



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

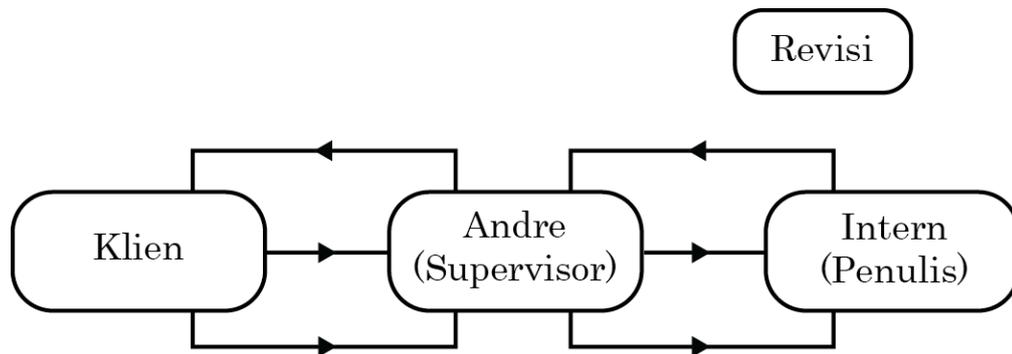
Dalam melakukan praktik kerja magang di RedRain Studio, penulis sebagai salah satu peserta magang memiliki kedudukan dan koordinasi dengan perusahaan sebagai berikut:

1. Kedudukan

Penulis memiliki kedudukan sebagai intern 2D artist dalam perusahaan RedRain Studio ini. Intern 2D artist memiliki tugas untuk membuat animasi aset pixel dua dimensi untuk sebuah *game* yang berjudul Evocreo. Evocreo adalah *game* petualangan berbasis pixel dimana pemain dapat bertarung menggunakan monster dan menangkap monster-monster tersebut. Penulis memiliki tanggung jawab untuk membuat animasi yang dimiliki oleh masing-masing monster yang terdapat didalam *game* tersebut. Animasi yang dibuat meliputi *Idle animation*, *attack animation*, *flinch animation*, *charge animation*, dan *special attack animation*.

2. Koordinasi

Alur koordinasi yang penulis lakukan selama masa praktik kerja magang adalah dimulai dari pengolahan permintaan dari klien dan penyelisihan aset monster yang akan memasuki tahap animasi. Setelah itu penulis selaku intern 2D artist diberikan pekerjaan untuk mulai mengerjakan bentuk dan gerakan yang cocok untuk animasi yang diinginkan. Ketika bentuk dasar animasi tersebut sudah selesai, penulis memberi laporan kepada *supervisor* untuk mendapatkan saran mengenai animasi tersebut. Setelah mendapatkan konfirmasi dari *supervisor*, penulis melanjutkan untuk memapahikan dan menambahkan *special effect* jika diperlukan. Setelah selesai membuat animasi tahap selanjutnya adalah membuat format animasi tersebut menjadi format GIF lalu format tersebut akan dikirimkan kepada klien untuk masuk ketahap selanjutnya ataupun adanya revisi.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi RedRain Studio

Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berisi tabel hal-hal yang penulis lakukan selama magang.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	a) Animasi karakter Evocreo b) Latihan <i>overlap</i> dan <i>follow through</i>	a) Pembuatan animasi karakter bagian belakang. b) Pembuatan animasi <i>Idle</i> dan <i>attack</i> c) Pembuatan animasi karakter Parrot2, Porcupine, Scarecrow. d) Revisi animasi karakter
2	2	a) Animasi karakter Evocreo b) Perubahan pada warna karakter	a) Pembuatan animasi karakter bagian depan dan belakang. b) Pembuatan animasi <i>charging</i> dan <i>flinch</i> c) Pembuatan animasi karakter Wolf, Toothfairy.
3	3	a) Animasi karakter Evocreo	a) Pembuatan animasi karakter bagian depan. b) Pembuatan animasi <i>attack</i> . c) Pembuatan animasi karakter Air1, Air3, dan Fox3.

