

BAB V

PRYOEK PRAKTIK PROFESI

5.1 Deskripsi Proyek

Super Sean 007 adalah game bergenre *Platformer*. 2 poin penting dari game ini adalah variasi level dan *boss* dengan minimum 2 jam waktu bermain dan musuh dengan tampilan makhluk bervariasi seperti naga kecil, *leprechaun*, penyihir, dan robot. Target platform atau media dari game ini adalah *Steam* dan *Android*, dengan model bisnis *Paid Game* melalui *Steam* dan *Google Playstore*.

Super Sean 007 bercerita tentang karakter utama Sean, seorang anak berumur 7 tahun. Suatu saat, sahabatnya, Makrah tertangkap oleh seorang penyihir jahat. Oleh karena itu, Sean mencoba untuk menjadi pahlawan yang akan mengalahkan berbagai macam makhluk fantasi dan monster untuk menyelamatkan sahabatnya. Di tengah perjalanan, Sean akan dibantu oleh teman-temannya.

5.2 Client Profile and Brief

Klien dari proyek *Super Sean 007* adalah Alex De Vries. Alex De Vries adalah seorang pembangun usaha asal Belanda yang membantu perusahaan rintisan berkembang, memasuki pasar baru, mengumpulkan dana, mencari mitra, dan membangun merek mereka. Beliau saat ini adalah CEO dari CRX Entertainment, perusahaan yang mengembangkan dan mempublikasi game komputer, mobile, maupun konsol, serta *NFT Games*. Selain itu, Alex mempunyai banyak koneksi atau pengalaman bekerja di Indonesia. Berikut adalah profil linkedin dari Alex De Vries: <https://www.linkedin.com/in/alexdevries261076/>

Alex menginginkan *Super Sean 007* sebagai proyek game *2D Platform* dengan style yang mirip dengan game *Super Mario Bros*. Dengan kata lain, *Super Sean 007* adalah jenis *2D Platformer* dengan jenis *Sidescrolling Screen*. Beliau ingin menjadikan game ini ber-rating *All Age*, oleh karena itu, visual terlihat cenderung kartunis dan cerita dapat dicerna oleh anak-anak juga.

5.3 *Creative Brief*

Creative brief merupakan proses perundingan kreatif yang menghasilkan ringkasan data atau aset-aset yang diperlukan dari tim kreatif yang dilakukan secara matang dan terkonsep. Tahap ini diperlukan dalam tahap perancangan project untuk memastikan setiap desain yang dibuat nantinya tepat sasaran dan terarah. *Creative brief* yang dilakukan oleh Sarah Nur Kamila, selaku karyawan yang mengurus proyek Super Sean 007

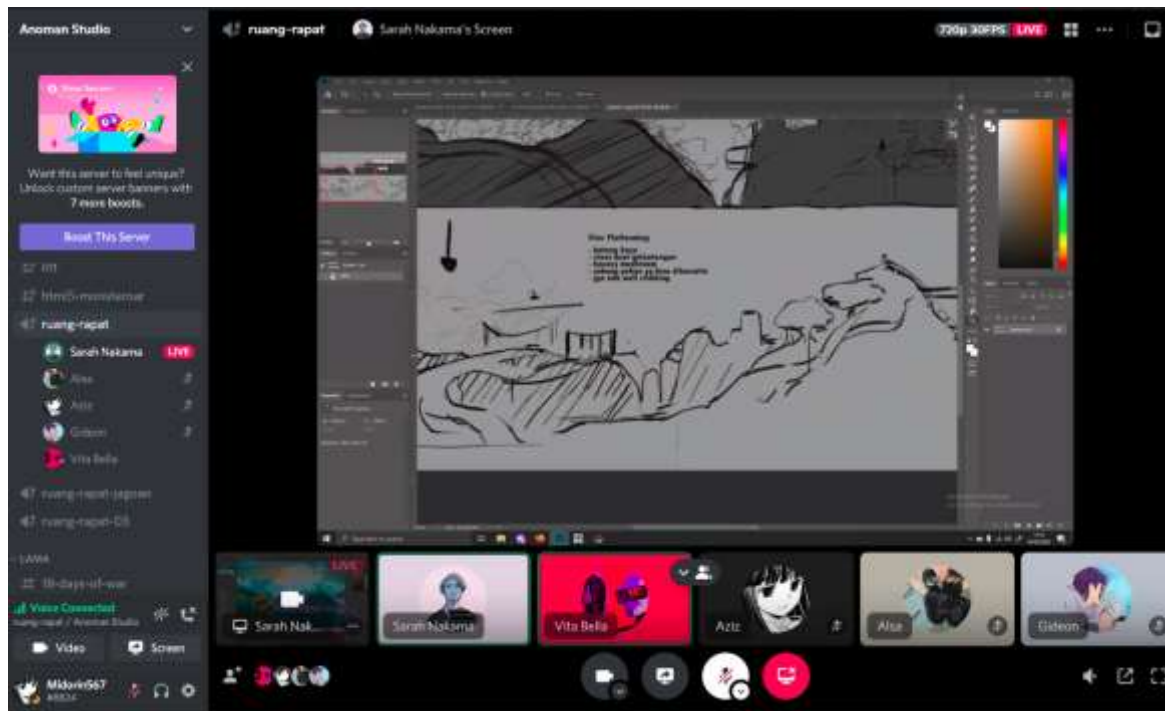
Konsep besar dari “Super Sean 007” adalah sebuah *Underworld* (Dunia Bawah) yang bernuansa fantasi, cerah dan subur yang dipenuhi dengan misteri dari penduduk setempat dan perlawanan mereka terhadap *The Wizard* (Sang Penyihir). Dunia tersebut terdiri dari berbagai pemandangan alam yang indah seperti hutan, gua, gunung, dan reruntuhan yang menceritakan kisah-kisah dari peradaban dahulu di sana.

Adapun ringkasan lainnya dari *Creative Brief* yakni :

- Tim Kreatif hanya membuat asset 2D pada level 1.
- Level 1 bertemakan hutan belantara yang pernah dihampiri oleh suatu suku dari dunia fantasi.
- Mencari color palette yang baru untuk menggantikan color palette yang sudah ada sebelumnya.
- Aset Foreground berupa semak-semak, tiles/lantai, dan objek seperti batu, jamur, kayu, dll.
- Aset Midground berupa pepohonan dan jalur.
- Aset Background berupa langit, awan, gunung dan semak-semak besar.
- Aset UI berupa HP, Item, dll.
- Tim kreatif dibagi menjadi 3 anggota yang mengurus asset environment dan 1 anggota yang mengurus UI.
- Bagian yang penulis kerjakan adalah : Pepohonan, Gunung, Semak-semak besar & kecil, dan jalur-jalur.
- Output berupa file png. Dan psd. dan dikirim ke Folder Google Drive yang disediakan oleh pembimbing lapangan.

Sebelum memulai progress membuat aset game, Sarah memberikan test berupa Test Redraw untuk tim kreatif. Testnya berupa menggambar ulang Key Visual yang sudah ada dari Super Sean 007. Sementara setelah selesai membuat aset game,

penulis diminta untuk melakukan finishing pada beberapa Visual Art Karakter yang belum diselesaikan.



Gambar 5.1. Creative Brief Super Sean 007 Level 1

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

5.4 Bidang Kerja Mahasiswa

Pada masa pelaksanaan praktik profesi di Anoman Studio, penulis ditempatkan sebagai 2D Artist. Penulis ditempatkan pada 3 proyek, dengan semua jobdesk berkaitan tetap dengan ilustrasi 2D. Sebagai 2D Artist, bidang kerja yang dilakukan penulis ada di sekitar ilustrasi, seperti desain karakter, game asset, *environment*. Pada proyek *Super Sean 007*, penulis diberikan tugas untuk membuat aset *environment*, dan *finishing* karakter berupa lineart dan colouring. Pada proyek lainnya, penulis juga dipercaya untuk membuat desain karakter, aset *in-game*, dan *photobashed background*.

5.5 Timeline Kerja Praktik

Tabel 5.1. Timeline kerja praktik

Hari, Tanggal	Jam	Kegiatan
Rabu, 16/2/22	09:00-21:00	- Briefing proyek “ <i>Monsteroar</i> ” - Membuat 3 alternatif desain karakter
Senin, 21/2/22	15:00-15:30	- Briefing proyek “ <i>Super Sean 007</i> ” - Instruksi <i>test redraw Visual Key</i> dari “ <i>Super Sean 007</i> ” dengan <i>deadline</i> sampai Jumat jam 12 siang.
Selasa, 22/2/22 – Jumat 25/2/22	-	- Proses pengerjaan <i>redraw Visual Key</i> .
Selasa, 1/3/22	15:00-15:30	- Briefing pembahasan <i>color palette</i> dan aset-aset yang dibutuhkan untuk level 1 “ <i>Super Sean 007</i> ”. - Instruksi tugas untuk membuat <i>rekayasa/mock-up screenshot in-game</i> pengaplikasian <i>color palette</i> yang sudah didapat untuk mengetes <i>color palette</i> .
Rabu, 2/3/22	09:00-15:00	- Proses riset 4 <i>color palette</i> .
Kamis, 3/3/22	09:00-15:00	- <i>Creative Brief</i> , pembagian tugas untuk membuat <i>mock-up screenshot in-game</i> .
Jumat, 4/3/22	09:00-15:00	- Pengaplikasian 4 <i>base color palette</i> dari <i>lineart</i> yang sudah dikerjakan oleh anggota tim kreatif lain.
Senin, 7/3/22	09:00-15:00	- Pengaplikasian 1 <i>color palette</i> secara detail.
Selasa, 8/3/22	13:00-13:50	- Rapat progres keseluruhan Tim Kreatif. - Perombakan cara kerja/pembagian tugas Tim.
Rabu, 9/3/22 – Jumat, 11/3/22	-	- Pengerjaan aset <i>environment</i> Pohon varian 1 dengan 4 <i>color palette</i> .
Senin, 14/3/22 – Kamis, 17/3/22	-	- Pengerjaan aset <i>environment</i> Pohon varian 2 s/d 4 dengan 4 <i>color palette</i> .
Jumat, 18/3/22 – Selasa, 22/3/22	-	- Pengerjaan aset <i>environment</i> Gunung varian 1 dengan 4 <i>color palette</i> .

