

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Berikut adalah penjelasan posisi penulis selama di Anoman Studio serta keterangan alur koordinasi yang berlangsung selama mengerjakan suatu proyek.

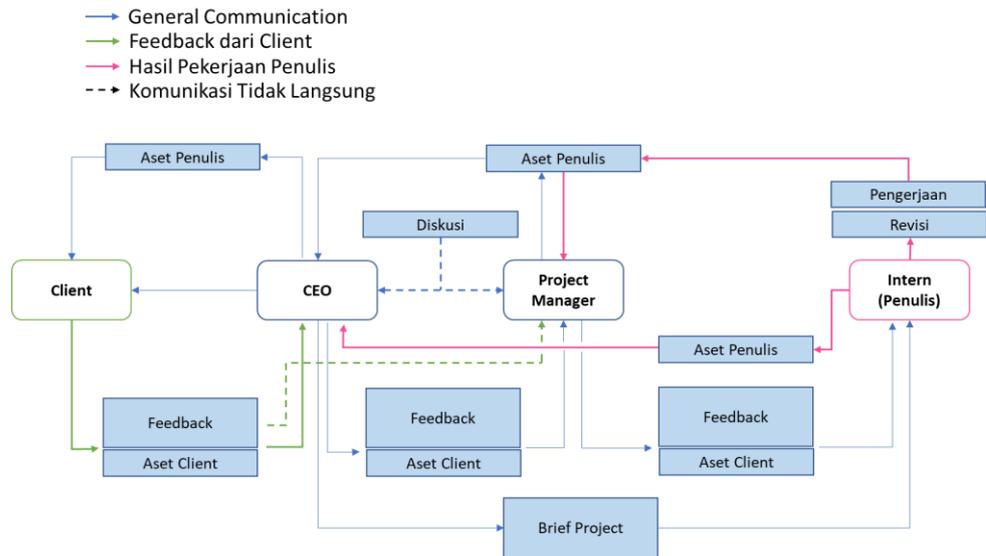
1. Kedudukan

Selama praktik kerja magang berlangsung di Anoman Studio, penulis ditempatkan pada bagian 2D Artist. Selain diawasi oleh *supervisor*, penulis juga berada di bawah pengaturan *project manager*. Jabatan penulis sebagai *intern* pada posisi 2D Artist ini bertanggung jawab terhadap membuat aset 2D sesuai kebutuhan proyek. Aset ini dapat berupa ilustrasi penuh atau dalam bentuk *icon*. Selain itu, 2D Artist juga ditugaskan untuk membuat animasi *motion graphic* untuk beberapa proyek yang berupa video.

2. Koordinasi

Dalam proses pengerjaan suatu proyek terdapat suatu alur koordinasi yang perlu dijalankan perusahaan. Khususnya pada Anoman Studio alur ini dijalankan oleh beberapa pihak yaitu *client*, CEO, *project manager*, dan *intern*. Alur koordinasi dapat memiliki variasi yang berbeda tergantung proyek yang diberi oleh *client*, namun terdapat fondasi alur yang umum terjadi saat mengerjakan proyek.

Berdasarkan pengalaman penulis, berikut merupakan alur koordinasi yang berlangsung di Anoman Studio dalam pengerjaan sebuah proyek:



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi Anoman Studio

CEO dari Anoman Studio mendapatkan *briefing* proyek langsung dari *client*. Dari *briefing* tersebut, CEO meneruskan *brief* proyek *client* kepada seluruh pekerja Anoman Studio dan kemudian menugaskan peran-peran proyek kepada *intern* yang dipilih. Tergantung proyek yang diberi, *client* dapat memberikan *Game Design Document* (GDD) saja atau dapat juga memberikan aset yang sudah disediakan *client* sebagai tambahan material seperti audio atau naskah dialog. *Project Manager* kemudian mengirimkan GDD dan aset *client* kepada *intern* yang bersangkutan.

Dari material yang sudah diberikan tersebut, penulis mengerjakan aset yang diinginkan oleh *client*, kemudian berkas tersebut dikirim ke Google Drive yang dapat diakses oleh pekerja Anoman Studio lainnya, dan dalam beberapa kasus, *client* pun dapat melihatnya. Berkas yang sudah diunggah ke Google Drive penulis laporkan kepada *Project Manager* yang kemudian melaporkannya kepada CEO dan *client* yang bersangkutan.