			d) Revisi animasi <i>attack</i> pada beberapa karakter.
4	4	a) Revisi animasi karakter Evocreo b) Membuat efek <i>special attack</i>	a) Pembuatan animasi karakter bagian depan. b) Membuat animasi <i>special attack</i> c) Pembuatan animasi karakter Aerialanx
5	5	a) Animasi karakter Evocreo	a) Membuat animasi flinch dan <i>special attack</i> . b) Animasi karakter Cerventes, Cerminous Cervucean c) Animasi karakter tampak belakang
6	6	a) Animasi karakter Evocreo	a) Membuat animasi <i>charging</i> b) Latihan <i>special attack</i> c) Revisi <i>charging</i>
7	7	a) Animasi karakter Evocreo	a) Membuat <i>special attack</i> batch 1 b) Latihan membuat <i>special attack</i> c) Revisi <i>special attack</i> batch 1
8	8	a) Animasi karakter Evocreo	a) Membuat <i>special attack</i> b) Latihan membuat <i>special attack</i> c) Revisi <i>special attack</i>
9	9	a) Animasi karakter Evocreo	a) Membuat animasi <i>special attack</i> dan <i>charging</i> b) Membuat animasi <i>flinch</i> c) Animasi karakter Emperuin dan Dracoad
10	10	a) Animasi karakter Evocreo	a) Membuat animasi <i>flinch</i> dan <i>charging</i> tampak belakang b) Membuat animasi karakter Arcane, Cervucean, Cerventes

11	11	a) Animasi karakter Evocreo	a) Membuat animasi <i>flinch</i> , <i>charging</i> dan <i>special attack</i> b) Animasi karakter Heptapus, Lion, Hielo, Hppocrab
12	12	a) Animasi karakter Evocreo	a) Membuat animasi <i>flinch</i> , <i>charging</i> dan <i>special attack</i> b) Animasi karakter Ignodo, Jamad, Kahrus

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Pekerjaan yang penulis lakukan selama masa praktik kerja magang di RedRain Studio adalah animasi karakter pixel 2 dimensi untuk *mobile game* Evocreo. Untuk animasi meliputi animasi *Idle*, *attack*, *flinch*, *charging*, dan *special attack*. Penulis membuat animasi dari karakter-karakter monster tersebut yang nantinya akan diaplikasikan kedalam *game* tersebut. Masing-masing karakter memiliki dua pose yaitu tampak depan dan tampak belakang.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Pekerjaan yang penulis kerjakan memiliki 5 animasi utama yaitu *Idle*, *attack*, *flinch*, *charging*, dan *special attack*. Proses pengerjaan animasi ini memiliki tingkat kompleks yang berbeda-beda pada masing-masing karakter. Berikut ini penulis akan menjelaskan proses pelaksanaan pengerjaan animasi *Idle*, *attack*, dan *special attack* selama masa penulis bekerja di *RedRain Studio*.

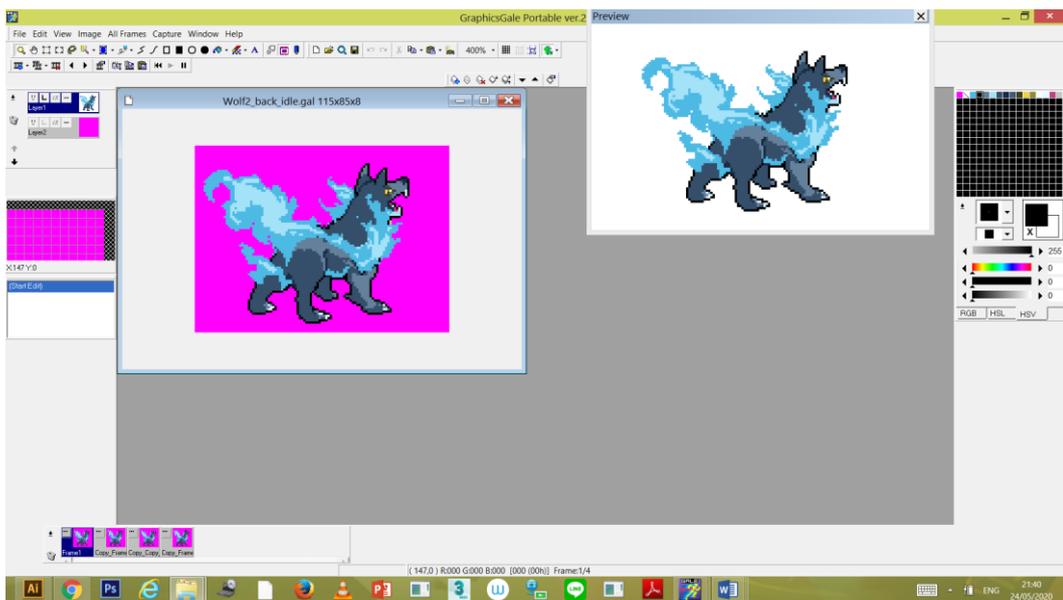
3.3.1.1. Pembuatan *Idle Animation* Pada Karakter Evocreo

Idle animation adalah animasi yang dilakukan oleh sebuah karakter ketika karakter tersebut tidak melakukan tindakan apapun. Animasi *Idle* akan terjadi ketika karakter tersebut hanya berdiri terdiam dan hanya melakukan pergerakan kecil seperti bernapas, atau dalam *game* bergenre *action*, karakter cenderung akan memiliki pose bertarung. Dalam *game* Evocreo ini karakter akan melakukan *Idle animation* ketika pemain tidak melakukan perintah apapun pada saat pertarungan. Berikut adalah contoh pergerakan *Idle animation* pada karakter evocreo yang penulis kerjakan.