Rabu, 23/3/22	09:00-15:00	- Pengerjaan aset <i>environment</i> Gunung varian 2 dan 3 dengan 4 <i>color palette</i> .
Kamis, 24/3/22 – Senin, 28/3/22	-	- Pengerjaan aset <i>environment</i> Semak-Semak Besar varian 1 dengan 4 <i>color palette</i> . - Pengerjaan aset <i>environment</i> Semak-Semak Kecil varian 1 dengan 4 <i>color palette</i> .
Selasa, 29/3/22	09:00-15:00	- Pengerjaan aset <i>environment</i> Semak-Semak Besar varian 2 s/d 4 dengan 4 <i>color palette</i> . - Pengerjaan aset <i>environment</i> Semak-Semak Kecil varian 2 s/d 5 dengan 4 <i>color palette</i> .
Kamis, 31/3/22	09:00-15:00	- Pengerjaan aset <i>environment</i> Jalar Pohon bersambung varian 1 dan 2. - Pengerjaan aset <i>environment</i> Jalar Pohon menggantung varian 1 s/d 3.
Jumat, 1/4/22 – Selasa, 5/4/22	-	- Pengerjaan <i>finishing</i> (<i>Lineart</i> dan <i>Colouring</i>) 5 <i>character visual art</i> . - Briefing proyek “ <i>Crashout Xtreme</i> ”.
Rabu, 6/4/22 – Jumat, 8/4/22	09:00-15:00	- Pengerjaan aset <i>in-game</i> 1 <i>Hit Block</i> dengan 4 <i>color palette</i> . - Pengerjaan aset <i>in-game</i> 2 <i>Hit Block</i> dengan 4 <i>color palette</i> . - Pengerjaan aset <i>in-game</i> 3 <i>Hit Block</i> dengan 4 <i>color palette</i> . - Pengerjaan aset <i>in-game</i> <i>Bat</i> . - Pengerjaan aset <i>in-game</i> <i>Ball</i> .
Senin, 11/4/22	09:00-15:00	- Pengerjaan 1 varian aset <i>in-game</i> <i>Power Up</i> . - Pengerjaan 1 varian aset <i>in-game</i> <i>Enemy</i> . - Pengerjaan <i>Background</i> 1 dengan metode <i>photobash</i> .
Selasa, 12/4/22	09:00-15:00	- Pengerjaan 8 varian aset <i>in-game</i> <i>Power Ups</i> . - Pengerjaan aset <i>in-game</i> <i>Extended Bat</i> dan <i>Glued Bat</i> .
Rabu, 13/4/22	09:00-15:00	- Pengerjaan 8 varian aset <i>in-game</i> <i>Enemies/Helpers</i> .

Kamis, 14/4/22	09:00-15:00	- Pengerjaan <i>Background</i> 2 dan 3 dengan metode <i>photobash</i> .
----------------	-------------	---

5.6 Alat dan Media yang Digunakan

Pada kegiatan praktik profesi perancangan aset game Level 1 “Super Sean 007”, penulis menggunakan beberapa peralatan baik itu *software* dan *hardware* untuk mengerjakan dan menyelesaikan tahapan *project* yang dikerjakan. Berikut adalah peralatan-peralatan yang digunakan penulis dalam mengerjakan *project* praktik profesi:

1) Laptop

Laptop adalah alat wajib yang harus dimiliki dalam menciptakan atau mengerjakan suatu proses pengerjaan karya digital. Seluruh tahapan proses pengerjaan aset game dilakukan dengan menggunakan laptop ini. Laptop yang digunakan penulis adalah *Lenovo Ideapad Z510*.



Gambar 5.2. Laptop Lenovo Ideapad Z510

(Sumber : <https://raqwe.blogspot.com/2014/04/review-notebook-lenovo-ideapad-z510.html>)

2) Pen Tablet

Pen Tablet adalah salah satu perangkat eksternal pendukung yang berperan penting dalam bidang ini. Jika dibandingkan dengan menggunakan mouse, efektifitas pembuatan karya akan jauh lebih cepat, sehingga penggunaan alat ini akan mempermudah proses pembuatan karya digital. *Pen Tablet* yang digunakan penulis selama proses perancangan aset game adalah *Wacom* tipe CTL-490.



Gambar 5.3. Wacom Pentab CTL-490

(Sumber : <https://www.tokopedia.com/axeno-store/wacom-intuos-draw-blue-ctl-490>)

3) Mouse

Mouse merupakan perangkat eksternal yang digunakan penulis dalam menyelesaikan *project* perancangan aset game. Pada beberapa kasus, mouse dirasa penulis lebih efektif dalam pengerjaan, seperti melakukan manajemen file dan folder, atau proses *fill in bucket base colour*. Mouse yang digunakan penulis adalah Logitech B100.



Gambar 5.4. Mouse Logitech B100

(Sumber : <https://www.bhinneka.com/logitech-wired-optical-mouse-b100-sku0006432071>)

4) *Software*

Pada proses perancangan animasi ini, ada beberapa *software* yang dibutuhkan dalam menyelesaikan tahapan-tahapan perancangan, berikut adalah beberapa yang digunakan penulis selama kegiatan praktik profesi:

a. Sticky Note

Software bawaan windows ini merupakan *software* yang digunakan penulis dalam mencatat data-data yang diperlukan dari ringkasan pembahasan atau *Brief*.



Gambar 5.5. Logo Sticky Note

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

b. Clip Studio Paint

Merupakan *software* berbayar berbasis bitmap yang digunakan penulis untuk pembuatan ilustrasi. Seluruh proses pembuatan aset game mulai dari desain karakter, *environment*, hingga objek, dikerjakan menggunakan *software* ini.



Gambar 5.6. Logo Clip Studio Paint

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

5.7 Tahap Perencanaan Desain

Secara garis besar, tahapan perancangan desain yang diberikan oleh pembimbing lapangan adalah sebagai berikut :

- a. Pembimbing lapangan memberikan arahan dan informasi proyek.
- b. Pembimbing lapangan membagikan topik.
- c. Mahasiswa diberikan kebebasan dalam memvisualisasikan informasi yang telah di berikan.
- d. Selesaiya membuat visual mahasiswa wajib menunjukan hasil desain pada pembimbing lapangan untuk diasistensikan.
- e. Pembimbing lapangan akan memberikan masukan / pendapat terhadap visual pada desain mulai warna, bentuk, dan detail

5.8 Tahap Perancangan Desain

Selama penulis mengikuti proyek “Super Sean 007”, tugas yang diberikan jika disimpulkan terdapat 3 bagian. Pertama adalah Test Redraw, lalu Environment Asset, hingga akhirnya Finishing Character Visual Art. Tahap perancangan ini dikerjakan setelah adanya informasi dan arahan melalui Briefing dari pembimbing lapangan.

A. Test Redraw

Pada bagian ini, penulis dan 3 anggota tim kreatif lainnya yang terdiri dari 2D Artist diarahkan untuk menggambar ulang Key Visual dari “Super Sean 007”. Gunanya untuk mengetes atau mengukur kemampuan anggota masing-masing. Setelah itu, project manager membagikan jobdesk, 1 yang bertanggung jawab untuk UI, dan 3 lainnya bertanggung jawab atas environment asset.