Setelah dilihat oleh *Project Manager*, berkas tersebut digabungkan dan didiskusikan dengan CEO yang kemudian dipresentasikan kepada *client*. Dari hasil diskusi dan presentasi tersebut *client* memberikan masukan-masukan kepada beberapa aset yang perlu direvisi hingga memenuhi kriteria yang diinginkan oleh *client*. Komentar *client* dapat dilihat langsung dari sebuah *file* Google Sheet yang berisi daftar aset. Secara tidak langsung *Project Manager* dapat membaca komentar-komentar tersebut sebagai masukan untuk revisi sehingga *Project Manager* melaporkan hal tersebut kepada *intern*. Penulis kemudian melakukan revisi sesuai dengan keinginan *client* dan mengunggah ulang berkas tersebut ke situs Google Drive. Siklusnya pun menerus sampai seluruh aset memenuhi kriteria *client*.

3.2. Tugas Yang Dilakukan

Berikut ini merupakan tugas-tugas yang dikerjakan selama penulis jalankan di Anoman Studio untuk kerja magang.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Projek	Keterangan
1.	1-2	Aset <i>Prototype</i> untuk projek Math Warriors	Membuat aset <i>prototype</i> ilustrasi <i>background</i> dan aset <i>prototype</i> grafik 2D untuk level pertama <i>game</i> Math Warriors
2.	1-9	<i>Motion Graphic</i> untuk projek Math Adventures	Membuat video <i>motion graphic</i> , menyunting aset grafik 2D dan membuat aset vektor 2D untuk

			digunakan dalam projek Math Adventures
3.	4-7	Aset ilustrasi untuk projek Math Warriors	Membuat <i>lineart</i> pada aset <i>background</i> dan aset grafik 2D untuk digunakan dalam projek game Math Warriors
4.	5-9	Penyuntingan video <i>Motion Graphic</i> untuk projek Math Adventures	Melakukan <i>video editing</i> kepada <i>motion graphic</i> Math Adventures dengan menyunting dan menambahkan audio (SFX)

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Saat bekerja selama kurang lebih 2 bulan di Anoman Studio, penulis berperan sebagai *Intern 2D Artist Game and Animation*. Peran tersebut berarti penulis bertugas untuk membuat aset grafik atau ilustrasi 2D untuk media *game* serta merancang animasi 2D dari vektor atau dalam bentuk *motion graphic*. Projek-projek Anoman Studio yang diberikan kepada penulis merupakan projek eksternal yaitu dari *client* luar Anoman Studio. Pengerjaan aset-aset untuk masing-masing projek tidak memiliki tenggat waktu yang tetap, namun diharapkan agar progres selalu dilaporkan setiap minggunya supaya CEO dan *Project Manager* memiliki gambaran berapa persen suatu projek selesai. Penulis ditunjuk untuk membantu mengerjakan dua projek, yaitu *motion graphic* untuk Math Adventures dan *aset 2D* untuk Math Warriors.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Secara umum CEO Anoman Studio yang menunjuk penulis untuk mengerjakan proyek-proyek yang telah disebutkan di atas. Walaupun CEO selaku pembimbing lapangan penulis mengawasi seluruh proyek-proyek yang berjalan, penulis tetap berada di bawah bimbingan *Project Manager* ketika perlu konsultasi dan komunikasi soal revisi aset.

Berikut merupakan beberapa hasil kerjaan penulis dalam menjalankan proyek yang ditugaskan kepada penulis beserta ringkasan proses pengerjaannya:

1. Proyek “Math Warriors”

Proyek Math Warriors merupakan salah satu proyek dari *client* eksternal yang ditugaskan kepada penulis oleh CEO Anoman Studio. Math Warriors dirancang sebagai *game* yang dapat dimainkan pada *web browser* yang dapat dijalankan pada PC maupun tablet. *Game* ini ditargetkan untuk anak-anak yang masih menduduki Sekolah Dasar supaya dapat belajar matematika menjadi menyenangkan. Konsep dari Math Warriors adalah mempelajari matematika sekaligus mengelilingi berbagai belahan dunia yang dibagi menjadi zona-zona. Zona-zona tersebut pun diisi dengan level-level yang perlu dilewati oleh pemain supaya dapat lanjut ke zona dan/atau level berikutnya. Pada awal-awal penulis ditugaskan proyek ini, penulis ditugaskan untuk membuat desain prototype untuk peta zona pertama dan level pada game Math Warriors ini.



