkan dengan lorong panjang bertiang.



Gambar 3.9 Referensi Revisi untuk Tugas ‘Man with Flour’ di War Angels

Untuk menyelesaikan permasalahan yang ditekankan pada revisi, penulis menggunakan fitur *Gradient Map* pada aplikasi Clip Studio Paint dan memberikan *layer mode Overlay* berwarnakan kuning untuk memberikan warna yang lebih cerah pada kulit karakter yang disinari oleh arah datang cahaya pada gambar. Penulis juga menggambar ulang latar tempat pada ilustrasi sesuai dengan yang diminta oleh *Lead Artist* dengan menggunakan *Perspective Tool* dan *Gradient Map* yang berdominan warna oranye-coklat, memberikan kesan ‘berantakan’ dan ‘chaos’ yang menggambarkan dampak perang.

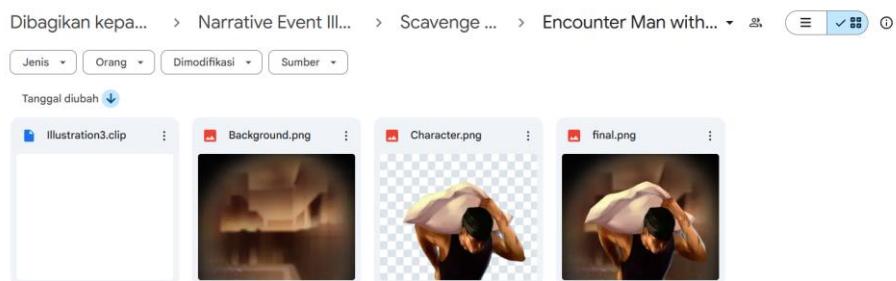


Gambar 3.10 Perbandingan Revisi Tugas ‘Man with Flour’ di War Angels

Setelah semua revisi telah dikerjakan dan Lead Artist telah memberikan respon yang memuaskan terhadap bentuk ilustrasi terkini yang dikirimkan kepadanya, maka ilustrasi dapat dikatakan berada dalam bentuk final dan tidak perlu dilakukan revisi lagi dikarenakan sudah mendapatkan approval yang dibutuhkan.

6. Handover Aset

Setelah menerima approval dari *Lead Artist*, penulis diharuskan untuk melakukan proses *export file* ke dalam beberapa *layer image* untuk digunakan ke dalam *game* dan keperluan animasi, yaitu *foreground*, *midgroud*, dan *background*. *Foreground* pada ilustrasi berupa objek gambar yang terletak paling depan pada ilustrasi, biasanya digunakan untuk *framing* sehingga memiliki kontras yang membantu mata pelihat mengetahui objek utama yang disorot dalam ilustrasi. *Midgroud* pada ilustrasi berbentuk objek utama yang terletak di tengah-tengah *foreground* dan *background*, umumnya pada ilustrasi proyek War Angels berbentuk karakter yang menjadi sorot dalam cerita *story event* ilustrasi. *Background* adalah bagian latar belakang dari ilustrasi yang menjadi tempat terjadinya *story event* yang diceritakan.



Gambar 3.11 *Handover* Ilustrasi untuk Tugas ‘Man with Flour’ di War Angels

Hasil export diharuskan untuk melalui proses *handover* dari pihak penulis ke pihak Leolit Games dengan melalui *Drive* khusus proyek War Angels yang telah disediakan ketika *briefing*. Setelah menyelesaikan

satu tugas, penulis akan diberikan tugas ilustrasi berikutnya yang harus dikerjakan dengan deskripsi *story event* yang berbeda.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Kerja

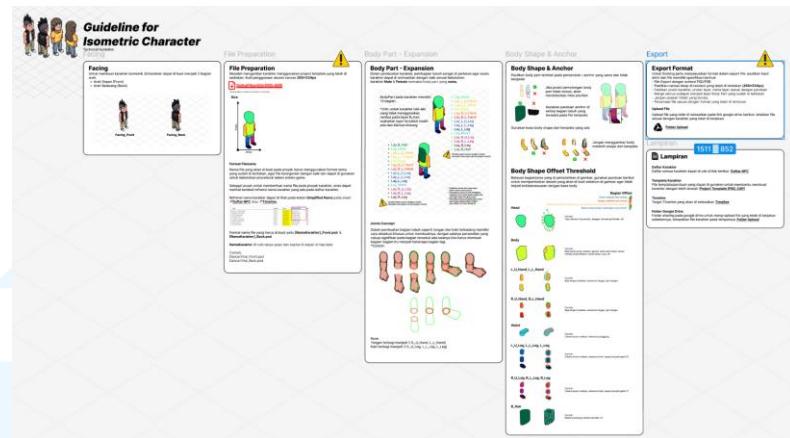
Selain dari proyek War Angels, penulis juga diberikan tanggung jawab untuk berperan dalam beberapa tugas lain yang diberikan oleh Leolit Games selama masa magang yang dijalani oleh penulis, baik dalam bentuk ilustrasi ataupun dalam bentuk perancangan ulang salah satu halaman dari website Leolit Games.

3.3.2.1 Proyek Game Juru Kuliner

Pada awal masa magang penulis, penulis diberikan kepercayaan untuk mengerjakan proyek Juru Kuliner, sebuah *game* simulasi restoran yang menghadirkan budaya Indonesia ke dalam tema dan karakter permainannya. Pada proyek ini, penulis bertugas sebagai artist yang menggambar aset karakter yang akan dianimasikan di dalam *game* tersebut.

1. Rapat Perdana dan *Briefing*

Setiap proyek yang berada di dalam naungan Leolit Games akan dimulai dengan diadakannya rapat perdana mengenai proyek yang sedang dibahas. Seperti rapat perdana War Angels, rapat perdana proyek Juru Kuliner mengambil tempat di aplikasi *Discord* menggunakan fitur *call* pada *server* Leolit Games. *Call* diawali dengan perkenalan pertama dengan penanggung jawab proyek diikuti dengan perkenalan setiap anggota yang bertugas dalam proyek. Penjelasan utama mengenai proyek juga kemudian dilakukan oleh *Lead Artist* yang bertugas kepada para artist yang akan ditugaskan. Pada proyek ini, telah disediakan halaman website Figma utama yang digunakan untuk menjadi sumber *briefing* utama yang memuat berbagai keperluan terkait pelaksanaan tugas yang akan dihadapi oleh penulis.

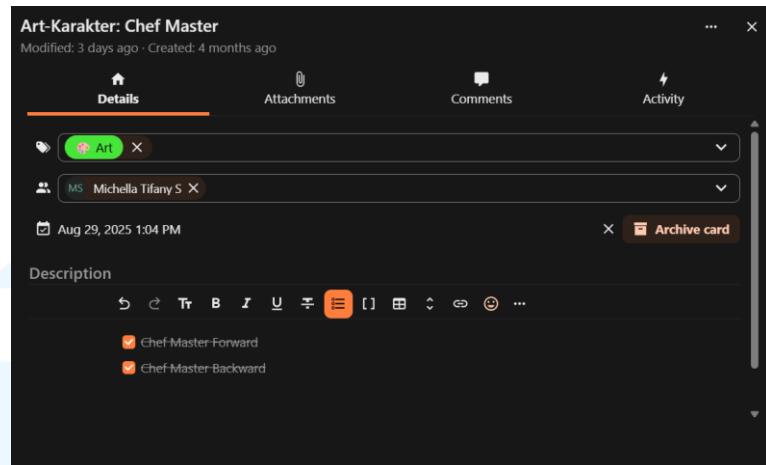


Gambar 3.12 Brief Juru Kuliner di Figma
Sumber: <https://www.figma.com/>

Pada *brief* yang tertera, telah dicantumkan tata cara penamaan file, angle isometri yang digunakan untuk menggambar karakter, gaya visual yang diinginkan, pemotongan bagian tiap aset dan tempat untuk mengumpulkan hasil akhir dari aset yang kelak akan dikumpulkan untuk dianimasikan.

2. Pemberian Tugas

Setelah *briefing* telah diselesaikan, tahap selanjutnya yang akan penulis lalui adalah tahap pemberian tugas. Pemberian tugas dilakukan melalui website Leolit Cloud yang memuat tracker dan keterangan tugas yang harus dikerjakan. Setiap artist diberikan *tag* perseorangan yang akan ditaruh pada nama karakter yang harus mereka kerjakan. Untuk memulai pengerajan aset, penulis diharuskan untuk mengubah *tag To Do* menjadi *Doing* sehingga *Lead Artist* mengetahui bahwa penulis sudah memulai proses pengerajan tugas.



Gambar 3.13 Assignment Tugas Juru Kuliner di Cloud Leolit Games

Setiap *assignment* dalam Juru Kuliner memiliki tenggat waktu kurang lebih 1 hingga 2 minggu per dua karakternya. Dalam satu waktu, penulis akan diberikan 2 karakter dalam 1 waktu untuk dapat menyelesaikan kuota bulanan yang telah ditentukan dari pihak Leolit Games melalui spreadsheet *list* karakter yang dapat diakses oleh penulis melalui Cloud.