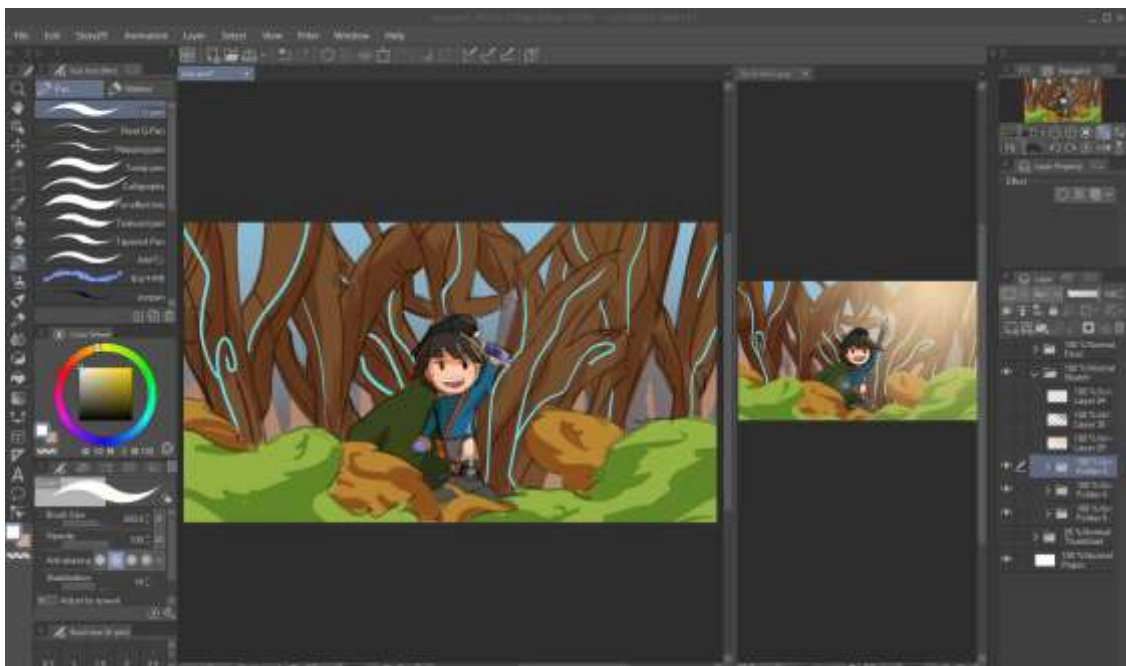


Gambar 5.7. Key Visual Super Sean 007

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Berikut adalah tahapan yang dilakukan dalam menggambar ulang Key Visual “Super Sean 007”:

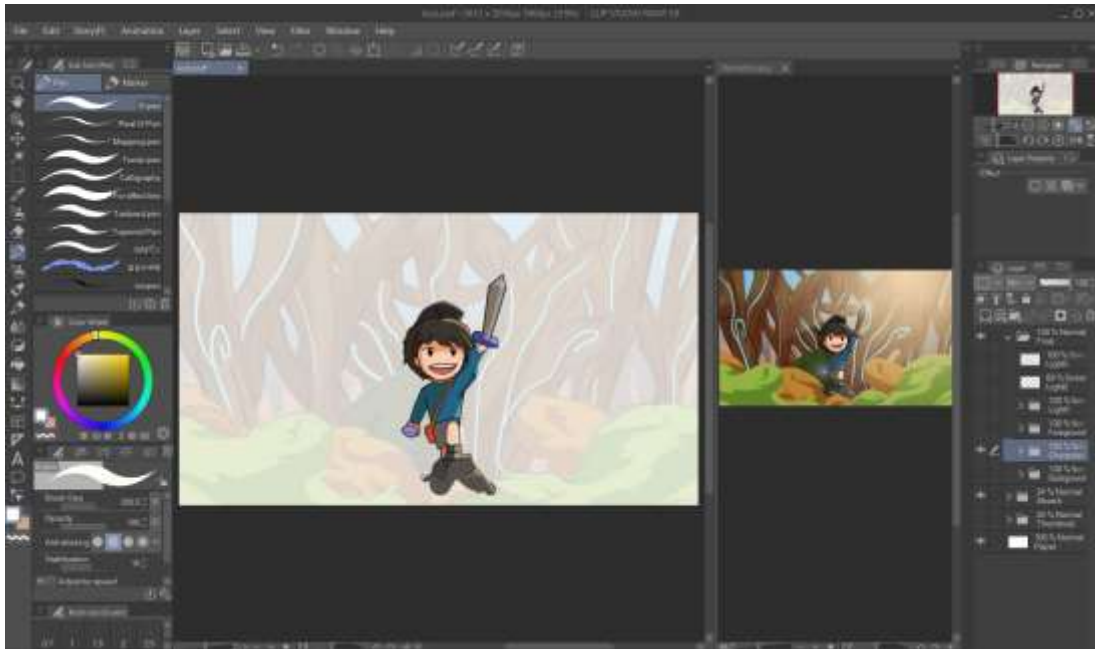
- a. Membuat sketsa berwarna atau Thumbnailing.



Gambar 5.8. Proses Thumbnailing

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

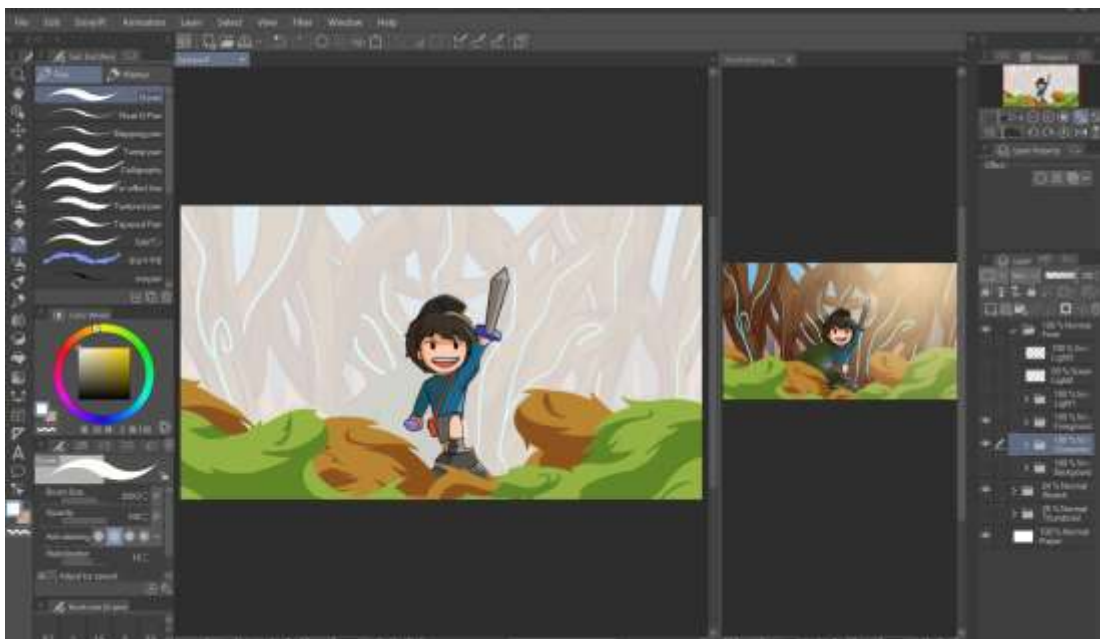
- b. Membuat Finishing Character dengan layer lineart dan warna berpisah.



Gambar 5.9. Proses Finishing Character

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

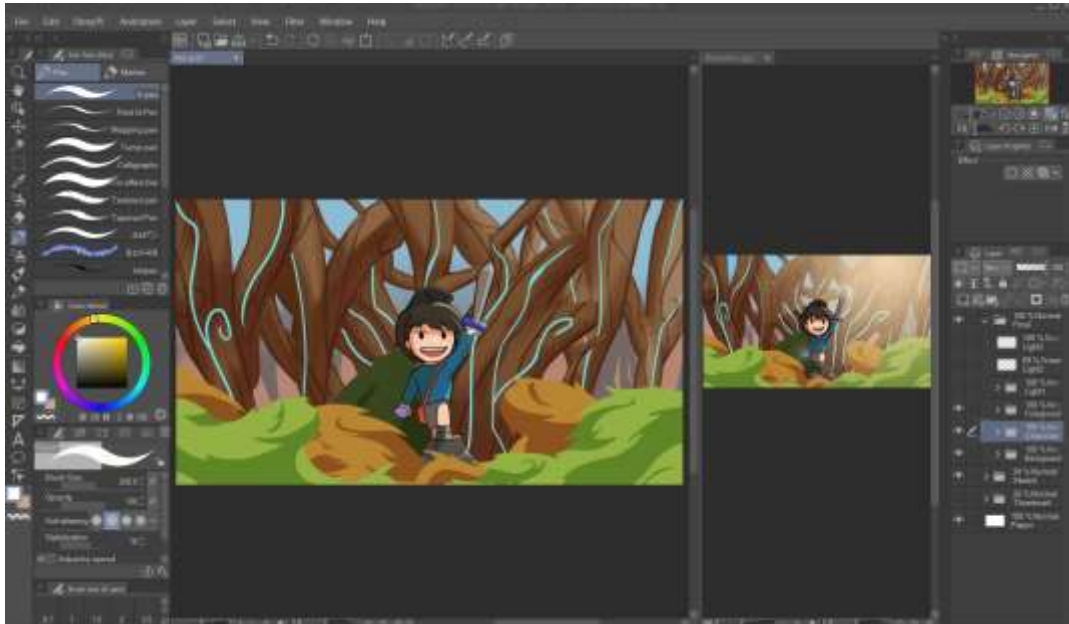
- c. Membuat finishing Foreground yang dilakukan tanpa lineart pada folder baru.



