



### **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**

Penulis memiliki kedudukan sebagai *Intern* dalam melaksanakan praktik kerja magang di Anoman Studio selama jangka waktu 49 hari. Anoman Studio dipimpin oleh Made Wira Aditya selaku *CEO* dan *Founder* yang memegang kendali penuh atas *project* dan kepengurusan perusahaan.

##### **1. Kedudukan**

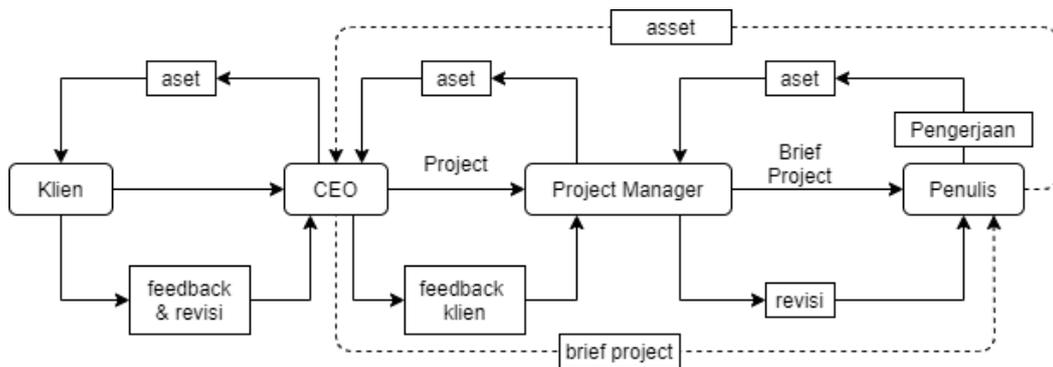
*Intern* adalah jabatan penulis selama melakukan praktik magang di Anoman Studio. Jabatan ini berada di dalam departemen *Game Development* yang berperan merancang dan membuat *game digital*. Penulis sebagai intern bekerja dibawah naungan *Project Manager*. Sebagai seorang *Intern*, penulis memiliki tanggung jawab membuat aset yang akan digunakan dalam project yang akan digarap oleh studio. Penulis secara khusus membuat aset 2D. Dalam melaksanakan pekerjaan dan pembuatan aset, penulis secara langsung dibimbing oleh *Supervisor* lapangan di Anoman Studio.

##### **2. Koordinasi**

Dalam pengerjaan project di Anoman Studio, koordinasi awal dilakukan melalui *brief project* berupa *Game Design Document* oleh klien kepada *CEO*, lalu bila project diterima, *CEO* meneruskan *brief project* kepada *Project Manager*. Setelah itu, *Project Manager* memanggil beberapa *intern* dan menunjukkan *Game Design Document* kepada *intern* yang bersangkutan sembari menjelaskan kebutuhan yang harus dibuat oleh *intern*. Saat penulis ditunjuk untuk mengerjakan aset *project*, penulis dipersilahkan membuat sketsa dan konsep aset, lalu diunggah ke situs Google Drive, dan melakukan asistensi aset ke *Project Manager*.

Setelah asistensi, penulis bisa saja diminta melakukan revisi sampai aset dinilai sudah sesuai dengan kebutuhan oleh *Project Manager*. Setelah aset

dinilai cukup memenuhi kriteria, aset diteruskan ke klien melalui *CEO*, lalu klien dapat menyampaikan revisi maupun masukan untuk klien yang telah dibuat kepada *CEO* untuk diteruskan ke *Project Manager*. Terkadang *CEO* juga langsung memberikan dokumen *brief project* kepada intern. Dalam kasus seperti ini maka aset yang dibuat langsung diserahkan kepada *CEO*, untuk melakukan revisi atau meminta *feedback*.