All	Type	Gender	Class	Simplified Name	Info (in game description)
3	Staff	Cowok	Staff	Cowok Pemula	Mahasiswa BU laga bisa masuk
4	Chief Handel	Cowok	Staff	Cowok Handel	Professional gag UMK
5	Responsi Handel	Cowok	Staff	Chika Handel	Utan kerja lama tan 10 tahun
6	4 Responses Pemula	Cowok	Staff	Responses Pemula	Mahasiswa BU
7	Responses Handel	Cowok	Staff	Responses Handel	Professional gag UMK
8	6 Responses Master	Cowok	Staff	Responses Master	Utan kerja lama tan 10 tahun
9	Premuasip Handel	Cowok	Staff	Premuasip Handel	Professional gag UMK
10	9 Premuasip Master	Cowok	Staff	Premuasip Master	Utan kerja lama tan 10 tahun
11	Kasir Pemula	Cowok	Staff	Kasir Pemula	Mahasiswa BU
12	Kasir Handel	Cowok	Staff	Kasir Handel	Professional gag UMK
13	12 Kasir Master	Cowok	Staff	Kasir Master	Utan kerja lama tan 10 tahun
14	Common (Customer)				
15	1 Cowok basic 1	Cowok	Common	Cowok basic 1	Mahasiswa, ad 3 koma em, pekerja tangguh cara deketin cewek
16	2 Cowok basic 2	Cowok	Common	Cowok basic 2	Pegawai hasilnya gag umk, pekerja tanggapin nego nya di pas ketake
17	3 Cowok basic 3	Cowok	Common	Cowok basic 3	Fresh graduate pusing cari kerja
18	4 Cowok basic 1	Cowok	Common	Cowok basic 1	Mahasiswa, berasal putus dan gelau
19	5 Cowok basic 2	Cowok	Common	Cowok basic 2	Mahasiswa pernah gakde gelak. Ya gitu lah ngairas
20	6 Cowok basic 3	Cowok	Common	Cowok basic 3	Mahasiswa, crack yang segera go teregeser, lagi dia "was salamat pagi" lap hari sama cowok yang dia
21	Uncommon (Customer)				
22	7 Mahasiswa Entrepreneur	Cowok	Uncommon	Mahasiswa Entrepreneur	Mahasiswa tipe utama pengusaha, mampu mitarader kripto

Gambar 3.14 *Spreadsheet* Daftar Karakter Juru Kuliner

Setelah terdapat karakter yang telah diselesaikan oleh penulis, nama karakter dalam *spreadsheet* akan ditandai sebagai sudah dikerjakan oleh pihak Leolit Games untuk menghindari adanya bertabraknya tugas antara satu *intern* dengan *intern* lainnya yang bekerja di proyek Juru Kuliner bersama.

3. *Brainstorming*

Materi yang dicari dalam proses *brainstorming* di proyek Juru Kuliner akan didasari dari karakter apa yang sedang dikerjakan oleh penulis. Secara umum, penulis memulainya engan membawa keterangan karakter yang harus dikerjakan, pekerjaan karakter, dan deskripsi dari karakter tersebut. Setelah mendapatkan gambaran utama dari apa yang diharapkan oleh *Lead Artist*, penulis mengumpulkan beberapa referensi material dari resource yang berbeda untuk menyusun gambaran utama dari desain karakter yang ingin dicapai.



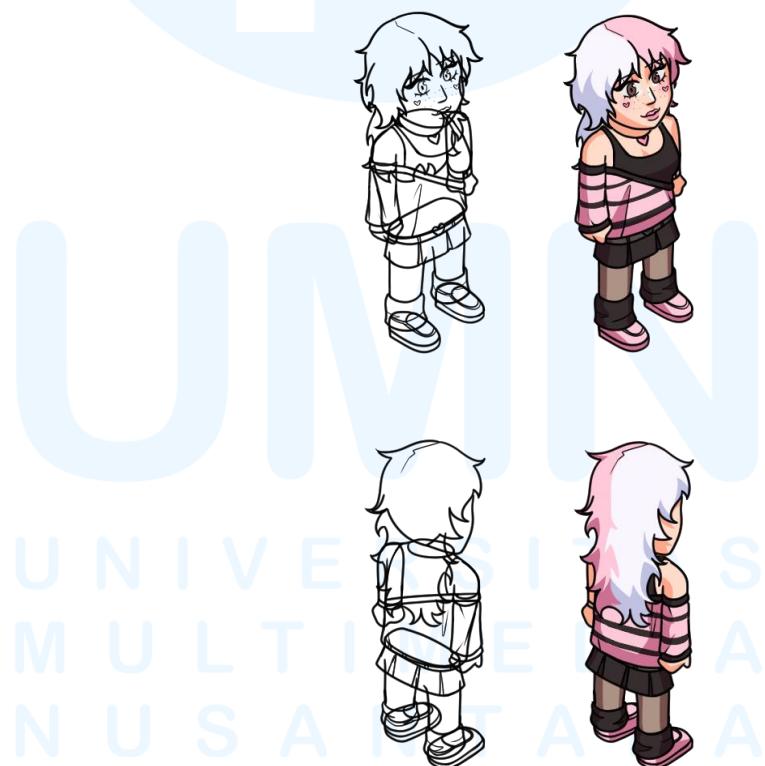
Gambar 3.15 *Brainstorming* aset karakter *E-Girl* untuk Juru Kuliner

Gambar di atas adalah salah satu proses brainstorming yang penulis lakukan untuk tugas aset karakter *E-Girl*, steriotipe yang menyangkut bagaimana perempuan yang umumnya populer di dunia maya dikarenakan *make up* dan *fashion sense* unik yang dia miliki. Berdasarkan trope yang diberikan oleh Leolit Games, penulis mengumpulkan referensi berdasarkan contoh nyata berupa beberapa *influencer* di dunia maya yang cocok dengan image *E-Girl*. Setelah mengumpulkan semuanya ke dalam satu *canvas* besar, penulis mulai menandai hal-hal yang menjadi detail penting untuk diimplementasikan dalam tahap penggerjaan

aset karakter dengan mengambil beberapa bagian yang dapat dikolase menjadi desain karakter yang unik, namun masih terlihat sesuai dengan *trope* yang diberikan dalam tugas.

4. Pengerajan Aset

Penulis memulai proses pengerajan aset dengan menggunakan aplikasi Clip Studio Paint yang berfungsi sebagai aplikasi gambar *digital*. Di sana, penulis memulai sketsa kasar dari karakter terlebih dahulu untuk mendapatkan gambaran awal dari konsep karakter yang dimau. Setelah dinilai cukup jelas menggambarkan stereotipe karakter yang diincar, penulis melanjutkan menuju tahap *base color* untuk memberikan warna dasar sesuai dengan referensi yang telah dikumpulkan dalam tahap *brainstorming*.

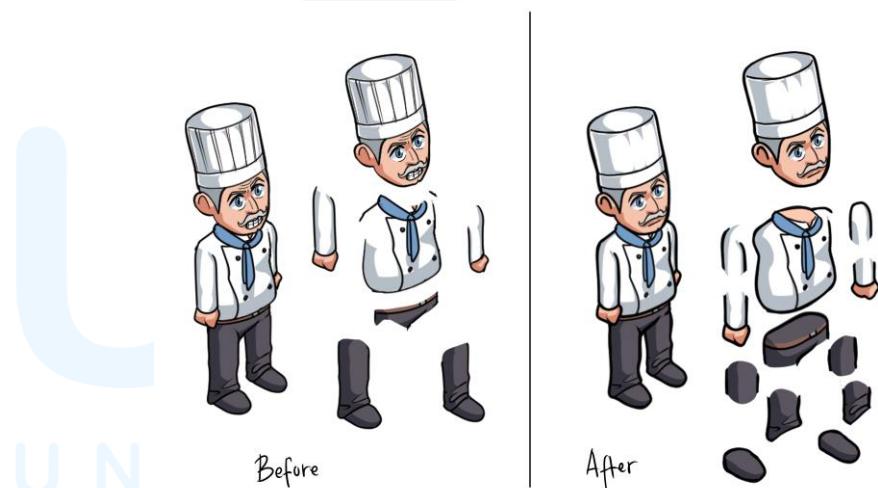


Gambar 3.16 Sketsa dan Warna Aset Karakter *E-Girl* untuk Juru Kuliner

Pada salah satu contoh karakter yang dikerjakan dalam proyek Juru Kuliner, yaitu karakter *E-Girl*, penulis mengimplementasikan warna pink dan hitam sebagai warna dasar sesuai dengan referensi dari *E-Girl* yang terbentuk melalui sosial media dan internet. Rambut *duotone*, yang memiliki dua warna, penulis berikan pada desain karakter didasari atas tren rambut yang marak digunakan oleh *influencer* wanita di sosial media. Dekorasi berupa make up juga penulis tambahkan untuk bagian wajah karakter didasari atas gaya *make up E-Girl* yang terkesan *fun* dan *playful*, terkadang menggunakan stiker, *bandaid*, atau *freckles* imitasi untuk mempercantik *make up* yang digunakan.

5. Revisi dan Approval

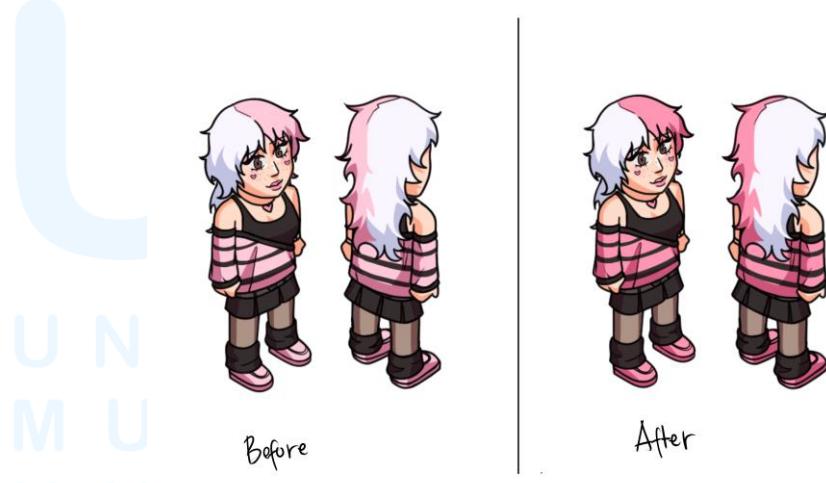
Proses revisi aset karakter pada proyek Juru Kuliner diperlukan untuk dapat menyempurnakan desain dan aset karakter yang telah dikerjakan di tahap sebelumnya.