Gambar 5.10. Proses Finishing Foreground

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

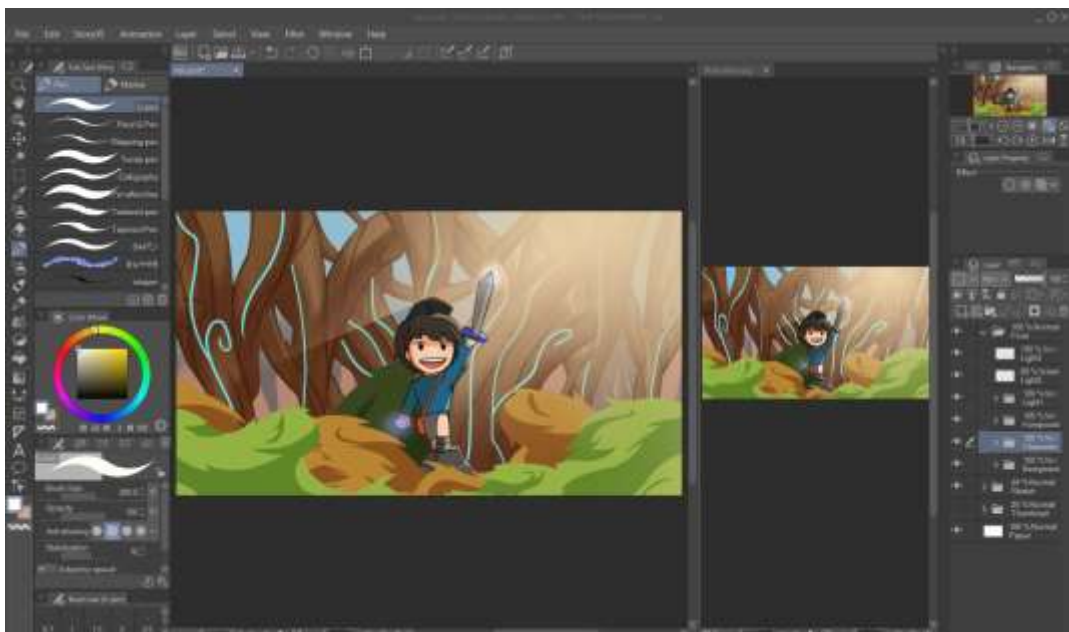
- d. Membuat finishing Background yang dilakukan tanpa lineart pada folder baru.



Gambar 5.11. Proses Finishing Background

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

- e. Menambahkan efek cahaya matahari, dan cahaya pada pedang dan gem yang dipegang Sean dengan menggunakan layer baru yang bermode Add (Glow)/Screen.



Gambar 5.12. Proses penambahan efek

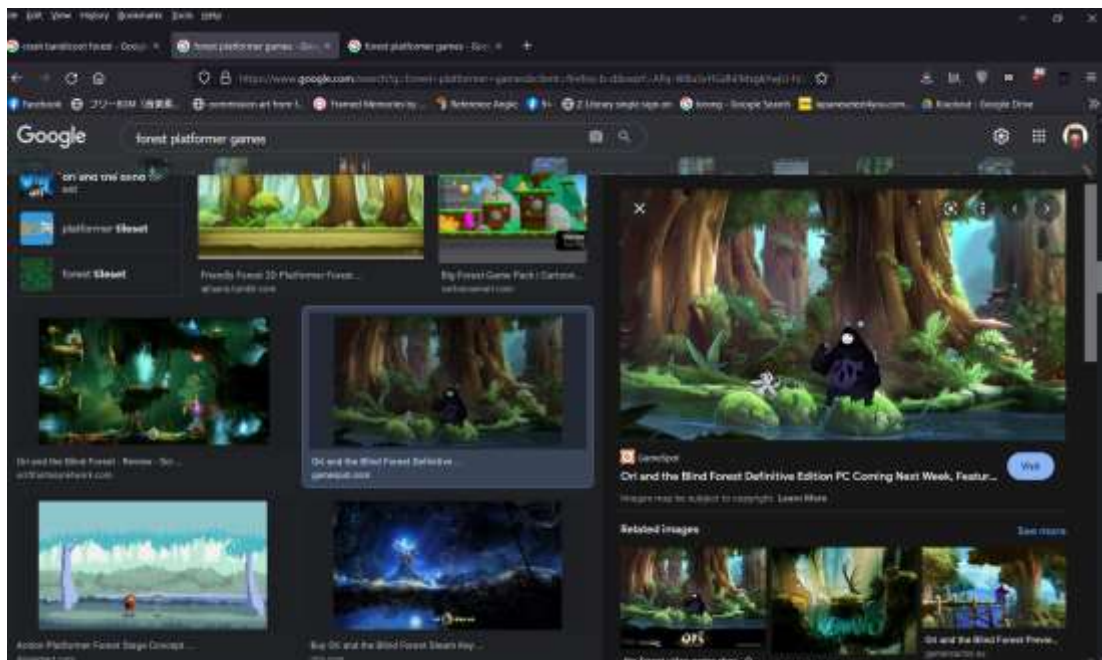
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

Penulis berusaha untuk menggambar ulang Key Visual semirip mungkin dari bentuk, warna, tekstur, dan efek. File mentah dikirimkan ke Google Drive yang disediakan pembimbing lapangan untuk dikumpulkan dan dinilai. Dikarenakan output berupa file PSD., penulis yang menggunakan Clip Studio Paint(CSP) mengconvert file CSP. menjadi file PSD., dengan layer character, background, dan efek dipisah.

B. Environment Asset

Berikut adalah tahapan yang dilakukan dalam membuat Environment Asset dari “Super Sean 007”:

- a. Mencari color palette yang baru hingga terpilih 4 oleh pembimbing lapangan.



Gambar 5.13. Proses pencarian color palette
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

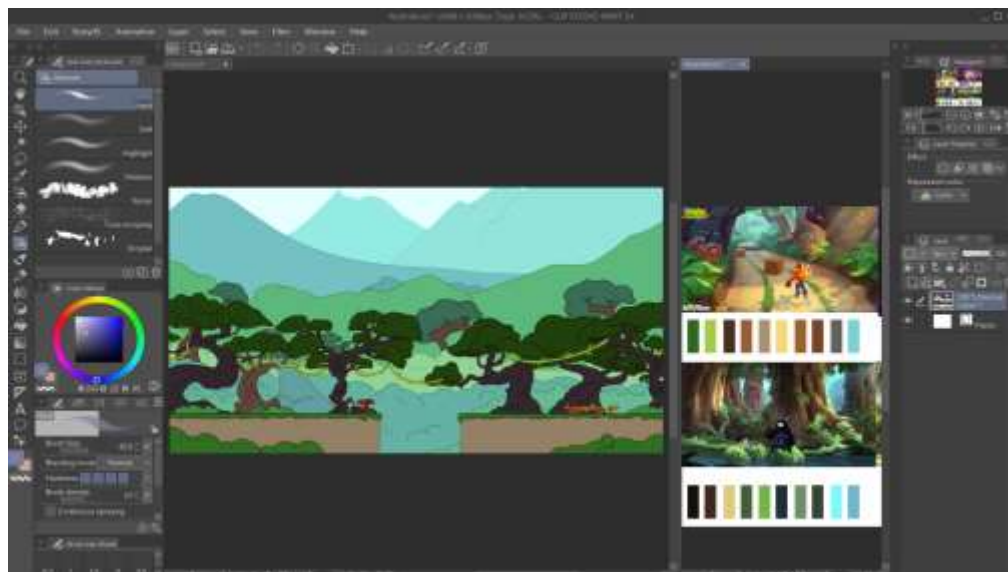
- b. Terpilih 4 color palette, Ke-4 color palette tersebut dipilih atas pertimbangan kecocokan dari settingan atau dunia Game “Super Sean 007” yang bernuansa fantasi, lebih tepatnya nuansa hutan fantasi sesuai tema dari level 1.



Gambar 5.14. 4 Color Palette terpilih

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

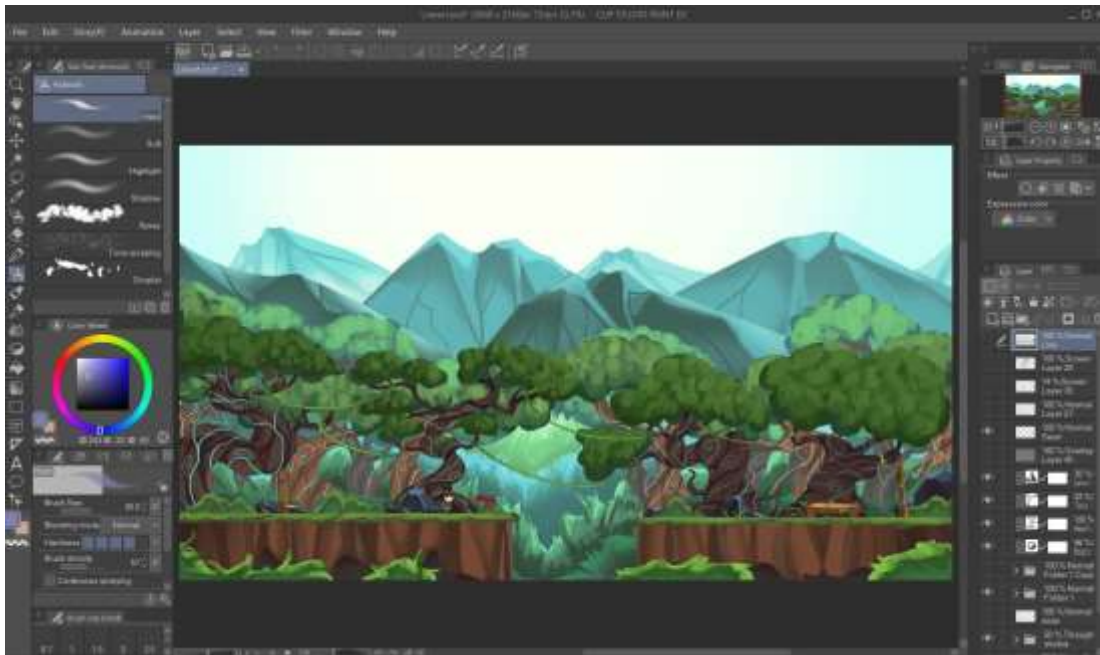
- c. Bereksperimen dengan mengaplikasikan 3 dari 4 color palette yang baru berupa mock-up Screenshot in-game setelah dibuatkan sketsa dan lineart dari anggota lain.