Gambar 3.2. *Wolf Idle Animation Image Sequence*

Untuk *Idle animation* biasanya memiliki format 4 frame dan memiliki system *Looping* dimana animasi karakter tersebut akan diulang terus menerus sehingga menciptakan pergerakan *Idle*. Dalam 4 frame *Looping* harus terlihat halus dan tidak patah saat frame terakhir kembali lagi ke frame pertama agar animasi *Idle* dapat terlihat lancar dan lebih natural.



Gambar 3.3. Tampilan *Software GraphicsGale*

Software yang digunakan untuk membuat animasi *pixel* ini adalah GraphicsGale. GraphicsGale adalah *software* yang dikhususkan untuk membuat animasi *pixel* maupun *pixel art*. GraphicsGale adalah *software* yang disarankan oleh supervisor penulis karena GraphicsGale adalah *software* yang efisien dan sangat cocok untuk membuat asset *pixel animation*. Sebelum penulis melakukan proses pelaksanaan

kerja magang, penulis harus melakukan sebuah tes membuat animasi pixel menggunakan *software* ini.



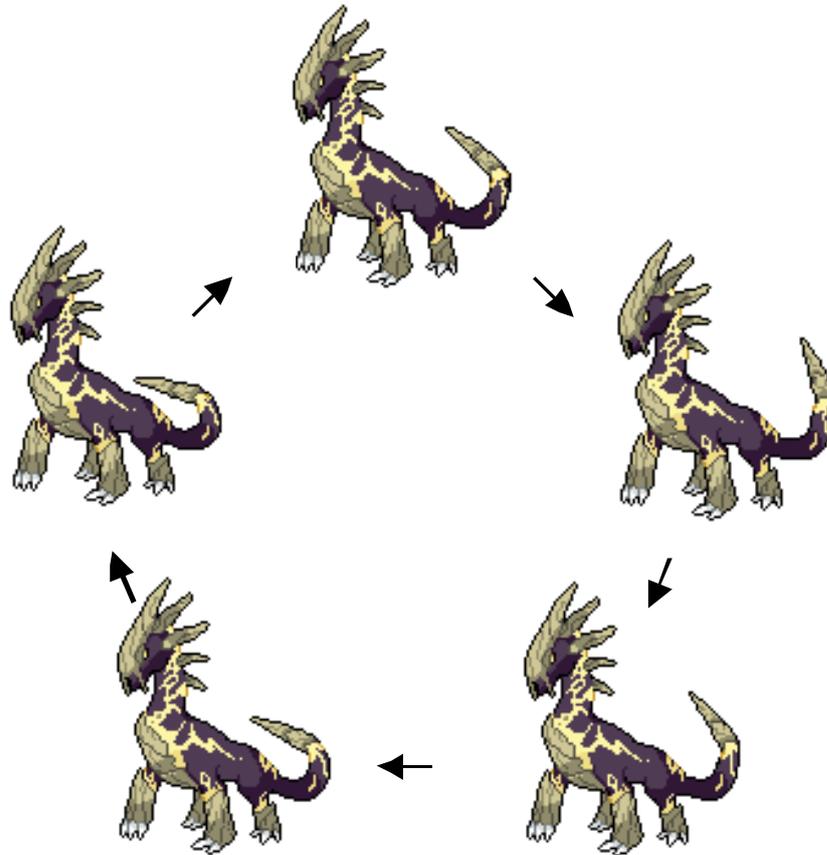
Gambar 3.4. Pemisahan Layer Bagian Karakter

Untuk cara pengerjaan penulis melakukan langkah pertama yaitu memisahkan bagian utama dari karakter dan membuat layer baru agar memudahkan proses pengerjaan. Warna pada *background* memiliki warna ungu terang agar dapat membedakan bagian pada karakter dan tidak ada pixel yang berada diluar karakter.



Gambar 3.5. *Lion Idle Animation Image Sequence*

Untuk *image sequence* atau *frame by frame* dari animasi *Idle* sekilas terlihat mirip karena pergerakan yang dilakukan sangatlah sedikit, sebagai contohnya karakter singa yang memiliki pergerakan pada bagian ekor, bulu dan kepala.