Gambar 3.17 Revisi Aset Karakter *Chef Master* untuk Juru Kuliner

Secara umum, revisi yang paling sering didapatkan menyangkut aset karakter yang dikerjakan oleh penulis berupa pemotongan aset tiap karakter yang diharuskan mengikuti *template* pemotongan untuk mempermudah

animasi pada *game*. Salah satu karakter yang mengalami revisi cukup banyak dalam proses produksi aset adalah *Chef Master*. Pada tahap sebelum revisi, karakter aset *Chef Master* yang penulis kerjakan hanya mengalami pembagian bagian animasi berjumlah 7 buah, yaitu kepala, badan, torso, tangan kiri, tangan kanan, kaki kiri dan kaki kanan. Setelah melalui proses revisi, penulis diharuskan untuk membagi bagian tubuh dari aset menjadi lebih detail untuk dapat dianimasikan dengan lebih natural dan tidak kaku. Pembagian lebih lanjut dilakukan untuk bagian siku tangan, siku kaki, dan area telapak kaki. Selain dari itu penulis juga mendapatkan masukan untuk mengubah detail pada karakter untuk menjadi lebih simpel dibandingkan sebelumnya, seperti menghilangkan garis pada topi koki dan mengubah ekspresi dari karakter untuk lebih terlihat neutral. Hal ini dilakukan dengan maksud menghindari visual stress yang berlebihan ketika karakter sudah dianimasikan dan berada langsung di dalam *game* *Juru Kuliner*.



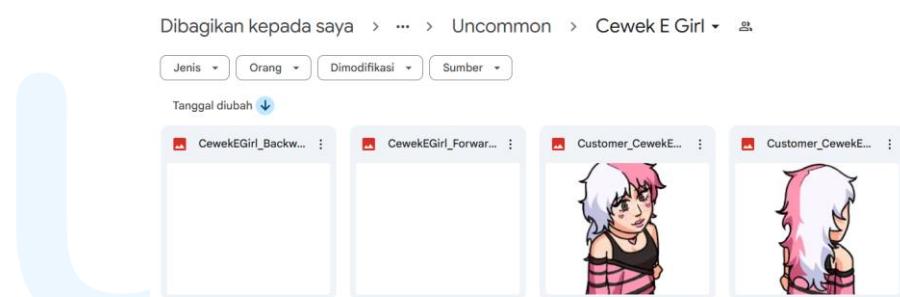
Gambar 3.18 Revisi Aset Karakter *E-Girl* untuk *Juru Kuliner*

Selain mengenai pemotongan, salah satu revisi yang paling umum penulis dapatkan adalah mengenai warna yang

digunakan dalam desain karakter. Pada proses pembuatan karakter *E-Girl*, penulis mendapatkan revisi terkait warna yang dinilai terlalu pastel dan lembut untuk gaya visual *game* Juru Kuliner. Untuk menyelesaikan revisi yang diberikan, penulis mengubah saturasi dan kegelapan warna pink yang digunakan untuk mewarnai karakter sehingga terlihat lebih menonjol dan seirama dengan penggunaan warna di karakter-karakter lainnya.

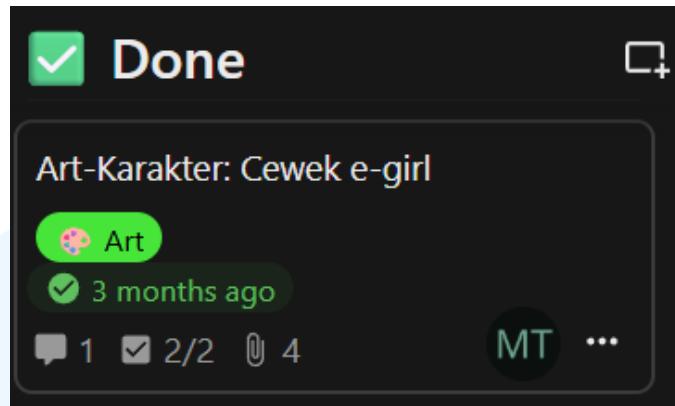
6. Handover Aset

Setelah mendapatkan *approval* untuk hasil akhir tugas aset karakter yang telah dikerjakan, penulis akan melakukan tahap *handover file* aset karakter ke dalam *Drive* yang telah disediakan untuk proyek Juru Kuliner. Bentuk akhir *file* terdiri atas tiga format, yaitu *file PSD* untuk keperluan animasi, gambar final tampak depan, dan gambar final tampak belakang untuk keperluan referensi ketika menganimasikan karakter.



Gambar 3.19 Handover Aset *E-Girl* di *Drive* untuk Juru Kuliner

Setelah selesai, penulis diwajibkan untuk mengubah *status tag* karakter yang telah diselesaikan pada website Leolit Cloud menjadi *Done* untuk memberitahu pihak Leolit Games bahwa penulis telah menyelesaikan tugas yang diberikan. Perubahan dapat dilakukan dengan cara memindahkan *tab* tugas ke barisan *Done* sehingga dapat diakses dengan mudah oleh pihak Leolit Games.



Gambar 3.20 Pengubahan Tag Karakter *E-Girl* di Leolit Cloud

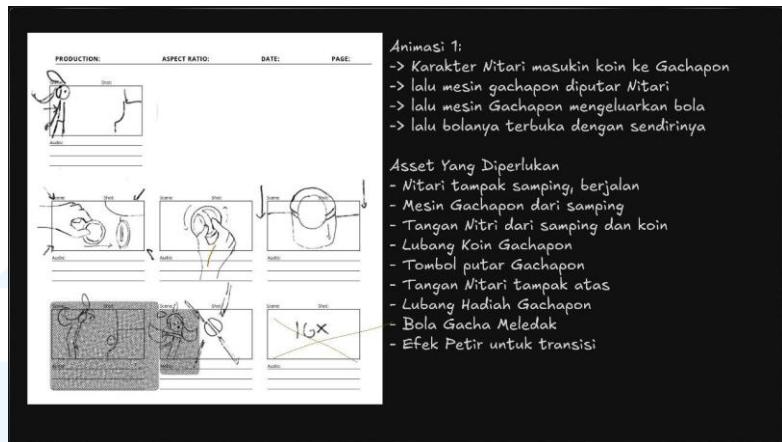
Setelah memastikan semua *file* sudah melalui proses *handover* ke *Drive*, penulis kemudian akan memberikan notifikasi pada *Lead Artist* untuk dapat diberikan tugas aset karakter baru yang harus dikerjakan selanjutnya dalam proyek Juru Kuliner.

3.3.2.2 Proyek IGX Video Animation

Penulis diberikan kesempatan oleh Leolit Games untuk ikut serta dalam proyek video animasi singkat yang dipesan oleh acara IGX, salah satu acara *game* paling besar di Indonesia. Pada proyek ini, penulis akan diberikan tanggung jawab untuk menggambar aset utama video animasi berupa maskot utama event, Nitari, dan background adegan-adegan pada video tersebut.

1. *Briefing*

Pada proyek ini, penulis tidak melalui rapat perdana seperti proyek lainnya di Leolit Games, melainkan langsung diberikan *briefing* terkait tugas melalui sosial media *WhatsApp*. *Brief* yang diberikan berbentuk *storyboard* yang telah diurutkan secara kronologis berdasarkan adegan-adegan yang harus penulis illustrasikan untuk keperluan video animasi IGX.



Gambar 3.21 *Brief Storyboard* Video Animasi IGX

Briefing dilakukan dalam grup dimana terdapat sesama *intern* lainnya yang juga diberikan kesempatan untuk berperan dalam proses pembuatan video animasi IGX. Dalam *brief* juga telah disiapkan *list* aset apa saja yang harus dikerjakan berdasarkan dengan *storyboard* yang telah dirancang sebelumnya oleh tim internal Leolit Games.

2. Pemberian Tugas

Setelah diberikan *brief* utama, penulis diberikan kesempatan untuk memilih bagian mana dalam storyboard yang akan penulis kerjakan. Penulis memutuskan untuk mengambil tanggung jawab atas menggambar bagian paruh pertama dalam *storyboard* video animasi. Paruh pertama video animasi tersebut berisikan karakter utama video, yaitu maskot dari IGX bernama Nitari, beserta *background* Gachapon, koin gacha, bola gacha, *gamedisk*, konsol *Gameboy* dan SFX efek yang juga harus digambar berdasarkan gaya visual dari referensi *style* ilustrasi event IGX.

3. *Brainstorming*

Proses brainstorming berisikan proses penulis mengumpulkan referensi dari beberapa *resource* untuk membentuk gambaran kasar dari adegan *Storyboard* yang

telah disampaikan pada *brief*. Pengumpulan referensi diambil dari berbagai sumber, seperti referensi yang diberikan secara langsung oleh Leolit Games ataupun referensi yang dikumpulkan melalui internet. Referensi utama dari karakter Nitari dan screenshot dari *game* sampingan IGX penulis gunakan sebagai panduan awal gaya visual yang ingin dicapai untuk video animasi yang dikerjakan.