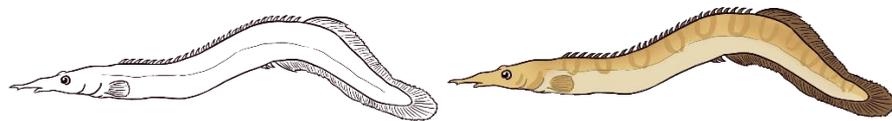
Gambar 3.2 Desain *Prototype* Peta Zona Pertama Math Warriors



Gambar 3.3 Desain *Prototype* Peta Level Zona 1 Math Warriors

Beberapa aset-aset pertama yang penulis kerjakan dirancang sebagai *prototype* dari gambaran game Math Warriors. Maksud dari membuat *prototype* ini adalah sebagai *placeholder* sementara supaya CEO dan Project Manager dapat memberikan gambaran desain yang akan dirancang untuk Math Warriors kepada *client*. Karena tenggat waktu yang diberikan oleh *client* pada saat itu hanya 2 hari, CEO menginstruksi para desainer untuk membuatnya langsung jadi tanpa melewati proses *concepting* dan *sketching*.

Brief yang diberi *client* kepada CEO dan *Project Manager* adalah mengenai konsep Zona pertama game Math Warriors yang berlangsung di area Mesir, terutama daerah pertanian dekat Sungai Nil. Dengan catatan tersebut, penulis merancang peta Zona dan Level dengan menambahkan elemen-elemen yang menunjukkan daerah Mesir, seperti bentuk wilayah Zona seperti peta mesir, memperjelas Sungai Nil, dan memberi monumen khas mesir seperti piramida dan Sphinx. Untuk mempercepat proses perancangan *prototype* agar dapat dikumpulkan tepat waktu, penulis menggunakan teknik *photobashing* dengan aset grafik terlisensi yang difasilitasi oleh Anoman Studio sesuai dengan bimbingan dari *supervisor*.



Gambar 3.4 Desain *Prototype Aset Game*

Selain merancang *prototype* untuk peta Zona dan Level Math Warriors, penulis juga diinstruksi untuk membuat aset *placeholder* untuk salah satu *minigame* yang berupa *game mewarnai*. Seperti yang ditunjukkan pada Gambar 3.4, terdapat dua jenis aset yang perlu dibuat untuk *minigame* ini. Yang pertama adalah aset objek berwarna putih, dan yang kedua adalah aset objek yang sudah diwarnai. Mekanik yang ingin dibuat di sini adalah saat pemain memencet objek yang berwarna putih akan berubah menjadi berwarna. Setelah selesai merancang semua

aset *prototype* yang dibutuhkan, penulis mengumpulkan berkasnya ke situs Google Drive yang kemudian disusun oleh tim *Programmer* menjadi *prototype game* Math Warriors untuk dipresentasikan ke *client*.

Setelah CEO dan *Project Manager* mempresentasikan hasil *prototype* kepada *client*, diberikan komentar revisi yang merombak total desain dan aset yang sudah dirancang oleh para desainer Math Warriors. Salah satu *feedback* utama dari *client* adalah tentang kurangnya kesatuan gaya desain antar aset secara keseluruhan. Hal ini disebabkan oleh *photobashing* dan kurangnya diskusi kesepakatan konsep moodboard akibat tenggat waktu yang mencekam. Hasil tersebut terjadi karena masing-masing *intern* yang mengerjakan proyek ini memiliki *style* masing-masing yang belum disatukan dengan sempurna dengan *intern* lainnya. Untuk menghindari masalah ini berikutnya, *Project Manager* menginstruksi pembagian peran yang berbeda dari sebelumnya.

Setelah diskusi dengan *Project Manager*, pembagian peran masing-masing *intern* dipisah dari tahapan desainnya supaya seluruh aset secara visual menjadi lebih konsisten. Karena terdapat 5 *intern* yang melanjutkan proyek ini, pembagiannya adalah peran desainer *concept/sketch*, *lineart*, *base color*, *rendering*, dan desainer UI. Pada pembagian ini, penulis bertanggung jawab untuk menggambar *lineart* untuk setiap aset yang dikasih oleh *concept artist*.