Gambar 5.15. Eksperimentasi 3 color palette

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

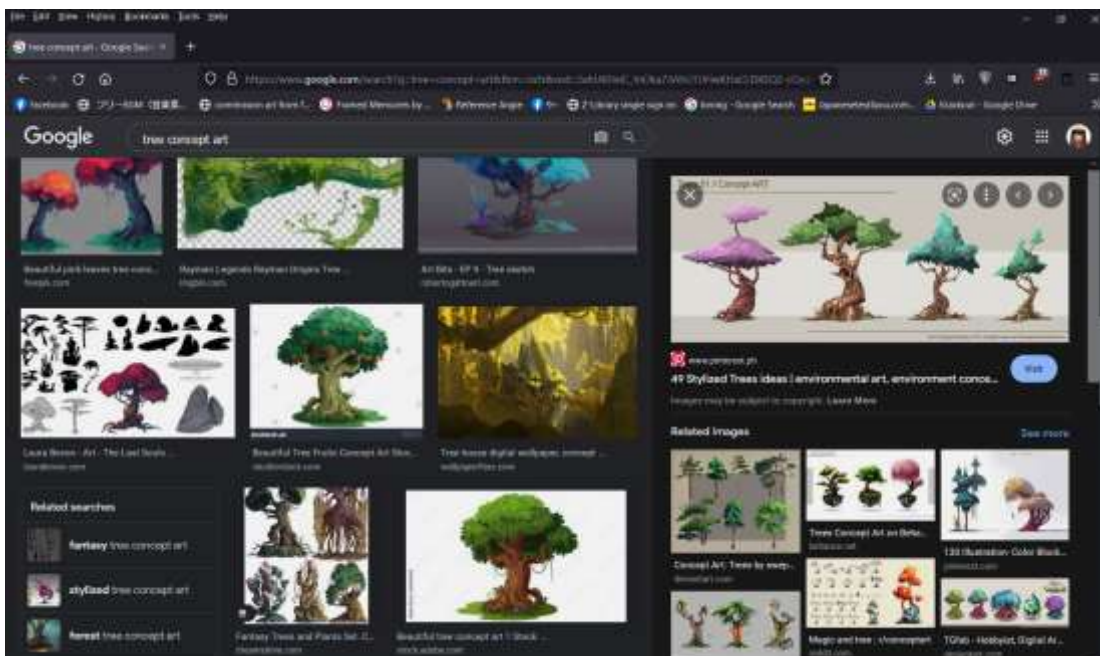
- d. Merender salah satu color palette sebelumnya, sementara color palette lainnya dirender anggota lain.



Gambar 5.16. Proses render eksperimen color palette

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

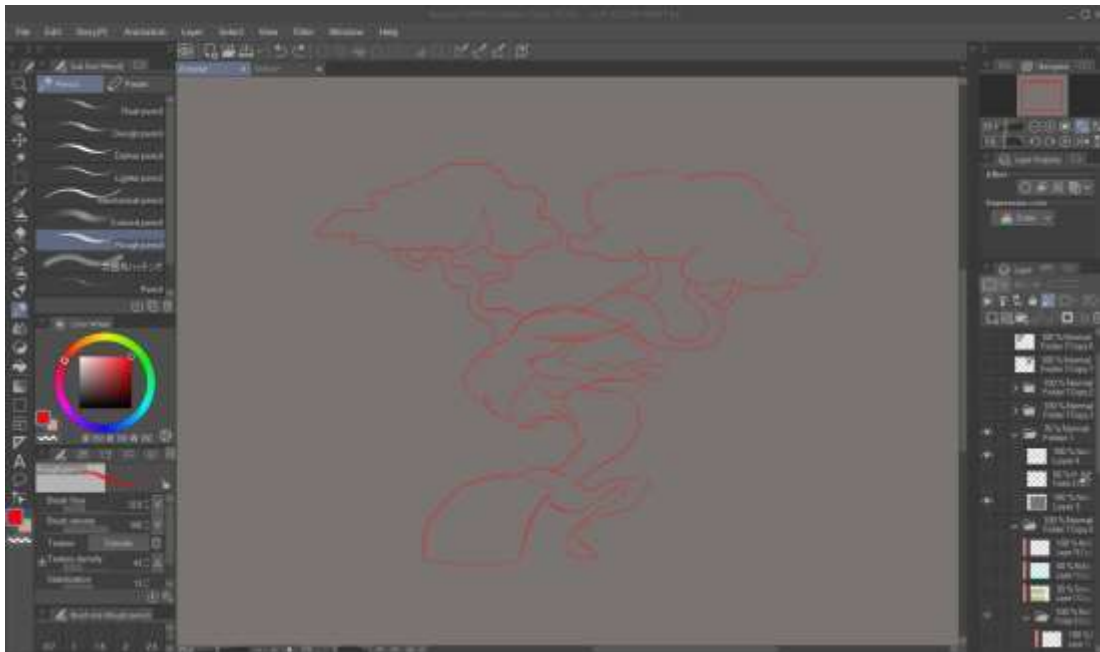
- e. Mencari referensi asset environment atau objek yang akan digambar.



Gambar 5.17. Proses pencarian referensi aset

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

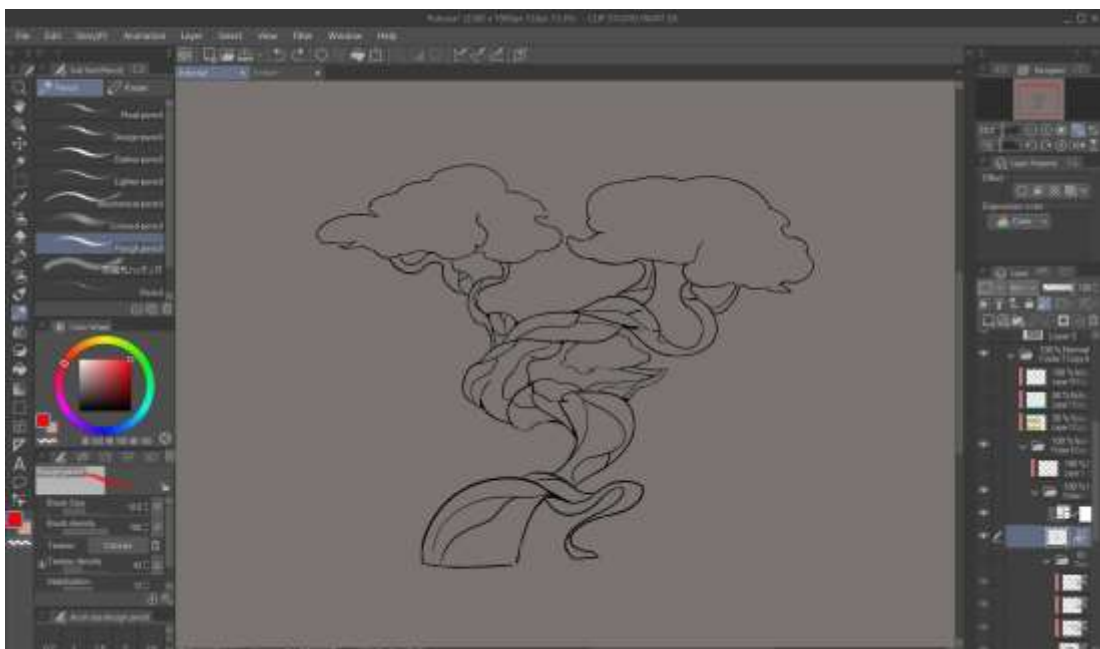
f. Membuat sketsa objek.



Gambar 5.18. Proses sketsa aset

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

g. Membuat lineart dari sketsa objek pada layer baru.



Gambar 5.19. Proses lineart aset

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

- h. Menaruh base color pada lineart pada layer terpisah.