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

### 3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut ini adalah *detail* pekerjaan yang telah dilakukan oleh penulis selama melaksanakan praktik kerja magang di Anoman Studio:

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1 - 7	<i>Project Comic : "Our LDR Diary"</i>	Menulis cerita, mengkonsepkan komik, dan membuat aset komik interaktif secara independen.
2	1-3	Aset <i>Background</i> untuk project <i>Latte Art</i> .	Membuat aset 2D <i>background</i> berupa pemandangan berbagai kota di dunia untuk digunakan di dalam <i>project mobile game 'Latte Art'</i>
3	4-6	Aset 2D untuk <i>project Latte Art</i> .	Membuat aset grafik 2D menyerupai <i>latte art</i> untuk digunakan di dalam <i>project mobile game 'Latte Art'</i>

4	7	Revisi Konsep untuk aset 2D <i>project Bubble Pirates</i> .	Merombak konsep tampilan 2D berupa <i>background</i> dan <i>aset</i> untuk revisi aset yang sudah ada di dalam <i>project mobile game 'Bubble Pirates'</i> .
---	---	---	--

### 3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama melaksanakan praktik kerja magang di Anoman Studio, penulis mengerjakan aset 2D untuk proyek *internal* (dari perusahaan) maupun *eksternal* (dari klien). Pekerjaan *intern* tidak dibedakan dengan pekerjaan karyawan *fulltime*, namun perbedaannya adalah *intern* tidak mendapat gaji. Anoman Studio mempunyai jam masuk kerja karyawan yaitu pukul 08.00 WIB sampai dengan 17.00 WIB, dan tidak ada batas waktu keterlambatan karena *project* yang diberikan bisa dikerjakan diluar jam kerja (*take home*). Jika ada pekerjaan yang perlu diselesaikan di kantor, maka karyawan diperbolehkan tinggal lebih lama untuk melanjutkan aktivitas, asal tidak keluar terlalu malam. Tidak ada aktivitas khusus yang dilakukan setiap minggu atau bulannya. *Intern* juga dapat dapat berkonsultasi langsung dengan *supervisor* lapangan atas pekerjaan yang telah dilakukan diluar jam kantor untuk revisi pada jam-jam sewajarnya.

#### 3.3.1. Proses Pelaksanaan

Dalam menjalankan praktik magang di Anoman Studio, secara umum penulis dibimbing dan diarahkan oleh *Project Manager* yaitu Dimas Ramdhan. Setiap *project* yang ditugaskan kepada penulis dijelaskan terlebih dahulu melalui *briefing*, dan menunjukkan GDD sebelum penulis mengerjakan *project* yang ditugaskan. Setelah membentuk konsep berupa sketsa, penulis dapat mendigitalisasikan aset sesuai konsep dan wajib menunjukkan hasil ke *Project Manager*. Tergantung dari hasil, dilakukan tahapan asistensi, dimana *Project Manager* menentukan kesesuaian konsep dengan hasil yang dibutuhkan untuk *project* tersebut. *Project Manager* dapat meminta revisi pada aset sesuai keperluan.

Pelaksanaan kerja magang selama pandemi COVID-19 tidak berlangsung terlalu beda, hanya saja penulis sebagai *intern* diperbolehkan menerapkan WFH (*Work From Home*), dimana penulis mengerjakan kepentingan aset untuk *project*

dari rumah untuk melindungi diri sendiri dan rekan kerja dari pandemi yang berlangsung. Pengerjaan aset oleh penulis selama periode WFH bergantung kepada masuknya *feedback* oleh *supervisor* lapangan, namun penulis bersiap untuk revisi dan pengerjaan aset untuk *project* dari sekitar jam 8 pagi.

Berikut beberapa *project* yang telah ditugaskan dan dikerjakan oleh penulis setelah lolos asistensi oleh *Project Manager* sekaligus *Supervisor* di lapangan.