Gambar 3.22 Referensi Gaya Visual Video Animasi IGX

Berdasarkan referensi yang telah penulis kumpulkan, beberapa poin penting yang dijadikan dasar ilustrasi yang akan dikerjakan oleh penulis adalah komposisi anatomi Nitari yang terlihat kartunis, penggunaan warna yang *colorful* dan didominasi ungu, serta *brush* yang bertekstur seperti pensil. Analisa gaya visual berperan besar dalam menjaga konsistensi aset video animasi sehingga terlihat seperti ilustrasi yang IGX gunakan sebagai ciri khas media visual mereka dalam masa promosional maupun ketika hari event berlangsung.

4. Pengerajan Aset

Penulis mengerjakan seluruh aset video dengan menggunakan aplikasi Clip Studio Paint, mulai dari karakter hingga background. Proses pengerajan aset dikerjakan secara kronologis, dengan scene 1 sebagai aset pertama yang dikerjakan sebelum dilanjutkan dengan scene berikutnya. Proses sketsa dilakukan diiringi dengan pemberian warna dasar untuk mempercepat proses revisi dengan pihak Leolit Games.



Gambar 3.23 Sketsa dan Warna Dasar untuk *Scene 1* Video Animasi IGX

Setelah sketsa telah dirapikan, penulis akan lanjut melakukan proses render kepada sketsa untuk memberikan *volume* dan dimensi pada aset. Warna dominan yang penulis gunakan dalam proses render merujuk pada referensi utama karakter yang memiliki *tint* utama berwarna ungu.



Gambar 3.24 *Render Aset Animasi untuk Scene 1 Video Animasi IGX*

Jenis *shading* yang penulis gunakan bersifat *simple shading* dengan menggunakan *blending mode multiply* untuk bayangan dan *blending mode add* untuk *highlight* pada aset. Untuk semakin menyamakan saturasi *tint* pada gachapon, penulis menggunakan *blending mode overlay* berwarna ungu terang untuk mengimplementasikan warna ungu tanpa terkesan terlalu kuat bila dibandingkan dengan aset karakter Nitari.

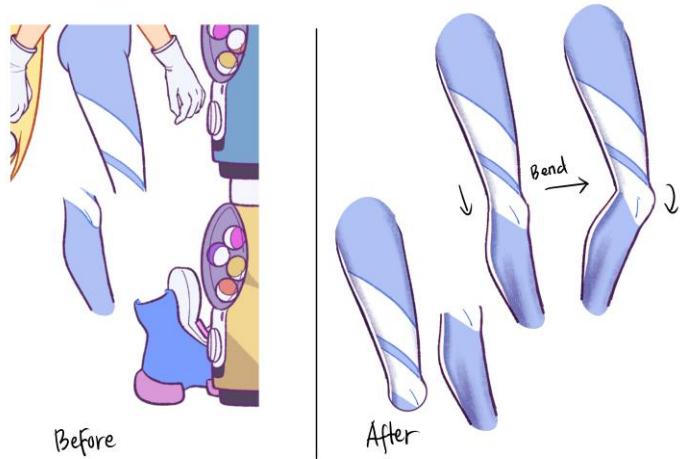
5. Revisi dan *Approval*

Setelah masa penggerjaan, penulis diharuskan untuk menerima revisi terkait aset melalui *chat Discord* di *server Leolit Games*. Salah satu revisi yang penulis terima adalah mengenai salah satu sketsa awal Nitari, karakter dalam *scene 1*, yang dinilai kurang ekspresif. Untuk menyelesaikan revisi tersebut, penulis memutuskan untuk menambahkan alis dan sinar pada matanya sehingga terlihat lebih hidup dan ekspresif.



Gambar 3.25 Revisi Aset Karakter untuk *Scene 1* Video Animasi IGX

Selain dari itu, penulis juga menerima revisi terkait pemotongan aset karakter Nitari. Pemotongan awal yang penulis lakukan dinilai kurang rapih dan mempersulit animator ketika karakter akan dianimasikan dikarenakan pemotongan tidak sesuai dengan lokasi siku dan masih berbentuk abstrak. Revisi penulis lakukan dengan memotong bagian siku pada persendian Nitari dengan bentuk lingkaran. Dengan bentuk lingkaran, sendi dapat dianimasikan tanpa harus melihatkan adanya pemotongan pada video animasi.

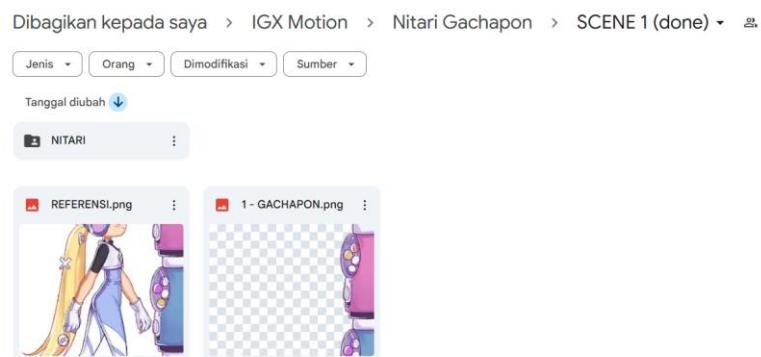
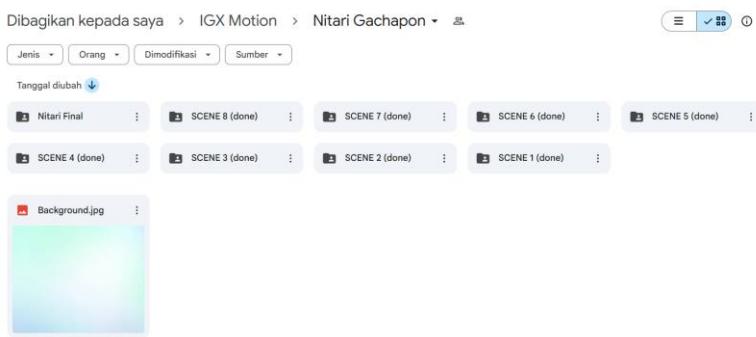


Gambar 3.26 Revisi Persendian Aset untuk *Scene 1* Video Animasi IGX

Revisi penulis lakukan dengan memotong bagian siku pada persendian Nitari dengan bentuk lingkaran. Dengan bentuk lingkaran, sendi dapat dianimasikan tanpa harus melihatkan adanya pemotongan pada video animasi.

6. Handover Aset

Setelah mendapat *approval* akhir dari pihak penanggung jawab proyek, penulis diharuskan untuk melakukan proses *handover file* akhir gambar ke dalam *Drive* proyek IGX dengan pembagian berdasarkan setiap adegan yang tertera dalam *storyboard* awal proyek. Pembagian ini dimaksudkan untuk mempermudah animator dalam mengakses aset yang telah diatur untuk setiap *scene* tanpa harus tercampur dengan *scene* lain.



Gambar 3.27 *Drive* untuk Video Animasi IGX

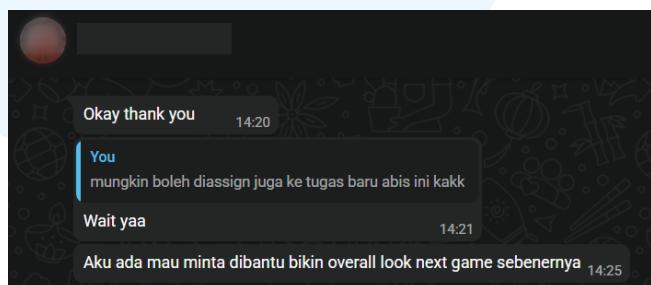
Handover file pada *Drive* akan berbentuk *file* pecahan setiap aset yang telah dilakukan proses *export* dalam nama yang berbeda-beda, sesuai dengan bagian tubuh. Hal ini juga diperlukan untuk mempermudah animator ketika hendak menyusun setiap layer bagian tubuh aset karakter di aplikasi animasi yang akan mereka gunakan.

3.3.2.3 Proyek Concept Art Game UDrive

Penulis dipercayakan untuk mengerjakan *concept art* untuk salah satu *game* baru milik Leolit Games yang mengambil tema berupa ojek online mobil yang berlatarkan pada masa pandemi bernama UDrive. Dalam kesempatan ini, penulis memiliki dua hal yang harus dikerjakan, yaitu peta utama perjalanan mobil ojol dan adegan yang terjadi di dalam mobil ojol tersebut.

1. Briefing

Briefing pada proyek ini dilakukan melalui WhatsApp, dimana *brief* garis besar mengenai tugas diberikan melalui personal chat. *Brief* diberikan setelah penulis telah menyelesaikan tugas dari proyek lain dan dialihkan ke proyek *game* UDrive.



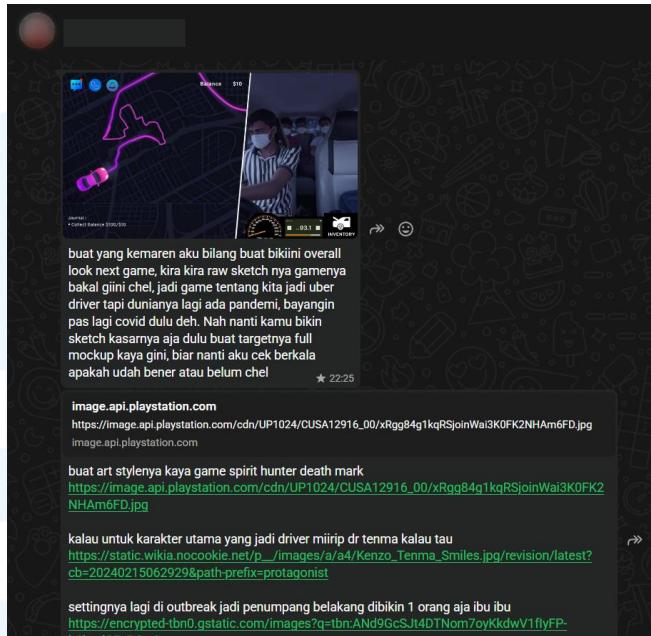
Gambar 3.28 Awal Pemberian *Brief* melalui Aplikasi WhatsApp

Brief diberikan secara singkat untuk menjelaskan mengenai konsep dan tema utama *game* untuk memberikan kemudahan bagi penulis untuk dapat menggambarkan konsep sesuai dengan apa yang diinginkan oleh pihak Leolit Games.