Gambar 3.5 Hasil *Lineart* pada aset *background* dan objek



Gambar 3.6 Hasil *Lineart* pada aset *background* berlapis

Gambar 3.5 menunjukkan salah satu contoh *file lineart* yang menyatukan *background* dan objek di *file* yang sama. Hal tersebut bertujuan supaya *rendering* untuk *background* dan objek binatang memiliki *style* yang konsisten. Selain menggambar *lineart*, penulis juga menambahkan *base fill* untuk mempermudah pekerjaan artis *base color* dalam mewarnai serta membantu membedakan aset objek (warna putih) dengan *background* (warna abu-abu). Sedangkan pada Gambar 3.6

merupakan *lineart* untuk *background* yang sifatnya berlapis. Yang dimaksud dengan berlapis adalah adanya perbedaan *layer* untuk memisahkan depan dan belakang agar *objek* yang diletakkan di area level tersebut tidak tumpang tindih di tempat yang tidak semestinya. Catatan tersebut diberikan oleh *concept artist* yang mengerjakan gambarnya sebelum penulis. Penulis membedakan lapisan-lapisan tersebut dengan warna gelap untuk lapisan terdepan dan warna terang untuk lapisan terbelakang. Dengan warna pembeda tersebut, diharapkan *color artist* dapat mengerjakan tugasnya dengan lebih mudah. Karena pekerjaan penulis hanya terbatas menggambar *lineart*, tidak terdapat masukan revisi dari *Project Manager* maupun *client*.

2. Projek “Math Adventures”

Projek Math Adventures merupakan salah satu projek dari *client* eksternal yang ditugaskan kepada penulis oleh CEO Anoman Studio. Math Adventures merupakan konten edukasi pelajaran matematika untuk siswa Sekolah Dasar terutama siswa kelas 3, 4, dan 5. Konten edukasi ini dibagi menjadi dua macam, yaitu konten video *motion graphic* dan *webcomic*. Tiap kelas terdiri dari masing-masing 10 video atau episode yang menjelaskan topik atau materi tertentu sesuai dengan kelasnya. Pola dari setiap video adalah dialog percakapan masalah, diikuti dengan penjelasan materi, dan diakhiri dengan dialog percakapan penutup. Setelah ditugaskan oleh CEO, penulis ditunjuk oleh *Project Manager* untuk mengerjakan konten video *motion graphic* terutama untuk materi 3.1, 3.2, 4.1, 5.1, dan 5.2.



Gambar 3.7 Proses Penambahan Gerakan Mulut dan Kedipan

Sebelum penulis mulai membuat *motion graphic* yang diinstruksi oleh *Project Manager, client* memberikan materi untuk konten pembelajarannya. Aset-aset yang diberikan oleh *client* terdiri dari naskah dialog, contoh video pengajaran materi, audio percakapan naskah, dan gambar karakter dalam bentuk format PNG. Sesuai dengan keinginan *client*, karakter di video harus terlihat animasi sedang mengedip dan menggerakkan mulutnya saat berbicara. Oleh karena itu, *file* PNG yang diberi oleh *client* ditambahkan ekspresi oleh penulis. Masing-masing *intern* yang bekerja di proyek ini ditugaskan satu karakter per orang.

Selain melakukan *editing* kepada *file* karakter supaya memiliki posisi mulut berbeda-beda dan mata mengedip, setim proyek Math Adventures juga diskusi mengenai kesepakatan format, ukuran, dan jenis typeface apa yang akan digunakan pada video yang akan dibuat sehingga kesepakatan akhir format yang akan digunakan adalah video H.264 1080p. Typeface yang digunakan adalah

Geometr706 BlkCn BT dengan ukuran 60pt untuk dialog dan 100pt-130pt untuk materi pembelajaran.