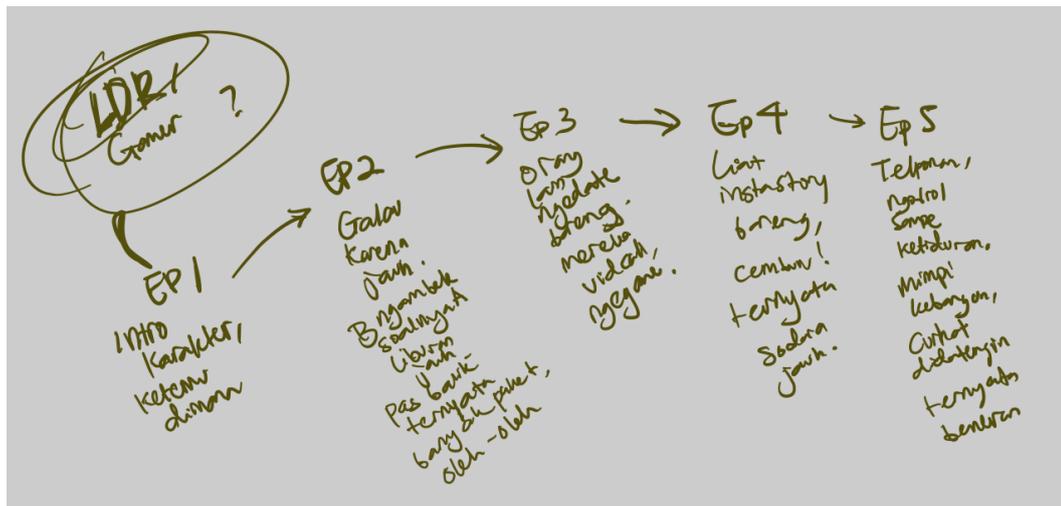
### **3.3.1.1. Project Comic : “Our LDR Diary”**

*Project Comic* adalah salah satu *project* garapan pribadi penulis yang ditugaskan langsung oleh CEO Anoman Studio, dengan hasil akhir berupa aset komik interaktif dengan judul komik ‘*Our LDR Diary*’. Menurut CEO, setiap *intern* awamnya mengerjakan 5 episode secara independen dalam jangka waktu sebulan. CEO memberi kebebasan gaya *visual* maupun cerita yang diangkat kepada masing-masing *intern* yang menggarap *project* ini.

Beberapa tahapan yang digunakan dalam membuat komik menurut Ross & Wright (1999) adalah *conceptualizing*, *sketching*, *penciling* dan *inking*. Untuk kepentingan membuat komik dalam media *digital*, dilakukan penyesuaian tahapan oleh penulis, karena pembuatan komik *digital* tidak harus melewati tahapan *penciling* dan *inking*. Tahapan yang ditempuh oleh penulis adalah *Concepting*, *Sketching*, dan *Digitalization*.

#### **1. Concepting**

Untuk memasuki tahap *concepting*, penulis dipersilahkan melihat contoh komik interaktif yang telah dibuat dan direalisasikan oleh para *intern* terdahulu oleh CEO sebelum mengerjakan *project* ini. Penulis memilih bahasan cerita dan mulai membuat konsep karakter dan alur cerita dari komik interaktif tersebut. Karena merupakan *project* garapan pribadi, penulis mengerjakan *project* ini sambil mengerjakan aset-aset yang harus dikerjakan di *project* lainnya.



Gambar 3.2. Konsep Kasar Awal Cerita Project Comic “Our LDR Diary”

Penulis memutuskan untuk mengangkat cerita tentang pengalaman suatu pasangan fiksional yang menjalankan ‘*Long-Distance Relationship*’ berdasarkan pengalaman pribadi dari penulis, dilakukan perancangan desain karakter yang akan ditampilkan dalam komik tersebut. Karakter perempuan dinamakan “Nala” dengan ciri khas sweater berwarna kuning untuk menggambarkan sifat karakter yang energik, sedangkan karakter laki-laki dinamakan "Pras", dengan ciri khas baju berwarna biru untuk menggambarkan sifat karakter yang tenang, sesuai ilmu *colour psychology* yang didapat saat penulis menempuh riset dalam menyusun Tugas Akhir.