Gambar 5.20. Proses base color aset

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

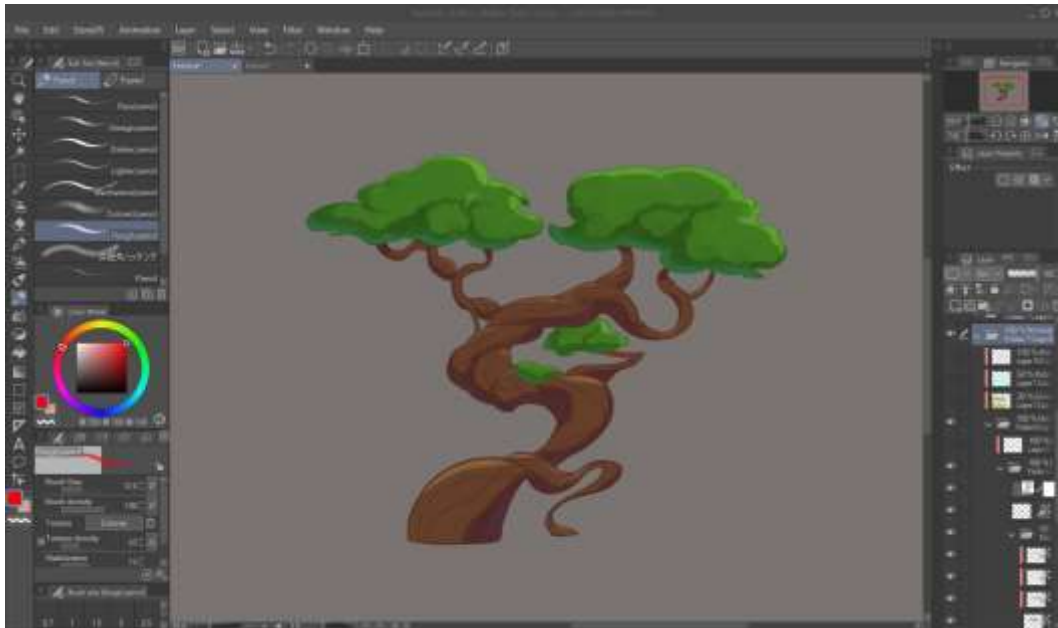
- i. Me-render objek dengan menambahkan Shadow dan Lighting pada layer terpisah yang sudah terclip pada layer base color. Warna akhir telah direvisi penulis dari color palette sebelumnya setelah mendapat masukan dari pembimbing.



Gambar 5.21. Proses penambahan Shadow dan Lighting aset

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

- j. Mengganti warna lineart supaya lebih menyatu dengan warna dengan mengunci transparansi layer Lineart sehingga dapat merubah warna lineart tanpa mengubah bentuknya.



Gambar 5.22. Proses pengantian warna lineart aset
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

- k. Menambahkan efek cahaya dengan menggunakan layer bermode multiply untuk menggelapkan daerah bawah serta layer bermode screen untuk membuat bagian atas lebih terang.



Gambar 5.23. Proses penambahan efek aset
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

1. Meng-copy objek final menjadi beberapa objek untuk diganti varian warnanya dengan metode yang sama pada mengganti warna lineart, yaitu dengan mengunci transparansi layer warna.



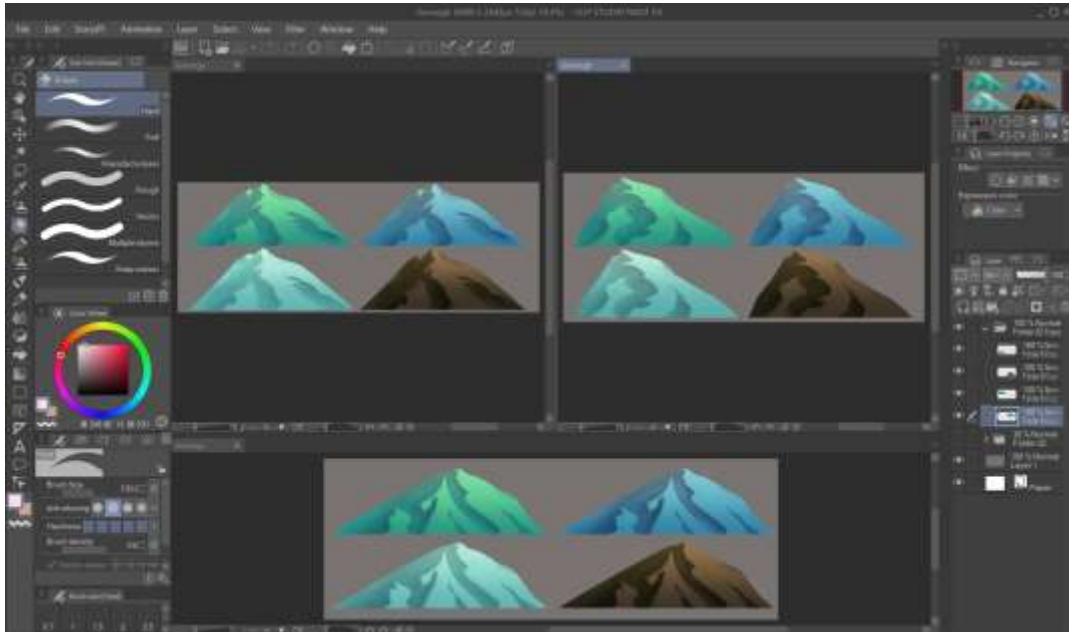
Gambar 5.24. Proses pembuatan varian warna dari suatu aset
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

- m. Mengulangi tahap c sampai i untuk beberapa varian bentuk dari objek.



Gambar 5.25. Proses pembuatan varian bentuk aset
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

- n. Mengulangi tahap c sampai m untuk objek lainnya. (Gunung, Semak-Semak, dan Jalar)



Gambar 5.27. Proses pembuatan aset lainnya

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

C. Finishing Character Visual Art

Berikut adalah tahapan yang dilakukan untuk Finishing dari beberapa Character Visual Art “Super Sean 007”:

- a. Membuat Lineart dari sketsa karakter yang sudah disediakan.



Gambar 5.28. Proses lineart karakter

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

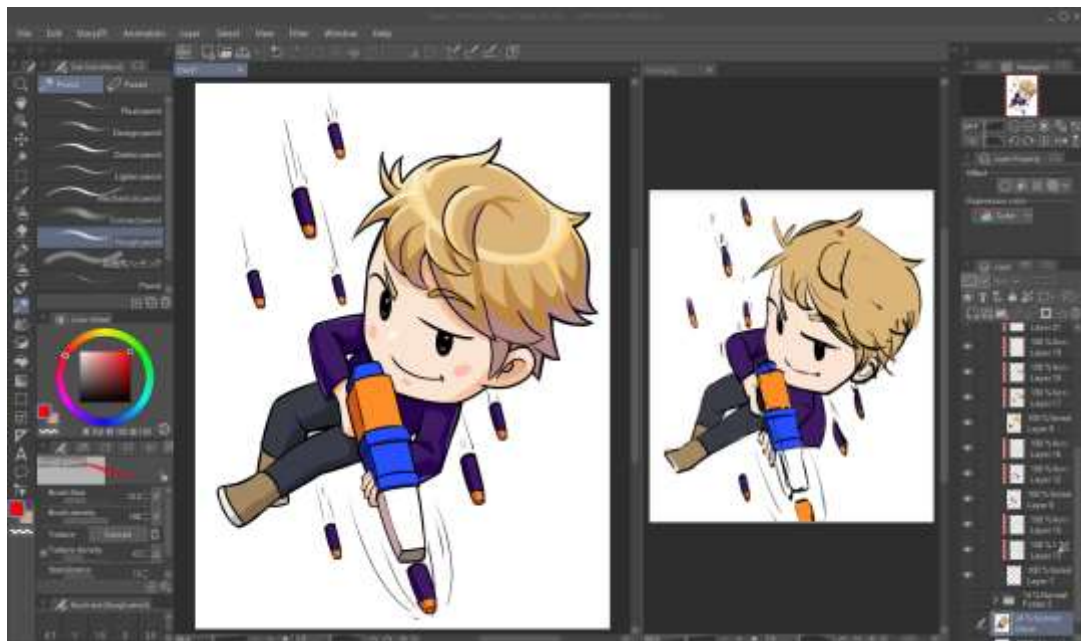
- b. Mengaplikasikan base color.



Gambar 5.29. Proses base color karakter

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

c. Me-render objek dengan menambahkan Shadow dan Lighting.