2. Pemberian Tugas

Setelah diberikan gambaran dasar atas vibes utama dari *game* UDrive, tahap selanjutnya yang penulis lalui adalah tahap pemberian tugas. Pemberian tugas dilakukan selang sehari setelah *brief* dijelaskan secara singkat, dengan referensi utama berbentuk beberapa link *resource* yang telah

dikumpulkan oleh pihak Leolit Games sehingga mempermudah proses pembuatan aset di kemudian hari.



Gambar 3.29 Pemaparan Tugas melalui Aplikasi *WhatsApp*

Hal pertama yang dijabarkan dalam kriteria dan kebutuhan tugas adalah mock up utama yang akan dijadikan *primary reference* untuk komposisi gambar, pembagian adegan dan pose karakter yang terdapat di dalam piece. Mock up yang diberikan berfungsi untuk memberikan gambaran yang lebih jelas untuk keseluruhan pose dan situasi dalam *game* UDrive. Selain dari itu, diberikan juga patokan utama untuk gaya visual yang diincar, karakteristik karakter utama yang berperan menjadi pengemudi mobil, penumpang yang akan menaiki mobil, latar situasi *outbreak* Covid-19 dalam ilustrasi, serta suasana hari yang mengambil waktu di kala malam.

3. *Brainstorming*

Untuk memulai proses penggeraan aset, penulis mengumpulkan beberapa referensi untuk proses ilustrasi concept art berdasarkan *brief* yang telah diberikan. Seluruh

referensi penulis kompilasikan ke dalam satu canvas sehingga mudah untuk diakses ketika penulis harus menggambar sembari melihat referensi di waktu yang sama.



Gambar 3.30 Brainstorming untuk Ilustrasi Concept Art Game UDrive

Untuk referensi utama gaya visual yang akan penulis gambar, penulis mengumpulkan ilustrasi yang sesuai dengan judul *game* yang menjadi patokan utama untuk arah ilustrasi. Gaya ilustrasi yang penulis adopsi dari referensi sendiri berupa style anime dengan warna yang cenderung muted dan gelap, namun memiliki *lighting* utama yang kontras di bagian wajah mereka, seperti sedang disorot lampu senter. Terdapat shading menggunakan warna hitam untuk mendukung kesan kelam dan *backlight* putih yang mendukung karakter untuk dapat menonjol dibandingkan dengan latar belakang gambar. Penulis juga mengumpulkan beberapa foto karakter fiksi yang akan digunakan sebagai basis dari desain karakter utama dan karakter penumpang. Latar belakang mobil juga penulis dasarkan oleh referensi tempat duduk mobil yang telah ditentukan oleh Leolit Games sendiri. Terakhir, penulis mengumpulkan beberapa peta dari tangkapan layar *game* yang telah dirilis sebelumnya sebagai referensi dasar dalam perletakan bangunan dan cabang jalan untuk dilalui oleh

mobil milik karakter utama dari sudut pandang *bird eye*, atau *angle atas*.

4. Pengerajan Aset

Setelah fase pengumpulan referensi dilakukan, penulis melanjutkan proses ke tahap pengerajan aset. Untuk memulai pengerajan, penulis melakukan sketsa kasar untuk gambaran umum dari keseluruhan ilustrasi kedepannya.



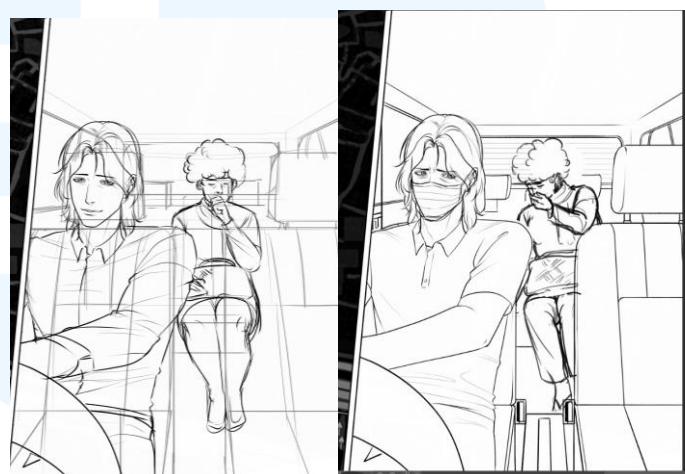
Gambar 3.31 Sketsa dan Warna untuk Ilustrasi *Concept Art Game* UDrive

Penulis mendasari ilustrasi utama pada concept art berdasarkan mock up yang telah diberikan oleh pihak Leolit Games dengan elemen yang penulis ambil dari referensi kala *brainstorming*. Karakter utama, yang bekerja menjadi pengemudi, penulis gambarkan tengah menyetir sembari melihat ke arah jalan, ditemani oleh seorang nenek yang tengah batuk di kursi belakang. Hal ini didasari atas latar situasi dari *game*, yaitu kala wabah Covid-19, masa dimana banyak orang mengalami gejala yang penyebarannya berhubungan dengan batuk. Sedangkan, untuk sisi peta, penulis basiskan berdasarkan peta kota Jakarta yang memiliki perlakuan yang cukup unik dan dinamis untuk dilihat.

5. Revisi dan Approval

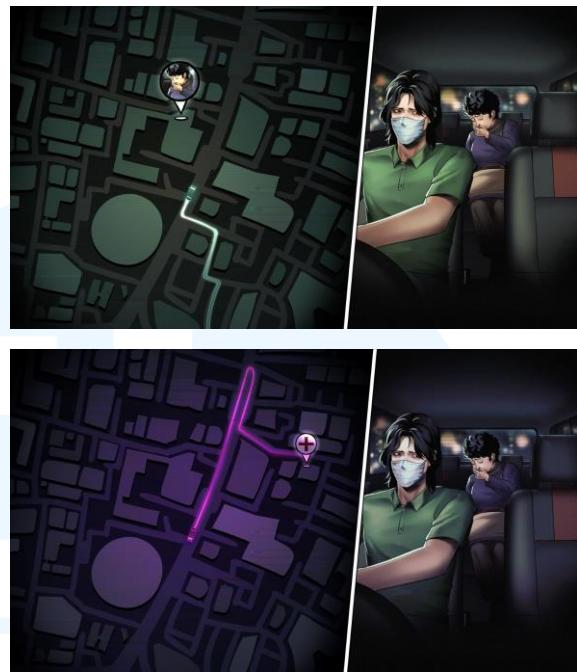
Setelah penulis menyelesaikan menggambar sketsa kasar dari concept art, penulis mengalami beberapa revisi untuk sketsa tersebut, terutama untuk bagian ilustrasi dalam

mobil. Sketsa yang telah penulis kerjakan pada tahap sebelumnya menerima revisi terkait pose untuk nenek penumpang dan ekspresi dari karakter utama. Pose yang penulis illustrasikan untuk penumpang dinilai kurang terlihat sakit dan mengkhawatirkan, begitu juga dengan ekspresi dari karakter utama yang terlihat kurang takut dan khawatir terhadap penumpang yang tengah dia bawa.



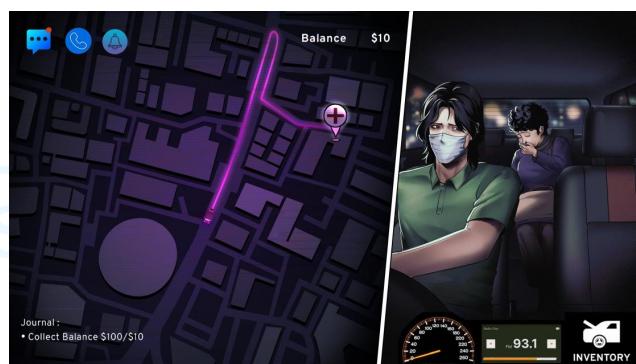
Gambar 3.32 Revisi Sketsa Ilustrasi *Concept Art Game UDrive*

Untuk menuntaskan revisi yang diberikan, penulis memutuskan untuk mengganti pose dari penumpang sehingga terlihat tengah miring ke arah kiri, menopang tubuhnya dengan salah satu tangannya sementara tangan yang lainnya menutupi area mulutnya. Pose ini memberikan kesan bahwa batuk yang diderita oleh penumpang terlihat lebih menyakitkan hingga dia harus menopang tubuhnya dengan tangannya, sesuai dengan hal yang dikritisi sebelumnya. Untuk pengemudi, penulis memutuskan untuk mengganti raut ekspresinya menjadi lebih merengut dan serius, ditambah dengan tambahan masker yang wajib digunakan kala wabah Covid -19 menyerang.