Gambar 3.3. Konsep Awal *Title Art*, dan Konsep Karakter 'Nala' dan 'Pras' dengan Kepribadiannya.

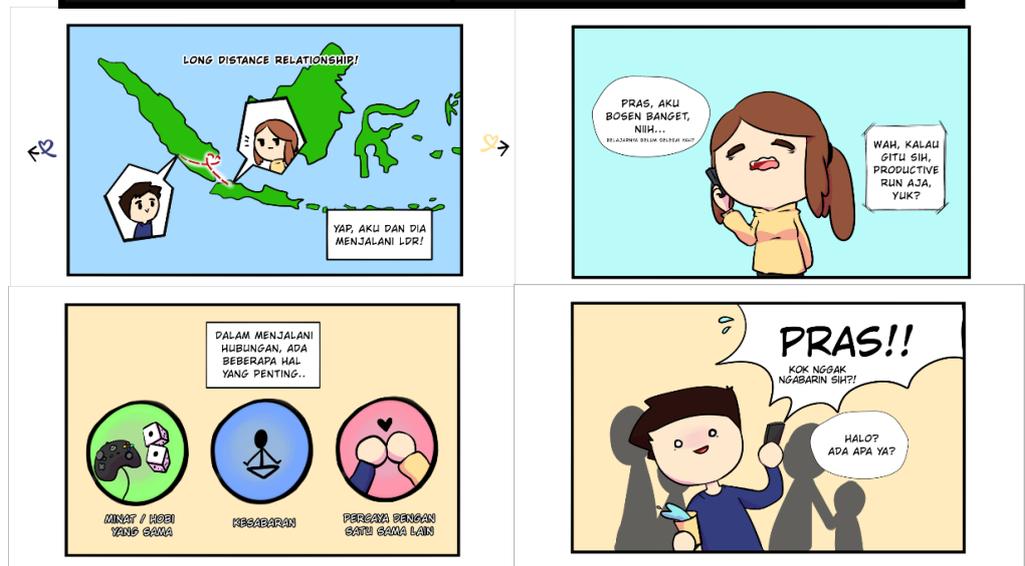
## 2. *Sketching* dan *Digitalization*

Setelah rancangan karakter dan alur cerita selesai, penulis memulai tahapan *sketching* sebelum memulai *digitalization*, dimana penulis mengerjakan aset komik interaktif sekitar 5-7 panel per episode, mulai dari sketsa dari setiap panel, mengikuti rancangan alur cerita yang sudah dibuat. Setiap sketsa berisi karakter dan aset yang diperlukan di dalam panel tersebut.



Gambar 3.4. Tampilan Salah Satu *Panel* dalam Tahapan *Sketching* dan *Digitalization*.

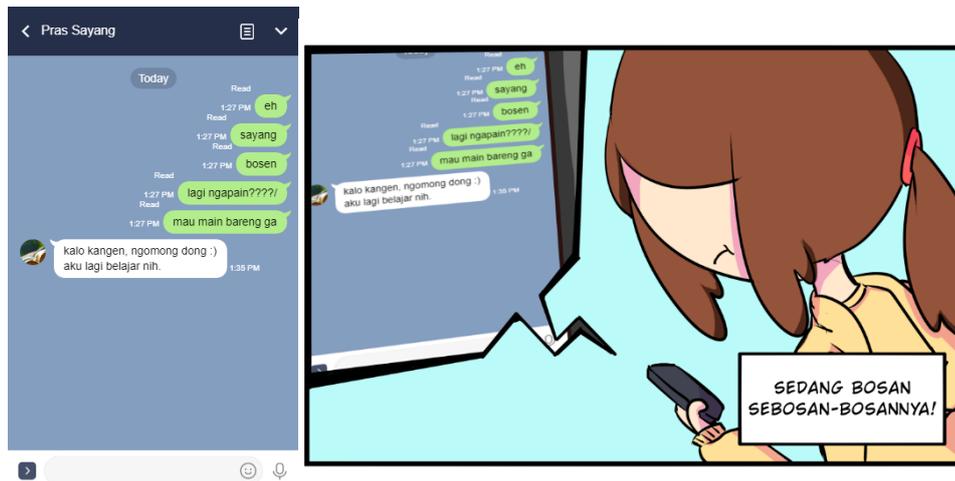
Karena batasan waktu dan kemampuan penulis, penulis memilih gaya *visual* karakter *super-deformed* atau yang biasa dikenal sebagai *chibi*, dimana karakter ditampilkan lebih bulat dan mempunyai proporsi lebih pendek, untuk memudahkan penggambaran karakter. Selama *digitalization*, ada bagian dari alur cerita dan juga aset *visual* yang disesuaikan oleh penulis. Semua aset yang dibuat dipisah satu persatu per panel untuk memudahkan penyusunan oleh *programmer* dan *CEO*, mulai dari karakter, dialog, background, dan efek *visual*.