Gambar 5.30. Proses penambahan Shadow dan Lighting karakter
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

5.9 Hasil Akhir Desain

A. Test Redraw

Berikut adalah hasil akhir gambar ulang Key Visual berdasarkan Test Redraw yang diberikan Pembimbing Lapangan:



Gambar 5.31. Hasil Test Redraw

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

B. Environment Asset

- **Pohon**

Berikut adalah hasil akhir aset visual midground berupa objek pohon yang memiliki 4 varian:



Gambar 5.32. Pohon Varian A
 (Sumber : Dokumentasi pribadi)



Gambar 5.33. Pohon Varian B
 (Sumber : Dokumentasi pribadi)



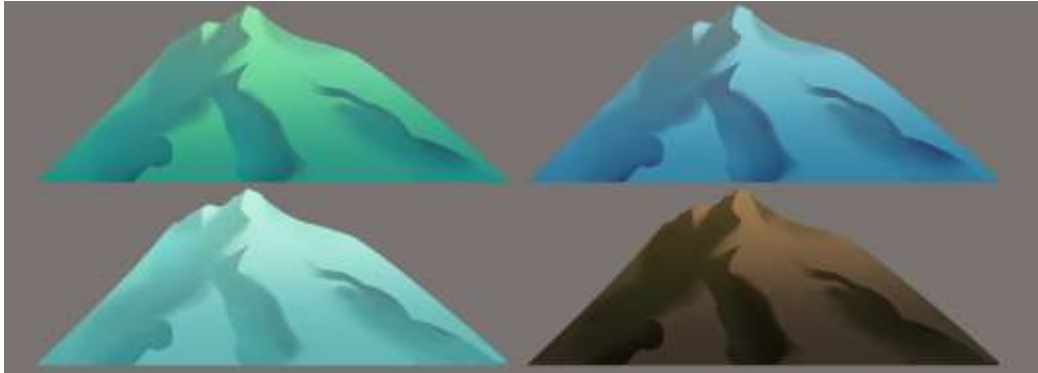
Gambar 5.34. Pohon Varian C
 (Sumber : Dokumentasi pribadi)



Gambar 5.35. Pohon Varian D
 (Sumber : Dokumentasi pribadi)

- **Gunung**

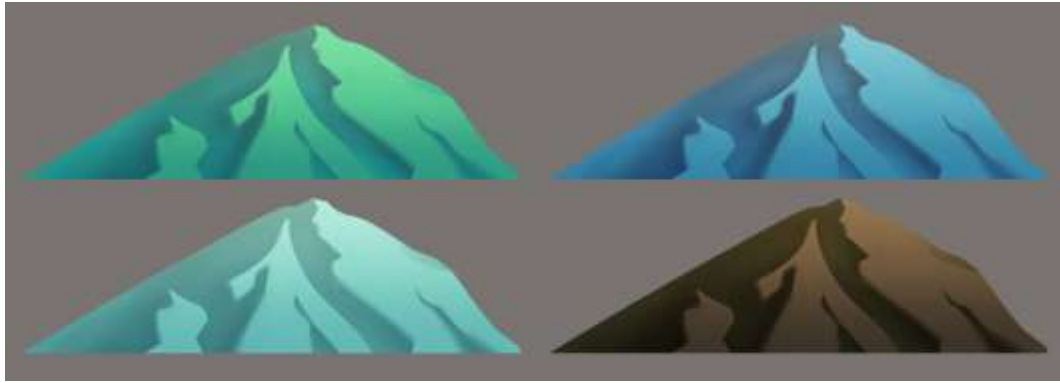
Berikut adalah hasil akhir aset visual background berupa objek gunung yang memiliki 3 varian:



Gambar 5.36. Gunung Varian A
(Sumber : Dokumentasi pribadi)



Gambar 5.37. Gunung Varian B
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

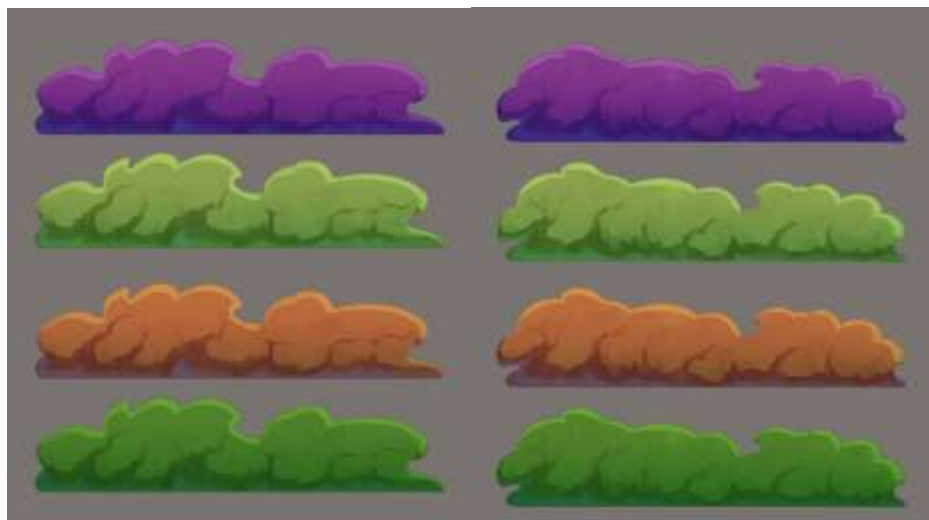


Gambar 5.38 Gunung Varian C

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

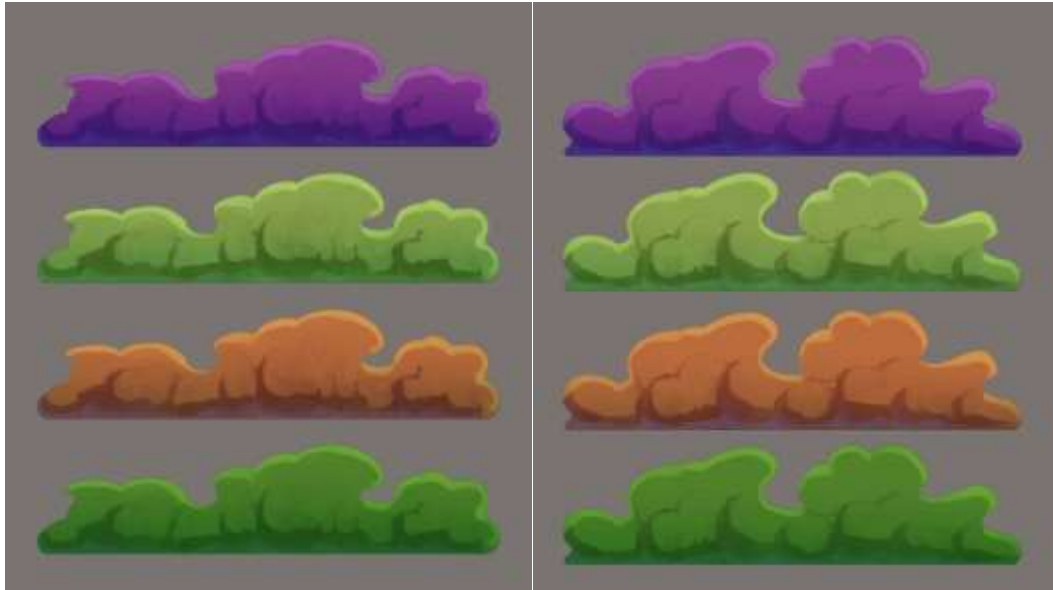
- **Semak-Semak Besar**

Berikut adalah hasil akhir aset visual background berupa objek semak-semak tipe besar yang memiliki 4 varian:



Gambar 5.39. Semak-semak besar Varian A dan B

(Sumber : Dokumentasi pribadi)



Gambar 5.40. Semak-semak besar Varian C dan D

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

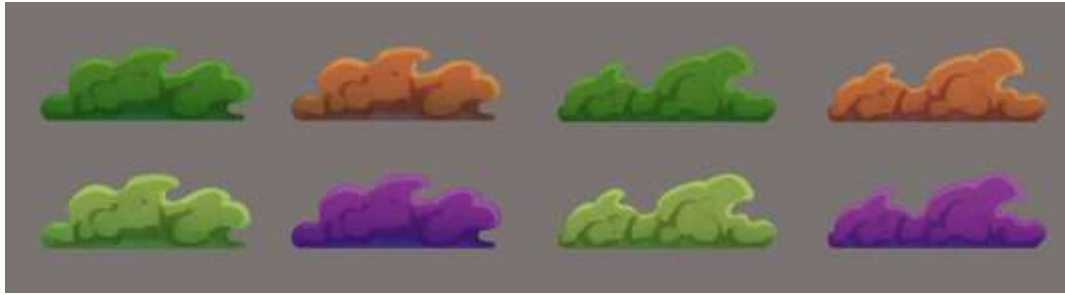
- **Semak-Semak Kecil**

Berikut adalah hasil akhir aset visual foreground berupa objek semak-semak tipe kecil yang memiliki 5 varian:



Gambar 5.41. Semak-semak kecil Varian A dan B

(Sumber : Dokumentasi pribadi)



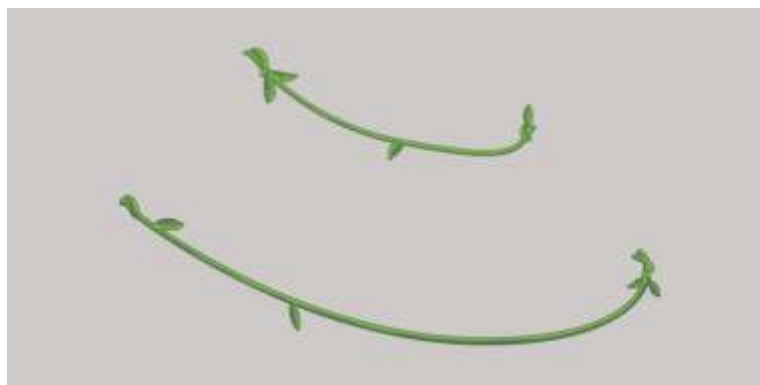
Gambar 5.42. Semak-semak kecil Varian C dan D
(Sumber : Dokumentasi pribadi)