Gambar 3.8 *Layout* Setiap Awal Mula Episode

Gambar 3.8 menunjukkan penempatan karakter, latar belakang, dan kotak dialog pada setiap awal video. Percakapan yang ditampilkan di kotak dialog mengikuti naskah yang sudah diberikan oleh *client*. Isi percakapan pada awal episode biasanya menyinggung topik yang akan dibahas nanti di tengah-tengah video. Latar belakang ruangan disesuaikan dengan kondisi percakapan, karena percakapan mengindikasikan karakter sedang bermain di dalam ruangan, maka latar belakang yang digunakan adalah ruang tamu. Mengikuti audio yang diberi *client*, percakapan antar dua karakter terjadi secara bergantian, sehingga pada saat satu karakter berbicara, mulutnya akan bergerak dan karakter lainnya akan diam, begitu pula dengan sebaliknya. Latar belakang disepakati untuk dimasukkan efek *burem* supaya penonton fokus kepada karakter yang sedang berbicara.



Gambar 3.9 Penggunaan Alat Peraga dalam Cerita

Menyesuaikan dengan kondisi dan situasi percakapan yang berlangsung, terkadang terdapat alat peraga untuk memperjelas apa yang sedang dilakukan oleh karakter karena karakter tidak banyak bergerak. Salah satu contohnya adalah seperti Gambar 3.9 pada saat karakter sedang berbicara dengan ibunya lewat *handphone*, penulis membuat aset vektor berbentuk *handphone* dengan layar panggilan telepon dan kemudian mengaplikasikannya ke dalam video. Setelah percakapan selesai, video akan transisi ke bagian pembahasan materi.

MENGUBAH PECAHAN MENJADI DESIMAL

Cara Kedua : Menggunakan cara pembagian kurung

Contoh:

$$3 \frac{3}{5} = \frac{3 \times 5 + 3}{5} = \frac{18}{5} = 3,6$$

$$\begin{array}{r} \times 3,6 \\ 5 \overline{) 18} \\ \underline{15} \\ 30 \\ \underline{30} \\ 0 \end{array}$$

Gambar 3.10 Visualisasi Penjelasan Materi dalam Video

Gambar 3.10 menunjukkan visualisasi pembahasan materi pada video. Jenis latar belakang yang telah disepakati bersama adalah bentuk papan tulis kapur berwarna hijau. Font yang berwarna putih menunjukkan bagian-bagian penting yang perlu diperhatikan penonton, sedangkan font yang berwarna kuning berfungsi sebagai catatan penjelasan bagaimana titik awal menghasilkan titik akhir. Pada video, frase atau angka muncul pada saat disebutkan dalam audio. Karena penjelasan materi hanya dapat dilihat dari naskah atau audio, visualisasi cara pengajarannya sendiri disediakan oleh *client* lewat video rekaman sehingga penulis cukup mengikuti gambaran catatan video tersebut. Setelah pembahasan materi selesai, adegan akan kembali lagi seperti awal episode dengan percakapan bahwa karakter sudah mengerti penerapan materi sebagai penutup.

Setelah penulis selesai mengerjakan video, *file* tersebut diunggah ke situs Google Drive kemudian penulis laporkan kepada *Project Manager*. Berkas Google Drive yang mengandung video-video ini pun dapat diakses langsung oleh *client* sehingga setelah *Project Manager* melaporkan kepada *client*, mereka langsung dapat mengakses file tersebut tanpa memintanya terus-menerus dari *Project Manager*. Pada saat sudah diunggah, *client* akan memeriksa kualitas visual video terlebih dahulu apabila memenuhi standar mereka atau tidak. Revisi yang biasa diberikan oleh *client* meliputi revisi minor seperti visual alat peraga yang digunakan atau kesalahan simbol matematika pada sesi pembahasan materi.

Apabila sudah melewati revisi secara visual, *client* akan meminta perbaikan audio. Tergantung kualitas videonya, terkadang audio yang diberi oleh *client* menjadi lebih kecil volumenya sehingga kadang perlu dinaikkan dB sesuai

permintaan *client*. Selain itu, *client* akan menyesuaikan video yang telah dibuat dan memberi komentar atau catatan penambahan efek suara (SFX) di bagian-bagian tertentu. File audio SFX pun disediakan oleh *client*, penulis mengikut cap waktu yang telah diberikan oleh *client*. Kemudian hasil revisi video pun diunggah kembali ke Google Drive untuk diperiksa kembali oleh *client* sampai disetujui secara final.