Gambar 3.5. Title Art untuk Project Komik Setelah Digitalisasi, dan Tampilan Beberapa Panel yang Telah Dibuat.

Untuk menyusun dialog per panel, penulis menggunakan *freeware* Medibang Paint Pro yang menawarkan kemudahan mengetik dan menyunting dialog yang diketik. *Font* yang digunakan untuk penulisan teks dalam dialog adalah *font* yang awamnya digunakan dalam komik dan *webtoon*, yaitu ‘CC-Wildwords’ yang disediakan langsung di dalam *freeware* tersebut. Medibang Paint Pro juga menyediakan aset balon dialog dalam berbagai bentuk, yang penulis gunakan dengan balon dialog buatan sendiri.

Penulis juga memanfaatkan penggunaan situs pembuatan gambar yang menyerupai dialog dalam aplikasi *chatting* di *smartphone* untuk kepentingan pembuatan asset komik di beberapa panel. Dialog *chatting* ini biasanya membantu menggambarkan percakapan ‘Nala’ dan ‘Pras’ selama menjalani LDR.



Gambar 3.6. Penggunaan Gambar Dialog Aplikasi *Chatting* dalam Panel Komik.

Ada juga pembuatan aset simpel berupa grafik yang digunakan untuk tombol ‘*Previous*’ dan ‘*Next*’ dalam komik interaktif, yaitu panah dengan garis putus yang terhubung dengan hati berwarna. Warna yang digunakan untuk menggambarkan hati adalah warna dari kedua karakter, “Nala” dan “Pras”, yaitu kuning dan biru tua, dan panah berwarna hitam agar dapat dengan jelas menyampaikan fungsi tombol tersebut.



Gambar 3.7. Tampilan Aset Tombol Panah Komik Interaktif.

Dalam pengerjaan komik, awalnya penulis merasa percaya diri akan kemampuan penulis dalam membuat komik interaktif tersebut karena sudah ada pengalaman membuat aset komik interaktif yang serupa di mata kuliah *Visual Communication 4* (VISCOM4) dalam satu kelompok. Namun, setelah memulai proses pembuatan komik, mulai dari episode 1, penulis menemui beberapa kesulitan, diantaranya:

1. Penulis merasa kurang mampu mengikuti batasan waktu yang ditentukan karena ada *project* lainnya yang harus dikerjakan.
2. Penulis merasa kesulitan membuat semua aset menjadi menarik secara independen, mulai dari sketsa, *outline*, sampai warna.

Permasalahan ini akhirnya membuat penulis untuk mengalihkan fokus penulis ke *project* lainnya untuk sementara waktu. *CEO* dengan sabar memperpanjang tenggat waktu untuk *project* ini dan tidak terburu-buru meminta penulis untuk segera menyelesaikan komik. Penulis dapat terus melanjutkan pengerjaan komik sembari mengerjakan *project* lain, dan selesai minggu ketujuh.