Gambar 3.33 Revisi Warna Ilustrasi *Concept Art Game UDrive*

Revisi selanjutnya diberikan ketika penulis sudah melanjutkan proses *concept art* ke tahap warna, dimana keseluruhan ilustrasi dinilai kurang terlihat seperti referensi yang memiliki dominan warna ungu. Penulis melakukan revisi untuk mengubah warna dominan pada *concept art* dengan menggantinya dari warna hijau menuju warna ungu, sesuai dengan *mock up* yang diberikan. Selain dari itu, penulis juga diminta untuk merevisi *icon pointer* pada peta sehingga menujukan *icon* akhir tujuan dibandingkan dengan *icon* gambar penumpang.

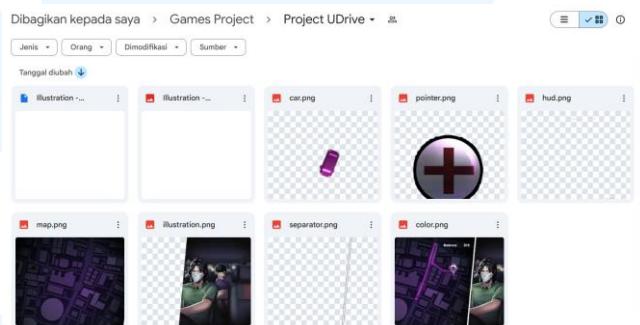


Gambar 3.34 Hasil Akhir Ilustrasi *Concept Art Game UDrive*

Setelah mendapat *approval* untuk keseluruhan ilustrasi, penulis menambahkan sentuhan akhir berupa *interface game* yang diambil dari *mock up* utama yang diberikan, sesuai arahan yang diberikan oleh Leolit Games.

6. Handover Aset

Setelah mendapatkan *approval* akhir dari Leolit Games, penulis melanjutkan ke tahap terakhir berupa proses *handover* aset seluruh *file* ilustrasi *concept art* ke dalam *Drive* khusus yang telah disediakan oleh pihak Leolit Games. Penulis mengumpulkan hasil akhir dalam bentuk ilustrasi final, peta, ilustrasi dalam mobil, *separator* antara peta dan ilustrasi dalam mobil, *icon pointer* dan *icon* mobil.



Gambar 3.35 Handover File Concept Art UDrive ke dalam *Drive*

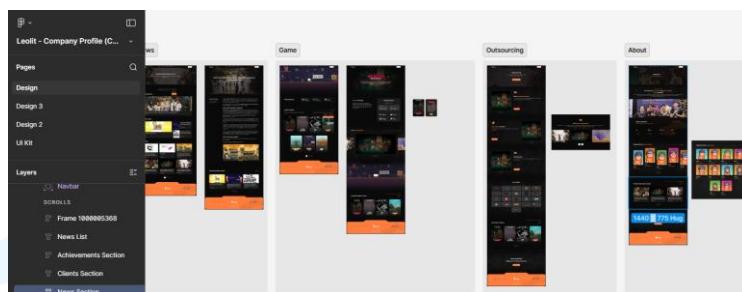
Keseluruhan dari *file* menggunakan bentuk *png* untuk menghindari adanya latar belakang putih pada belakang aset sehingga dapat memasukan *input file* dengan latar transparan pada aplikasi *coding*. Pembagian pada *file* akhir berfungsi untuk mempermudah *layering* ketika pihak Leolit Games memutuskan untuk menggunakan aset dalam format animasi atau *in-game*.

3.3.2.4 Design UI Page “Full Game Development” untuk Website Leolit Games

Penulis diberikan kesempatan untuk merancang salah satu halaman pada website Leolit Games, tepatnya pada halaman Full Game Development yang memuat beragam game garapan Leolit Games untuk klien yang memesan jasa mereka. Leolit Games memberikan tenggat waktu 1 minggu untuk merancang ulang halaman tersebut, dengan format halaman 1440 x 1024 pixel sebagai frame rancangan dasar.

1. Briefing

Penulis diberikan briefing pertama melalui aplikasi *WhatsApp* oleh salah satu *staff* internal Leolit Games. Melalui chat, beliau memberikan *brief* referensi yang digunakan sebagai patokan utama desain, tema, warna, dan elemen dari perancangan *website* mereka, Leolit Games. *Brief* utama diberikan melalui basis *website* Figma, alat desain yang sering digunakan untuk merancang *website*, aplikasi, dan karya interaktif digital.

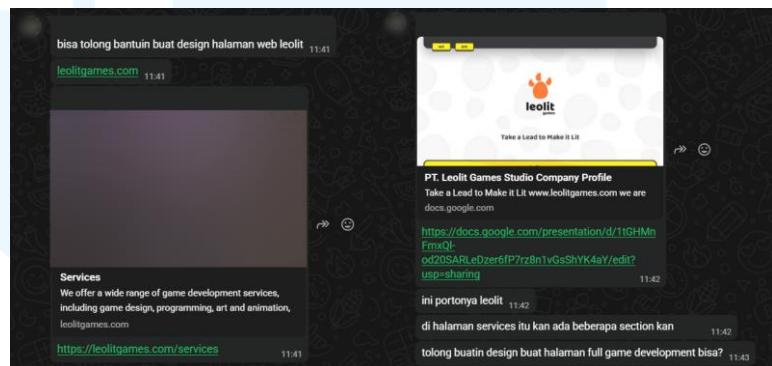


Gambar 3.36 Brief Tugas Desain UI untuk Page “Full Game Development”

Brief berisikan informasi dasar mengenai bagian *website* Leolit Games lain yang telah dipublikasikan. Terdapat keseluruhan halaman dari *website* Leolit Games, mulai dari *home page*, *games page*, *about us page*, *news page*, dan halaman-halaman lainnya.

2. Pemberian Tugas

Setelah pemberian *brief*, penulis diberikan detail mengenai tugas dan konten dari desain yang hendak dimasukan ke dalam halaman “Full Game Development” page. Pihak Leolit Games memberikan tugas kepada penulis untuk merancang layout bagi halaman tersebut, dengan konten berisikan *game* yang didasari atas portofolio mereka yang telah dikumpulkan selama bertahun-tahun. Melalui chat WhatsApp, penulis diberikan beberapa lampiran terkait sumber konten yang dapat digunakan untuk mengisi halaman *website*.



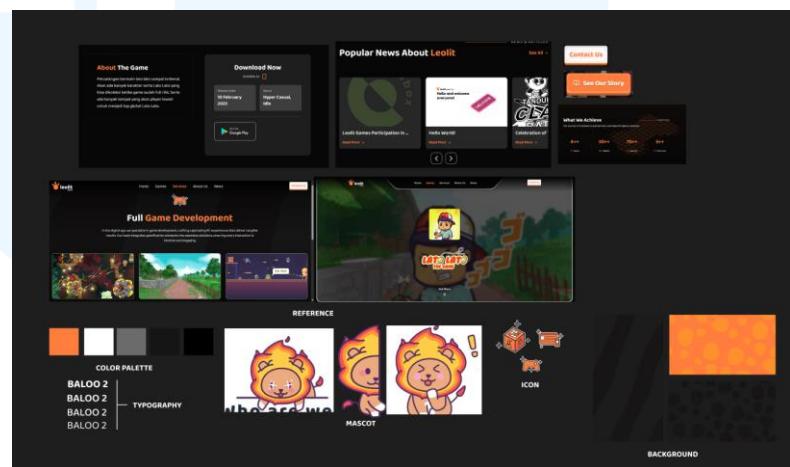
Gambar 3.37 Pemberian Tugas melalui Aplikasi *WhatsApp*

Penulis ditugaskan mengerjakan halaman tersebut bersama sesama *intern* lainnya dengan menggunakan elemen-elemen yang sebelumnya telah diimplementasikan pada *website* sehingga terlihat konsisten. Pengerjaan tugas diarahkan untuk menggunakan *platform* Figma untuk mempermudah perancangan *layout* dan elemen visual pada bentuk *interface* akhir.

3. *Brainstorming*

Untuk tahap *brainstorming*, penulis memutuskan untuk mengumpulkan beragam referensi terkait *website* Leolit Games yang akan dijadikan sebagai contoh untuk rancangan halaman “Full Game Development”. Di antaranya, penulis mengumpulkan foto maskot dari Leolit

Games, *icon* yang digunakan pada *website*, jenis tipografi yang digunakan, *color palette* utama dari *website*, contoh halaman utama dari *website*, *shape* yang dominan dipakai pada *website* dan variasi *button* yang dapat digunakan. Dengan mengumpulkan berbagai elemen desain sebagai bagian dari *brainstorming*, penulis dapat memastikan bahwa rancangan akhir dari *page* “Full Game Development” masih memiliki irama dan tampilan yang serupa dengan *website* yang telah dipublikasikan oleh Leolit Games berdasarkan identitas yang mereka miliki sebagai ciri khas.

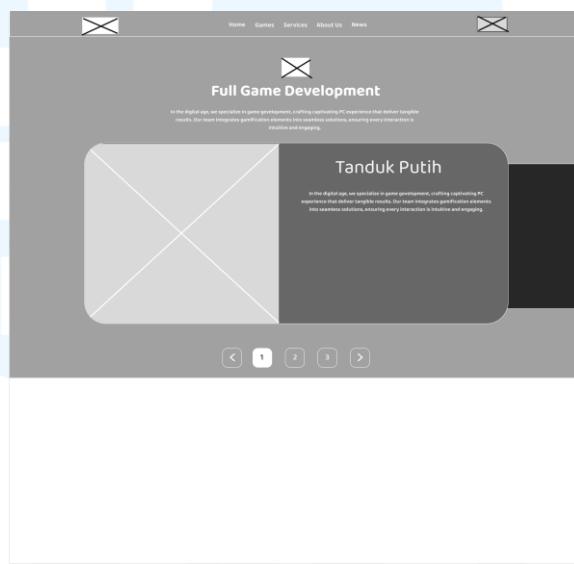


Gambar 3.38 *Brainstorming* untuk Desain *Page* “Full Game Development”

Penulis mengumpulkan seluruh elemen desain pada proses *brainstorming* dengan mengunjungi *website* Leolit Games secara langsung, ataupun dengan mengumpulkan elemen melalui *Drive resource* yang telah diberikan oleh pihak Leolit Games untuk mempermudah proses desain *page* “Full Game Development”. Beberapa elemen yang dikumpulkan dari *Drive resource* antara lain adalah gambar *background* variatif dan *icon-icon* yang digunakan pada website.