Gambar 3.6. *Looping Idle Animation Image Sequence*

Idle animation wajib memiliki *looping* yang baik agar animasi terlihat lancar dan tidak patah. *Looping* dalam *idle animation* ini penting karena saat *game* berlangsung, *idle animation* ini akan terus melakukan pergerakan yang berulang-ulang sampai pemain melakukan sebuah perintah.

3.3.1.2. Pembuatan *Attack Animation* Pada Karakter Evocreo

Attack animation adalah animasi yang dilakukan oleh sebuah karakter ketika karakter tersebut melakukan proses menyerang. Animasi *attack* akan terjadi ketika pemain melakukan perintah untuk menyerang lawan. Awal pembuatan animasi *attack*, penulis melakukan *briefing* terlebih dahulu mengenai pola menyerang yang paling cocok untuk karakter tersebut. Sebagai contoh karakter yang memiliki gigi tajam cenderung akan melakukan proses menyerang dengan cara menggigit dan untuk karakter yang memiliki kuku yang tajam cenderung akan memiliki

pergerakan menyerang menggunakan cakarinya. Berikut adalah contoh pergerakan *attack animation* pada karakter Evocreo yang penulis kerjakan.



Gambar 3.7. *Attack Animation Image Sequence*

Attack animation biasanya memiliki pola animasi dimulai dari animasi an-cang-ancang yang dilanjutkan dengan animasi menyerang. *Attack animation* juga memiliki efek pada saat melakukan pergerakan menyerang. Animasi an-cang-ancang biasanya memiliki 3 frame lalu di akhiri dengan animasi menyerang yang biasanya memiliki 4 frame.



Gambar 3.8. *Ancang-Ancang Dalam Attack Animation*



Gambar 3.9. Menyerang Dalam *Attack Animation*



Gambar 3.10. Animasi Kasar *Attack Animation*

Untuk beberapa kasus, karakter yang memiliki bentuk yang kompleks memiliki animasi attack yang sulit untuk dikerjakan. Biasanya penulis akan membuat animasi kasar terlebih dahulu lalu memberikannya kepada pembimbing penulis. Untuk animasi karakter ini tidak disetujui oleh pembimbing karena karakter ini menyerang dengan tanduknya ke arah atas sedangkan saat didalam *game* karakter tersebut harus menyerang ke arah menyamping.



Gambar 3.11. Revisi Animasi *Attack Animation*

Akhirnya penulis melakukan revisi pada metode menyerang pada karakter menjadi memukul. Animasi *attack* ini akhirnya disetujui karena arah serangan yang sudah benar dan sudah rapih. Untuk *attack animation* tidak harus memiliki *loop* seperti *idle animation* namun *attack animation* harus memiliki pergerakan yang menyambung dengan *idle animation* sehingga proses pergantian animasi dari *idle animation* ke *attack animation* masih terlihat lancar dan tidak patah.



Gambar 3.12. Nebu *Attack Animation Image Sequence*

3.3.1.3. Pembuatan *Special attack Animation* Pada Karakter Evocreo

Special attack animation adalah animasi yang dilakukan oleh sebuah karakter ketika karakter tersebut melakukan proses menyerang menggunakan jurus atau skill. Animasi *special attack* akan terjadi ketika pemain melakukan perintah untuk

menggunakan skill untuk menyerang lawan. Awal pembuatan animasi *special attack*, penulis melakukan *briefing* terlebih dahulu mengenai animasi mengeluarkan *skill* yang paling cocok untuk karakter tersebut. Perbedaan yang signifikan antara *attack animation* dan *special attack animation* adalah *special attack* biasanya memiliki animasi mengeluarkan sebuah tembakan atau *projectile* sebagai metode untuk menyerang.



Gambar 3.13. Aerialanx *Special Attack Animation Image Sequence*

Untuk animasi *special attack* biasanya memiliki 8 sampai 9 frame dan 4 frame pertama diawali dengan ancap-ancang lalu animasi mengeluarkan skill sebanyak 5 frame terakhir. Animasi *special attack* harus memiliki *looping* yang baik pada bagian saat mengeluarkan skill. Tidak semua karakter memiliki animasi *special attack* dengan menembakan sebuah *projectile*, adapun beberapa karakter yang melakukan *special attack* dengan menggunakan skill yang lain.



Gambar 3.14. *Looping Special Attack Animation* Armight

Gambar diatas adalah *looping* pada animasi *special attack* karakter bernama Armight. Karena bentuknya yang cukup kompleks, karakter ini memiliki cukup banyak revisi sampai dengan hasil akhir. Revisi pertama pada karakter ini adalah animasinya masih terlihat kaku dan harus menggerakkan elemen-elemen yang terdapat pada karakter tersebut seperti perisai, jubah dan energi pada karakter tersebut. Setelah penulis melakukan proses revisi, animasi *looping special attack* pada karakter Armight menjadi seperti ini.