#### **3.3.1.2. Project ‘Latte Art’ : Background**

*Project ‘Latte Art’* adalah salah satu *project* dari klien di luar studio yang ditugaskan kepada penulis oleh *Project Manager*. *Project* dengan hasil akhir *mobile game* ini menempatkan pemain sebagai pemilik kafe di kota-kota ternama di seluruh dunia, dan meminta pemain untuk membuat hiasan di atas kopi dengan bentuk yang beragam. Dalam *project* ini, pertama penulis ditugaskan untuk membuat *background art* dari berbagai kota yang akan digunakan dalam *mobile game* tersebut.

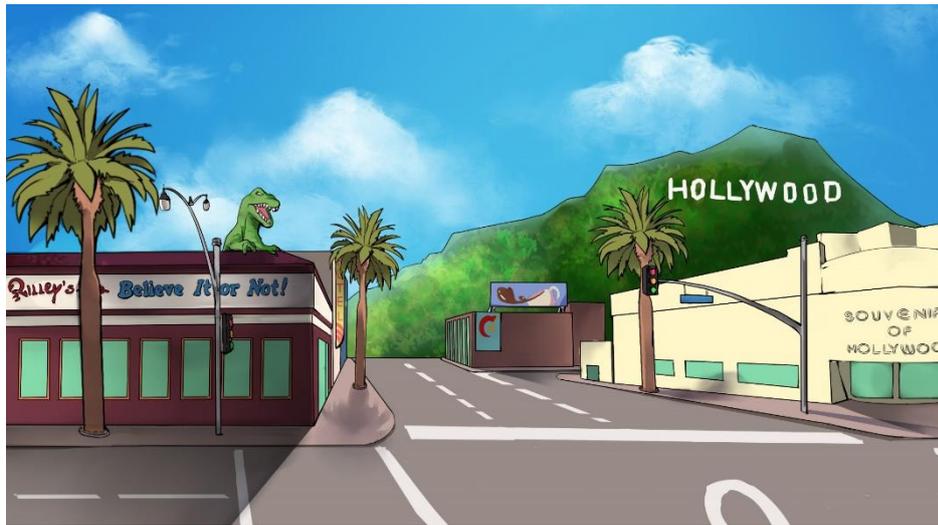
Penulis dipersilahkan membaca GDD secara singkat oleh *Project Manager* sebelum mengerjakan *project* ini. Setelah itu, penulis diberi acuan gaya *visual* yang harus diikuti untuk *background*. Gaya yang diambil menyerupai gaya yang biasanya digunakan dalam gambar latar yang ada di dalam animasi Jepang.

Penulis langsung bergegas membuat *background art* sesuai arahan yang diberikan. Dalam proses ilustrasi, penulis menggunakan referensi foto berbagai *landmark* yang khas untuk setiap kota sebelum penulis memutuskan untuk memilih dan menggambarkan *landmark* yang ikonik dan cukup menggambarkan kota sambil mereferensikan suasana di kota tersebut, lalu menunjukkan hasil gambar ke *Project Manager*.



Gambar 3.8. Proses Sketsa *Concept*, *Lineart*, dan *Colour Background* 'Hollywood'

Setelah mengkaji hasil kerja penulis, *Project Manager* meminta penulis untuk membuat gambar dengan warna yang simpel tanpa *shading* maupun *lighting* terlebih dahulu untuk gambar-gambar selanjutnya. Hal ini bertujuan untuk tidak membuang sia-sia usaha penulis bila ada revisi besar atas gambar yang telah dibuat. Selain itu, penulis diminta menggunakan warna-warna yang lebih cerah untuk gambar selanjutnya, dan merevisi gambar yang sudah ada dengan arahan tersebut.



Gambar 3.9. *Background* ‘Hollywood’ Sesudah Revisi.

Penulis sempat membuat beberapa *background* untuk kota lainnya sebelum mengikuti arahan *Project Manager* untuk mengerjakan aset grafik lain dalam *project* yang sama. Hal ini dikarenakan perubahan gaya *visual* yang digunakan dalam *background* menyebabkan *background* yang telah dibuat penulis dianggap tidak sesuai.