4. Pengerajan Rancangan

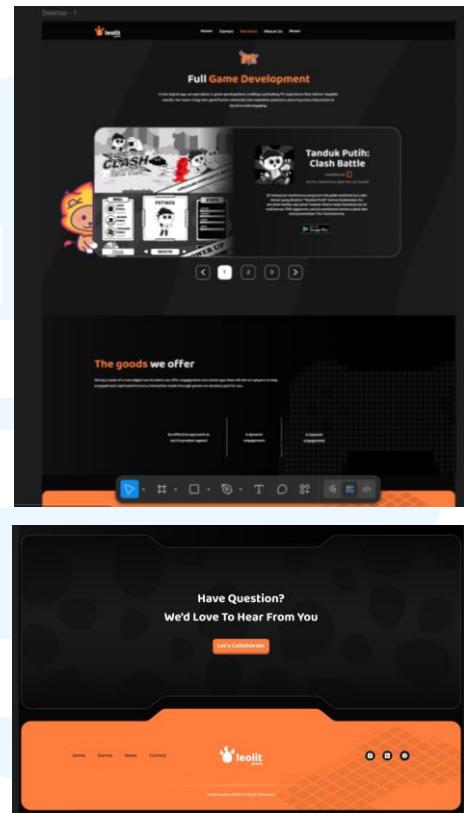
Penulis memulai proses perancangan dengan membuat dasar dari tata letakkan komponen pada *frame website*. Untuk mempermudah meletakan berbagai jenis elemen di langkah selanjutnya, penulis membuat *low fidelity* untuk *website* terlebih dahulu. *Low fidelity website* diciptakan dengan menaruh komponen utama dalam bentuk *shape* dan teks terlebih dahulu untuk memperjelas gambaran besar dari tampilan *website*.



Gambar 3.39 *Low Fidelity Website* untuk *Page “Full Game Development”*

Setelah menyelesaikan *low fidelity website* secara keseluruhan, penulis melanjutkan penambahan elemen *page* dengan lebih detail. Penulis mulai menambahkan gambar pada beberapa komponen dan menyusun teks sehingga lebih nyaman dan jelas untuk dibaca oleh pengunjung *website* Leolit Games. Selain dari itu, penulis juga menambah panjang *frame* pada *page “Full Game Development”* untuk menambah fitur yang dapat berinteraksi dengan pengunjung *website*. Beberapa fitur yang ditambahkan adalah seperti komponen yang disiapkan untuk diisi penjelasan tentang

keuntungan menggunakan jasa dari Leolit Games untuk *development game*.



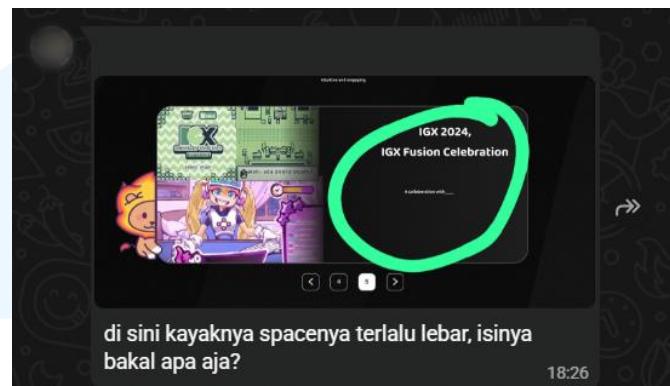
Gambar 3.40 Perancangan Page “Full Game Development” pada Website

Pada bagian bawah dari halaman, penulis menambahkan bagian khusus bagi para pengunjung website yang berniat untuk mengontak Leolit Games setelah mengunjungi halaman. Terakhir, penulis menambahkan navigasi footer untuk dapat membantu pengunjung website menentukan halaman selanjutnya yang dapat mereka kunjungi tanpa harus melalui proses yang panjang.

5. Revisi dan Approval

Dalam proses pelaksanaan perancangan halaman website, penulis menerima beberapa masukan yang berguna dalam merevisi perancangan. Salah satu revisi yang diterima oleh penulis terkait perancangan adalah mengenai *space* pada

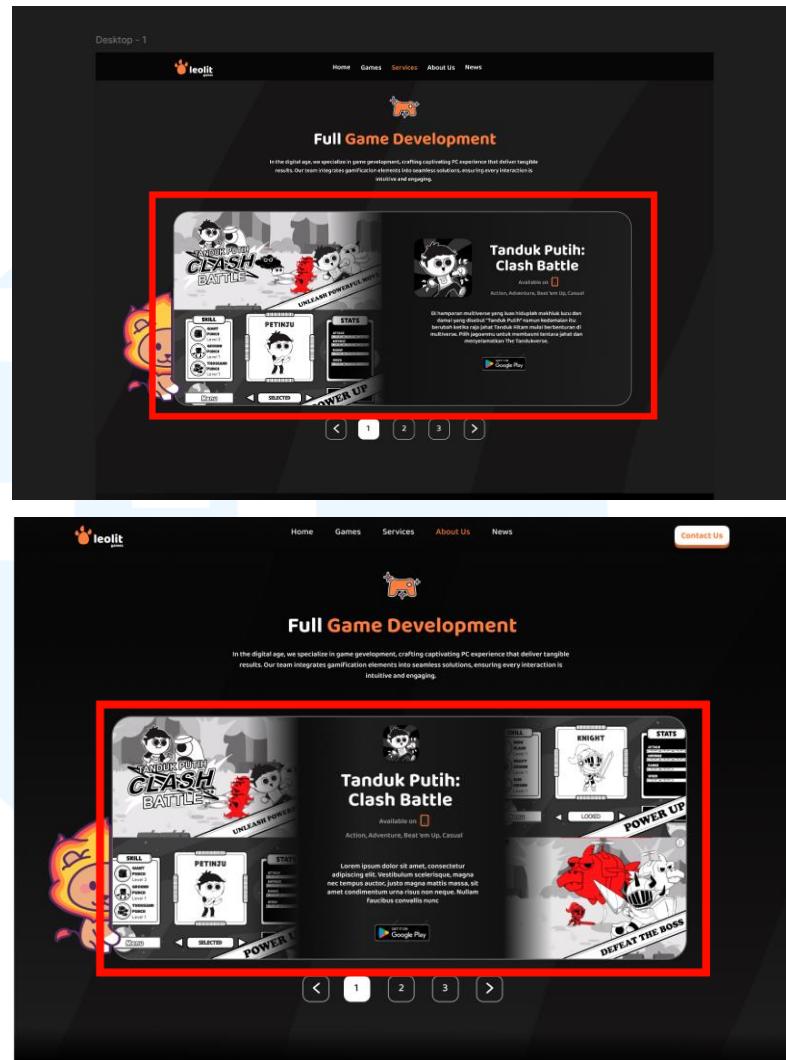
komponen utama di bagian atas halaman yang dinilai masih memiliki terlalu *space* kosong, atau biasa disebut sebagai *negative space*.



Gambar 3.41 Revisi melalui *WhatsApp*

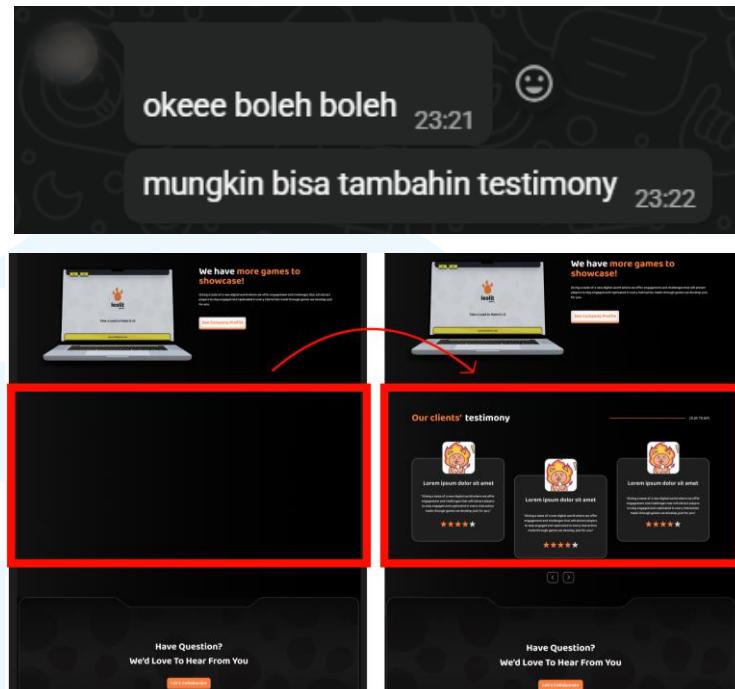
Untuk menyelesaikan revisi yang diberikan, penulis memutuskan untuk mengubah tata letak komponen pada bagian yang disorot untuk direvisi. Untuk menghindari terlalu banyak *negative space* yang dapat membuat komponen terlihat terlalu kosong, penulis mengubah orientasi pada bagian teks sehingga teks diletakan pada bagian tengah komponen. Dengan terjadinya perubahan tersebut, komponen memiliki lebih sedikit *negative space* dan dapat dengan lebih efektif menampilkan gambar dan visualisasi *game* yang menjadi sorotan pada komponen tersebut.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.42 Perubahan Sebelum dan Sesudah Revisi