Gambar 5.43. Semak-semak kecil Varian E
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

- **Jalar Sambung**

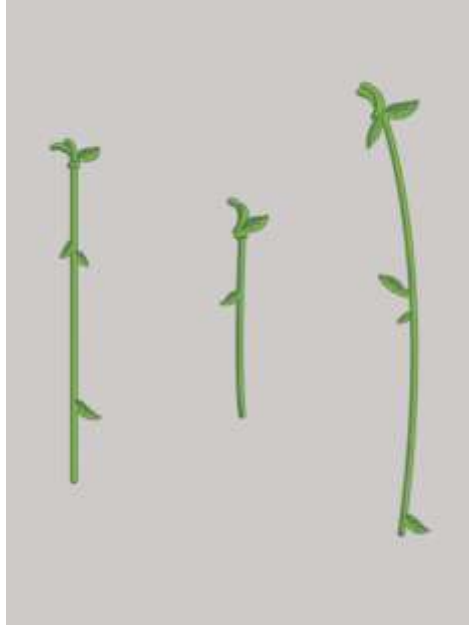
Berikut adalah hasil akhir aset visual midground berupa objek jalar sambung yang memiliki 2 varian:



Gambar 5.44. Jalar sambung 2 varian
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

- **Jalar Gantung**

Berikut adalah hasil akhir aset visual midground berupa objek jalar gantung yang memiliki 3 varian:



Gambar 5.45. Jalar gantung 3 varian
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

C. Finishing Character Visual Art

- **Dave**

Berikut adalah hasil akhir visual art karakter Dave:



Gambar 5.46. Visual Art Dave

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

- **Elang dan Petroman**

Berikut adalah hasil akhir visual art karakter Dave:



Gambar 5.47. Visual Art Elang dan Petroman

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

- **Ruush**

Berikut adalah hasil akhir visual art karakter Dave:



Gambar 5.48. Visual Art Ruush

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

- **Zhay**

Berikut adalah hasil akhir visual art karakter Dave:



Gambar 5.49. Visual Art Zhay

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

D. Mock-up In-Game Screenshot

Berikut adalah Mock-Up atau bayangan hasil implementasi aset-aset visual 2D yang dikerjakan oleh tim environment asset:



Gambar 5.50. Mock-Up In-Game Screenshot

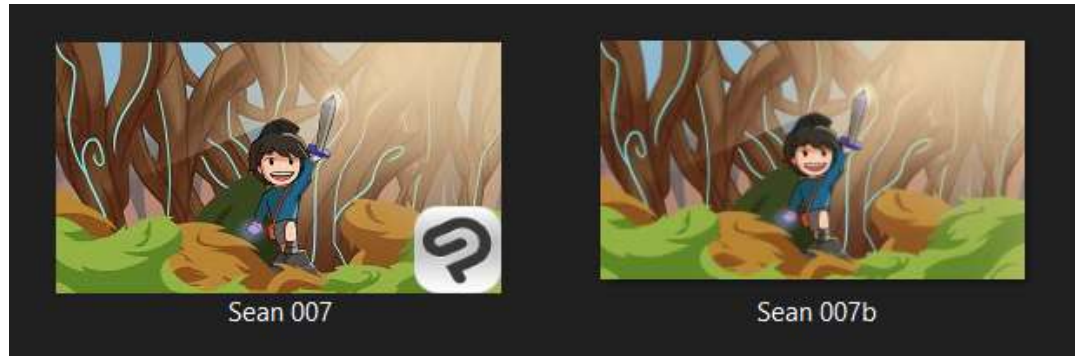
(Sumber : Dokumentasi pribadi)

5.10 Lembar Hasil Kerja

Hasil output desain berupa file-file PSDD yang telah diconvert dari file CSP., file-file JPG. kumpulan aset, dan folder berisi file-file PNG. satuan aset. Berikut adalah aset yang telah dikerjakan mahasiswa sepanjang menjalankan kegiatan praktik profesi selain proyek perancangan:

A. Test Redraw

Berikut adalah lembar hasil kerja Test Redraw yang berupa file PSD. yang telah diconvert dari file CSP. yang merupakan file gambar dan file JPG. untuk output kerja:

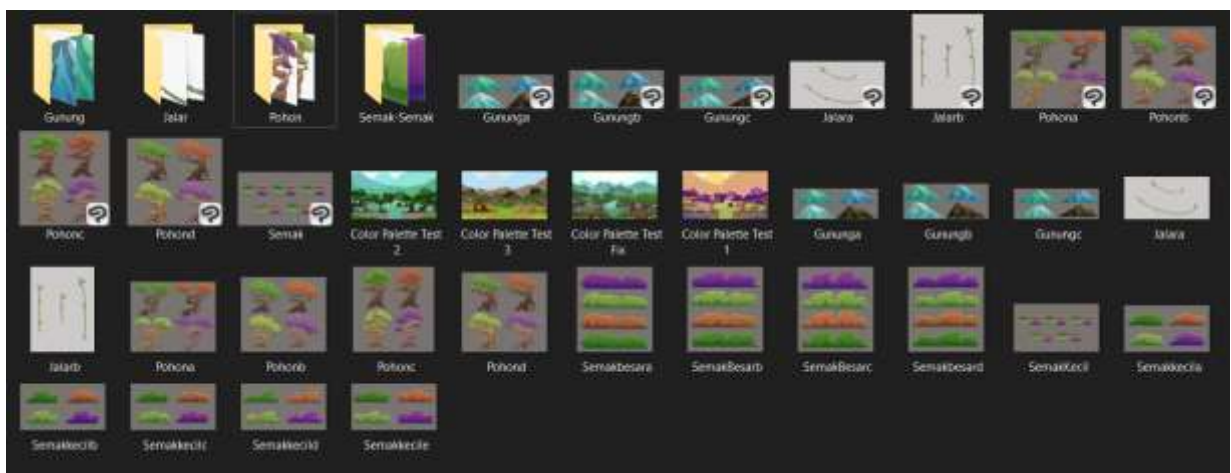


Gambar 5.51. File psd. dan jpg. test redraw

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

B. Environment Asset

Berikut adalah lembar hasil kerja Environment Asset yang berupa file-file PSD. yang telah diconvert dari file CSP. yang merupakan file gambar, file JPG. yang digunakan untuk dipresentasikan/diasiskan kepada pembimbing lapangan serta file PNG. yang berisi output untuk dipakai dalam game:

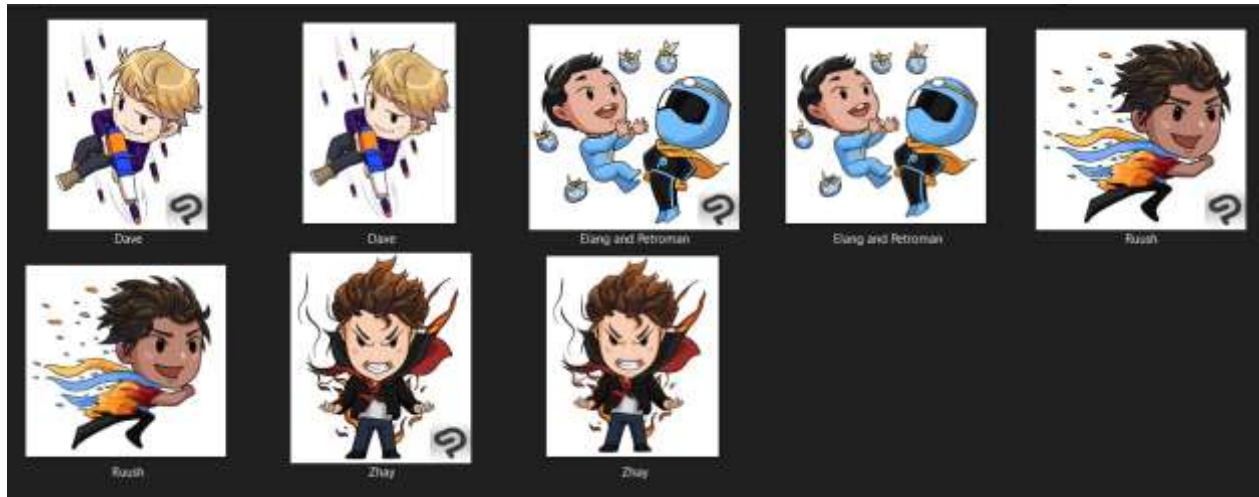


Gambar 5.52. File psd., .jpg dan png. aset environment

(Sumber : Dokumentasi pribadi)

C. Finishing Character Visual Art

Berikut adalah lembar hasil kerja Character Visual Art yang berupa file PSD. yang telah diconvert dari file CSP. yang merupakan file gambar pada dan file JPG. untuk output kerja:



Gambar 5.53. File psd. dan jpg. visual art character
(Sumber : Dokumentasi pribadi)