Gambar 3.10. *Background* Kota Lainnya, ‘Swiss Alps’, ‘Carribbean’, ‘New York’, dan ‘Paris’.

### 3.3.1.3. *Project* ‘Latte Art’: *Graphic Asset*

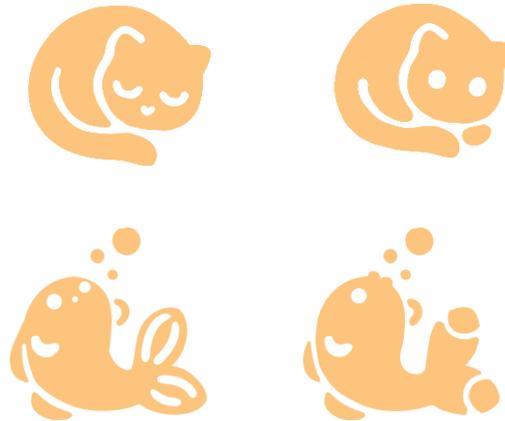
Setelah mengerjakan aset *background* di *project* ‘Latte Art’, penulis diminta oleh *Project Manager* untuk membuat aset grafik yang akan digunakan sebagai garis bantu pemain dalam membuat hiasan yang disajikan di atas kopi, dengan ukuran dimensi kanvas 1024 x 1024 *pixel*. Dengan acuan yang diberikan oleh *Project*

*Manager*, penulis diminta membuat aset berwarna coklat muda dan putih per batch dengan kelipatan 5. *Project Manager* awalnya memberikan kebebasan ide untuk pembuatan aset grafik ini kepada penulis.



Gambar 3.11. Contoh Acuan Pembuatan Grafik Aset ‘*Latte Art*’.

Menggunakan acuan yang diberikan, penulis akhirnya membuat grafik berupa ilustrasi dari ide sendiri, dengan latar *transparent* agar bisa digunakan dalam permainan. Penulis awalnya menggunakan *software* Paint Tool SAI dan tidak membuat grafik menggunakan *vector*. Beberapa desain dari penulis disetujui oleh *Project Manager*, dan diminta untuk dirapihkan, atau diminta untuk diubah menjadi lebih simpel. Hal ini dikarenakan mekanik permainan yang digunakan, dimana pemain/pengguna harus berhati-hati menggambar hiasan kopi dengan ukuran krim yang konstan dan tidak bisa dikecilkan/diubah, sehingga pola dengan bentuk yang rumit atau banyak memiliki ‘lubang’ dalam bentuk yang ada, maupun bentuk bersudut tajam dapat menimbulkan rasa frustrasi bagi pemain karena sulit untuk dibuat.



Gambar 3.12. Perbandingan Grafik, Sebelum (Kiri) dan Sesudah (Kanan) Revisi.

Setelah *batch* ke-3, *Project Manager* mengusulkan penulis untuk mencoba membuat aset grafik menggunakan *vector* agar lebih rapi dan konsisten. Selain itu, penulis diminta membuat grafik dari objek yang tidak organik dan dengan bentuk yang lebih sedikit. Alhasil, beberapa desain yang sudah di-*approve* dibuat ulang dalam bentuk *vektor* menggunakan *software Adobe Illustrator*, dan penulis membuat desain baru yang menggunakan bentuk yang sedikit dan lebih simpel, dengan sudut-sudut bentuk yang dibuat setumpul mungkin.



Gambar 3.13. Contoh Hasil Akhir Grafik *Vektor* yang Dibuat Penulis.