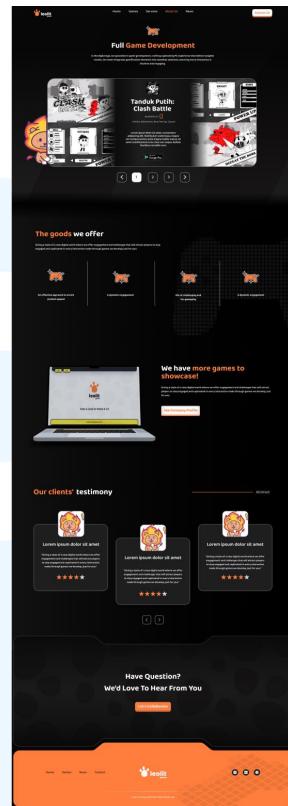
Revisi kedua yang diterima oleh penulis terkait konten pada perancangan adalah mengenai tambahan konten berupa kolom testimoni dari klien. Testimoni dari klien dinilai dapat memberikan *review* nyata kepada pengunjung halaman pada *website* sehingga kepercayaan dan ketertarikan pengunjung untuk menggunakan jasa dari Leolit Games dalam membuat *game* menjadi meningkat.



Gambar 3.43 Penambahan Kolom Testimoni pada Perancangan

Penulis menambahkan kolom khusus untuk para klien yang telah menggunakan jasa Leolit Games untuk mencerahkan *review* jujur, yaitu di antara informasi *showcase* Leolit Games dan info kontak Leolit Games. Hal ini ditujukan untuk membuat pengunjung *website* untuk lebih yakin dalam mengontak Leolit Games dan memesan jasa mereka setelah membaca *review* di bagian sebelumnya, Pihak Leolit Games berpesan kepada penulis untuk membiarkan bagian *text box* pada bagian testimoni klien dalam bentuk kosong, sehingga penulis mengisi bagian copywriting dengan *placeholder text*.

Setelah menyelesaikan berbagai revisi yang diberikan oleh pihak Leolit Games, penulis berhasil mendapatkan approval untuk keseluruhan layout dan tampilan akhir dari halaman “Full Game Development” pada *website* Leolit Games.



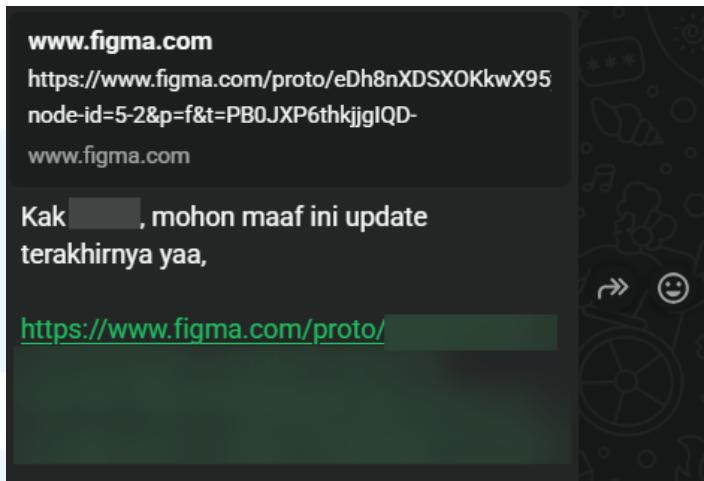
Gambar 3.44 Hasil Akhir Page “Full Game Development” pada Website

Tampilan akhir memuat komponen *carousel* utama yang berfungsi memuat berbagai *game* karya Leolit Games yang telah dibuat atas permintaan *client*, kolom berisikan keuntungan bekerja dengan Leolit Games dalam *game development*, *Call-to-action button* yang mengarah ke halaman *full portfolio* dari Leolit Games, dan testimonial dari *client* yang telah menggunakan jasa Leolit Games di masa lalu.

6. Handover Aset

Setelah menerima *approval* untuk bentuk akhir, penulis diharuskan untuk melakukan proses *handover* bentuk final dari tugas kepada pihak Leolit Games. Untuk tugas ini, penulis melakukan proses *handover* dengan mengirimkan *link* Figma kepada pihak Leolit Games sehingga mereka

dapat mengakses dokumen secara langsung dan memiliki akses penuh atas tugas yang telah penulis kerjakan.



Gambar 3.45 Handover Aset untuk Page “Full Game Development”

Setelah memastikan bahwa *link* Figma dapat diakses dengan baik dan aman, pihak dari Leolit Games memastikan bahwa tugas sudah diselesaikan oleh penulis dengan baik dan tepat waktu. Tugas ini merupakan tugas terakhir dalam rangkaian magang yang penulis jalani di Leolit Games.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Kerja

Kendala kala masa menjalani magang bukan hal yang tidak umum untuk dilalui, terutama ketika terjun ke dalam ranah profesional. Walaupun pengalaman dan kemampuan penulis bertambah berkat menjalani program magang, namun kendala tetap menghampiri penulis ketika mengerjakan tugas yang dipercayakan kepada penulis. Melalui kendala tersebut, penulis juga belajar dapat menhadapi dan mencari solusi sebagai bagian dari membentuk *skill problem solving* yang lebih ahli dan cekatan menghadapi masalah.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Kerja

Dalam pengalaman penulis ketika melaksanakan kerja magang di bawah naungan perusahaan Leolit Games, penulis menghadapi beberapa kendala yang berbeda. Kendala-kendala yang penulis alami umumnya menyangkut

proses penggeraan tugas penulis dan komunikasi antara penulis dengan pihak staff Leolit Games. Kendala-kendala tersebut dapat disebutkan sebagai berikut:

1. Komunikasi *slow respond*

Dikarenakan magang yang dijalani oleh penulis menggunakan format *work from home (wfh)*, penulis tidak jarang menghadapi masalah berupa komunikasi yang kurang jelas dan lambat antara penulis dan staff Leolit Games. Hal ini dapat didasari oleh jarak yang dapat memengaruhi alur komunikasi antara satu pihak dengan yang lainnya. Dikarenakan perbedaan lokasi yang cukup jauh, dengan penulis berada di Cirebon dan kantor utama Leolit Games yang berada di Semarang, sarana komunikasi utama ketika bekerja bergantung pada aplikasi sosial media yang terkadang tidak memberikan notifikasi atau terhambat koneksi internet.

2. Terlalu banyak sosial media yang digunakan untuk berkomunikasi

Selama masa magang berjalan, penulis dihadapkan dengan kendala berupa terlalu banyak aplikasi sosial media yang digunakan untuk berkomunikasi. Walaupun secara umum, aplikasi utama yang digunakan untuk keperluan rapat dan update mingguan adalah aplikasi *Discord*, terdapat beberapa tugas yang menggunakan sosial media lain sebagai basis utama dalam berkomunikasi dan keperluan *update* mingguan. Salah satu contohnya adalah untuk proyek *game* War Angels, penulis menggunakan aplikasi *Discord* untuk rapat mingguan, namun aplikasi *WhatsApp* untuk menerima revisi. Selain dari itu, salah satu contoh lainnya adalah proyek *game* UDrive yang sepenuhnya berbasis di aplikasi *WhatsApp* untuk keperluan komunikasi dengan pemberi tugas. Pola komunikasi antar tugas yang terlalu bercampur terkadang membuat penulis merasa kebingungan dalam menggunakan media sosial mana untuk memberikan update mingguan dan meminta revisi secara berkala.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Kerja

Tidak dapat dipungkiri bahwa kendala-kendala yang penulis alami dapat mengganggu proses pengerjaan tugas yang dipercayakan pada penulis. Walaupun begitu, penulis percaya bahkan setiap masalah memiliki solusi bila dilihat dalam sudut pandang yang berbeda. Untuk dapat menyelesaikan kendala yang dihadapi, penulis mengemukakan solusi sebagai berikut:

- 1. Mengirim ulang pesan ketika tidak dibalas**

Komunikasi adalah hal yang tidak dapat diatur sepenuhnya oleh penulis, sehingga untuk menyelesaikan permasalahan *slowrespond* ketika berkomunikasi dengan staff Leolit Games adalah dengan melakukan *rechat*, atau mengirim ulang pesan, ketika pesan penulis belum dibalas. Pengiriman ulang pesan tidak dilakukan dengan sembarangan dan hanya dilakukan ketika pesan belum dibalas dalam kurun waktu tertentu. Untuk menghindari kesan yang buruk dengan staff Leolit Games, penulis selalu memastikan untuk menggunakan format pesan yang sopan ketika berkomunikasi dengan *staff* Leolit Games.

- 2. Mencatat sosial media yang digunakan untuk setiap proyek**

Untuk menghindari kebingungan pada diri penulis secara lebih lanjut, penulis menggunakan cara pencatatan untuk setiap proyek yang penulis tangani ketika berada di bawah naungan Leolit Games. Dengan melakukan notasi pada setiap sosial media yang digunakan, penulis dapat menghindari komunikasi melalui platform yang salah atau mengirimkan *update* untuk proyek yang tidak sesuai. Penulis juga selalu melakukan *recheck* terkait sosial media yang akan digunakan untuk berkomunikasi sebelum mengirimkan *update* terkait game yang hendak dibahas.