3.3.2. Kendala Yang Ditemukan

Penulis menghadapi beberapa kendala saat sedang menjalankan praktik kerja magang di Anoman Studio. Kendala yang sering dihadapi oleh penulis pada saat praktik kerja magang ini adalah masalah koordinasi antar tim proyek. Karena sedang berada di masa pandemi, penulis menjalankan sistem *Work From Home* (WFH) secara penuh sehingga sesi-sesi diskusi dengan tim proyek selalu melalui *chat* atau *video call*. Hal tersebut membuat koordinasi tentang desain proyek menjadi lebih sulit karena menimbulkan miskomunikasi dan ketidakjelasan *brief* yang dijelaskan oleh *Project Manager* dan *game designer*.

Miskomunikasi ini sering terjadi pada saat mengerjakan proyek *Math Warriors*. *Brief* dan penjelasan dari *Project Manager* terkadang terlalu singkat dan kurang adanya patokan visual yang jelas sehingga pengerjaan aset yang dibutuhkan menjadi kurang konsisten dan maksimal kualitasnya. Miskomunikasi mengenai tenggat waktu dan progres pengerjaan juga terjadi. Seringkali diberitahukan bahwa tenggat waktu yang diminta oleh *client* sangat singkat namun jumlah *workload* yang perlu dikerjakan cukup banyak sehingga seringkali penulis mengerjakan aset di luar jam kerja untuk memenuhi *deadline*. Namun ternyata yang diminta dalam waktu yang singkat tersebut adalah progres seadanya yang belum perlu 100% selesai.

Kesulitan mengatur waktu dan prioritas menjadi kendala juga akibat miskomunikasi antar tim. Penulis memegang projek Math Adventures dan Math Warriors. Seringkali penulis diinstruksikan untuk fokus dan memprioritaskan projek Math Warriors karena *client* projek tersebut lebih banyak permintaannya dan tenggat waktu yang diberikan seringkali singkat-singkat. Namun walaupun sudah diinstruksikan seperti itu, penulis kadang masih diminta untuk menyelesaikan projek lainnya dalam kurun waktu 2-3 hari, sehingga penulis memiliki kesulitan mempertimbangkan prioritas pengerjaan projek yang ada.

3.3.3. Solusi Atas Kendala Yang Ditemukan

Solusi yang ditemukan penulis untuk menanggapi kendala-kendala yang dihadapi penulis saat melakukan praktik kerja magang di Anoman Studio adalah belajar untuk berkomunikasi lebih jelas dengan tim. Untuk itu penulis memberanikan diri untuk lebih banyak bertanya dan mengedepankan pendapat penulis pada sesi-sesi diskusi berikutnya supaya instruksi yang diberikan menjadi lebih dimengerti. Komunikasi ini pun penulis jalani di luar sesi diskusi juga sehingga tidak perlu menunggu berhari-hari ketika ingin menanyakan sesuatu. Dengan lebih banyak berkomunikasi, penulis dapat meminimalisir kesalahan dan ketidakpahaman yang awalnya penulis hadapi.

Dalam mengemukakan pendapat ini, penulis juga menemukan solusi untuk sering bernegosiasi dengan *Project Manager* mengenai tenggat waktu dan progress pengerjaan aset projek. Dengan negosiasi ini penulis meminimalisir perlunya kerja lembur sehingga mempermudah alur pekerjaan penulis dan *intern* lainnya. Solusi

ini efektif karena tenggat waktu yang biasa diberi sebelumnya adalah 2-3 hari berubah menjadi 1-2 minggu.

Mengenai masalah prioritas pekerjaan antar projek, solusi yang penulis temukan adalah untuk mengisi waktu kosong penulis sebanyak-banyaknya selama jam kerja. Walaupun penulis diinstruksikan untuk memprioritaskan projek Math Warriors, projek lainnya tidak boleh ditinggal sepenuhnya. Saat mengerjakan Math Warriors, terkadang penulis mendapat waktu kosong setelah mengumpulkan pekerjaan penulis dan sedang menunggu pekerjaan lagi dari *concept artist*. Pada waktu kosong itulah penulis mencicil pekerjaan untuk video projek Math Adventures. Dengan begitu, penulis menjadi lebih siap ketika ditagih aset untuk Math Adventures.