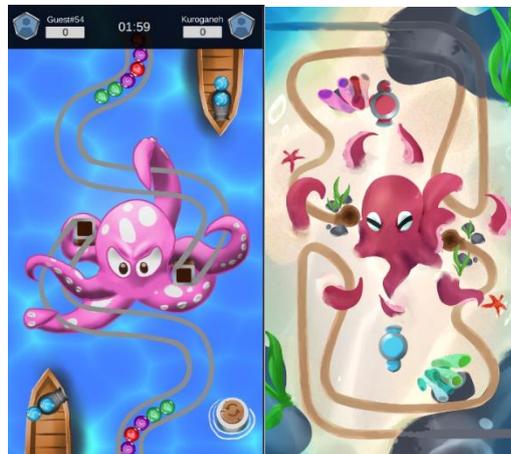
Selama pandemi COVID-19 berlangsung, penulis diputuskan untuk diperbolehkan bekerja dari rumah. Maka dari itu pengerjaan aset grafik ini untuk dua minggu terakhir dikerjakan dari rumah penulis dan diasistensikan lewat bantuan Google Drive dan Whatsapp. Setelah aset yang dibuat diuji kecocokannya ke dalam *software game*, *Project Manager* menyampaikan kepada penulis revisi dalam skala besar maupun kecil setiap harinya untuk dikerjakan, lalu hasil revisi kembali diupload di Google Drive untuk diuji kembali sampai cocok dipakai ke dalam *game* yang disusun.

#### 3.3.1.4. *Project* ‘Bubble Pirates’: Revisi Aset

*Project* ‘Bubble Pirates’ adalah salah satu *project* dari klien luar studio yang ditugaskan kepada penulis oleh *Project Manager*. Dalam *project* ini, penulis dikontak lewat WhatsApp dan diminta merombak ulang tampilan aset yang telah dibuat oleh anggota tim Anoman Studio lainnya oleh *Project Manager*.

Setelah melihat *visual* permainan yang akan dirombak dan mendengarkan brief perubahan yang diminta dari *Project Manager*, penulis diminta untuk membuat konsep aset baru sesuai arahan yang telah disampaikan. Proses ini tidak memakan waktu terlalu lama karena aset-aset yang harus dirombak sudah ada dan penulis hanya perlu mengubah aset-aset tersebut sesuai kebutuhan.

Permintaan *Project Manager* adalah perubahan atas *background*, gurita, dan meriam. Untuk *background*, penulis diminta merombak agar terlihat seperti dasar lautan dengan pasir, rumput laut, terumbu karang, dan sebagainya. Sedangkan untuk aset gurita dan meriam, penulis diberi kebebasan merombak aset (meriam boleh diubah bentuk, gurita boleh diubah, dan lainnya).



Gambar 3.14. Aset Awal (Kiri) dan Konsep Perombakan Aset (Kanan) ‘Bubble Pirates’ Buatan Penulis.

#### 3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Kendala yang dihadapi oleh penulis selama melaksanakan praktik kerja magang di Anoman Studio berasal dari pribadi penulis sendiri, dimana penulis masih merasa kesulitan untuk mengatur waktu dan merasa tidak percaya diri atas kualitas aset

yang dibuat. Selain itu, karena pandemi COVID-19 dan kebijakan Pembatasan Sosial Berskala Besar (PSBB) dari pemerintah, penulis terpaksa melakukan *Work From Home (WFH)* di 3 minggu terakhir. Secara pribadi, penulis terkadang kurang disiplin dalam mengerjakan *project* yang diberikan, juga sering cepat bosan atau berpindah dari mengerjakan satu aset ke aset lainnya.

### **3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan**

Solusi yang akhirnya dilakukan oleh penulis untuk mengatasi rasa bosan adalah mencoba membatasi fokus penulis dari satu aset ke aset lainnya dengan menggunakan sistem timer, dimana penulis menentukan durasi tertentu untuk mengerjakan satu aset, dan berpindah mengerjakan aset lainnya. Selain itu, penulis berusaha keras untuk memotivasi diri sendiri dalam mengerjakan *project* agar selesai tepat waktu, juga meminta bantuan teman dekat untuk mengingatkan penulis dalam proses pengerjaan *project*. Adanya rasa gengsi dan rasa bersalah bila tidak bisa menyelesaikan *project* dalam waktu yang ditentukan membuat penulis dapat menyelesaikan pengerjaan aset yang dibutuhkan secara tepat waktu.