Gambar 3.15. *Looping Special Attack Animation* Armight Revisi

Pada revisi ini penulis sudah menambahkan gerakan pada bagian jubah, perisai, dan energi. Setelah diperiksa oleh pembimbing, ada revisi susulan yaitu mengarahkan pedang kearah bawah agar animasi *special attack* akan lebih terarah kepada pihak lawan.



Gambar 3.16. *Looping Special Attack Animation Armight Revisi 2*

Setelah penulis melakukan revisi, ternyata *looping* pada animasi *special attack* ini masih memiliki kekurangan pada bagian jubahnya. Animasi jubah pada karakter ini masih sedikit kaku dan tidak bergerak seperti kain pada umumnya. Akhirnya penulis melakukan revisi sekali lagi untuk membenarkan jubahnya.



Gambar 3.17. *Looping Special Attack Animation Armight Revisi 3*

Akhirnya setelah melakukan revisi, penulis menambahkan satu frame lagi untuk *looping* agar animasi terlihat lebih halus dan penulis juga sudah melakukan revisi pada bagian jubah agar pergerakannya menjadi tidak kaku dan terlihat seperti kain. Setelah diterima oleh pembimbing penulis menyatukan animasi ancang-ancang dengan *looping special attack* dan karakter Armight memiliki animasi *special attack* seperti dibawah ini.



Gambar 3.18. Hasil akhir *Special Attack Animation* Armight

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama proses pelaksanaan kerja magang ini ada berbagai macam kendala yang penulis rasakan selama masa kerja di RedRain Studio baik itu kendala pribadi maupun kendala dalam berkoordinasi satu dengan rekan kerja yang lainnya.

Kendala yang paling besar yang penulis rasakan adalah adanya regulasi *social distancing* atau pembatasan sosial berskala besar yang mengakibatkan penulis dan rekan-rekan harus melaksanakan proses kerja magang dari rumah atau yang biasa disebut dengan WFH atau *work from home*. Hal ini sangat berpengaruh terhadap kinerja penulis mulai dari kesulitan berkomunikasi dengan atasan dan rekan kerja lain sampai dengan sulitnya menerima *feedback* dan revisi. Bekerja dari rumah juga menyulitkan penulis seperti kurangnya pengawasan dan pendapat dari atasan serta proses kerja magang menjadi kurang profesional.

Kendala kedua yang penulis alami selama masa magang adalah masalah teknis dan desain. Penulis mengalami sedikit kesulitan ketika ada karakter yang animasinya membutuhkan gambar ulang dalam pengerjaan. Kesulitan dalam gambar ulang adalah penyamaan ukuran, bentuk dan volume terhadap bagian yang digambar ulang. Terkadang ketika penulis kurang teliti dalam pengerjaan maka bagian tersebut akan terlihat berbeda tiap-tiap frame. Ada juga karakter yang dalam sebuah animasi memiliki perubahan bentuk yang cukup signifikan. Hal ini cukup

sulit untuk dilakukan karena karakter tersebut memiliki pose atau gaya yang baru sehingga penulis harus membuat gaya tersebut terlihat natural.

Kendala yang terakhir adalah ketika animasi tersebut sudah selesai lalu saat di *preview*, animasi tersebut terlihat kaku dan tidak natural. Penulis biasanya dibantu oleh atasan atau *supervisor* dan menerima saran mengenai animasi tersebut.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Untuk kendala yang terjadi karena *social distancing* yang mengakibatkan penulis harus bekerja dari rumah adalah penulis tetap bisa berkomunikasi dengan atasan menggunakan aplikasi bernama Discord. Di dalam Discord penulis mampu berkomunikasi dengan atasan dan bisa menerima *feedback* mengenai pekerjaan penulis dengan lebih mudah. Penulis juga sudah memiliki jadwal pekerjaan yang tertata karena jadwal pekerjaan tersebut sudah di tata dan diberikan oleh *supervisor* kepada penulis agar penulis sudah memiliki jatah pekerjaan masing-masing. Untuk kendala teknis dan desain biasanya penulis melihat beberapa contoh animasi yang sudah dikerjakan oleh rekan kerja yang lain dan animasi tersebut akan menjadi acuan dan referensi untuk penulis. Ketika penulis sudah tidak tahu apa yang harus dilakukan, penulis akan bertanya dengan *supervisor* dan menerima saran terhadap animasi yang penulis buat.