

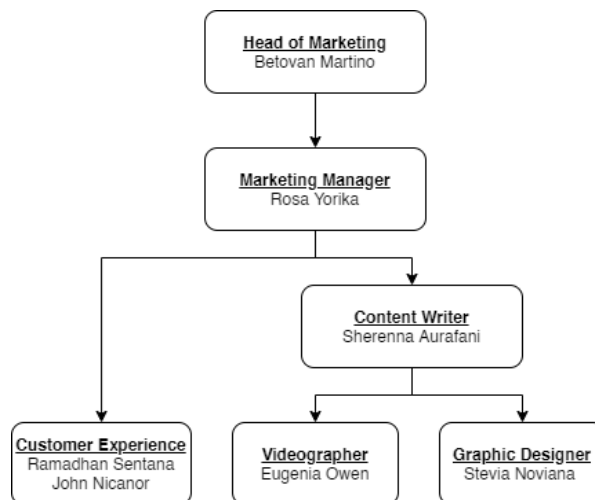
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Dalam melakukan kerja magang, penulis menjadi sebuah bagian dari struktur kedudukan dan koordinasi kerja. Berikut adalah penjabaran kedudukan dan koordinasi kerja penulis selama melakukan kerja magang di Touchten Games.

1. Kedudukan

Penulis diposisikan sebagai *graphic designer* di divisi *marketing* di Touchten Games. Posisi ini bertugas untuk merancang sebuah bentuk visual dari konten sosial media yang sudah ditentukan oleh *content writer*. Selama melakukan kerja magang, penulis bertanggung jawab kepada *content writer*, *social media manager* dan *head of marketing*. *Content writer* kemudian bertanggung jawab kepada *social media manager* dan *head of marketing*.

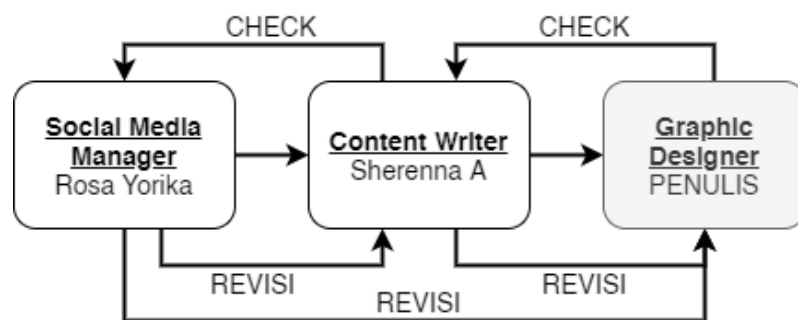


Gambar 3.1. Bagan Kedudukan

2. Koordinasi

Koordinasi kerja divisi *marketing* untuk *social media* dimulai dari konten yang diberikan oleh *content writer*. Konten dapat dibagi menjadi beberapa kategori seperti *ingame weekly event*, *engagement post*, *greeting post* dan *Facebook event*. Konten tersebut kemudian dilanjutkan oleh *graphic designer* ke tahap *concepting*, *rendering asset*, *layouting* dan *finishing*. Setelah sebuah *post* selesai, penulis melakukan tahap *check* ke *content writer*. Apabila terdapat revisi maka akan di oper balik ke *graphic designer* untuk disesuaikan. Apabila tidak ada revisi maka *post* akan di *upload* ke *database*. Sebagai finalisasi tahap *checking*, *social media manager* akan memberikan tanda *approve* sebelum *post* dijadwalkan.

Selain membuat konten visual untuk *post social media*, penulis juga melakukan koordinasi ke *videographer* untuk membantu menyiapkan aset video untuk dibuat sebuah animasi menjadi video/GIF. Penulis juga memiliki koordinasi ke *customer experience* terkait pengumuman pemenang untuk *event*.



Gambar 3.2. Bagan Koordinasi

3.2. Tugas yang Dilakukan

Tugas utama penulis adalah membuat konten visual untuk sosial media *mobile game* Royal Garden Tales dan My Pet Café. Kedua *mobile game* termasuk tipe *casual puzzle game* yang dapat dimainkan oleh semua umur.

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1.	1	Royal Garden Tales	*Membuat (x4) desain <i>banner</i> ingame, <i>banner</i> Facebook dan Instagram untuk <i>event</i> mingguan Sew the Gown selama bulan april *Membuat <i>greeting post</i> dengan tema musim semi *membuat <i>banner</i> ingame, Facebook dan <i>Instagram</i> untuk Facebook <i>event</i> Guess the Area <i>post</i>
		My Pet Café	*Membuat <i>profile picture</i> Instagram untuk Mindy, karakter dari my pet café *membuat <i>engagement post</i> dengan tema pet fashion week
2.	2	Royal Garden Tales	* Membuat (x4) desain <i>banner</i> ingame, <i>banner</i> Facebook dan Instagram untuk <i>event</i> mingguan Royal Challenge selama bulan April * Menyiapkan aset untuk video Facebook <i>event</i> Hoppy Easter *Membuat 3D Picture untuk <i>greeting post</i> Happy Easter
3.	3	Royal Garden Tales	*membuat <i>Greeting post</i> untuk National Gardening Day

			<ul style="list-style-type: none"> * Menyiapkan aset untuk video Facebook <i>event</i> Into the Carriage *Membuat aset pilihan untuk Facebook <i>Event</i> poll RGTrivia
4.	4	Royal Garden Tales	<ul style="list-style-type: none"> *Membuat (x4) desain <i>banner ingame</i>, <i>banner</i> Facebook dan Instagram untuk <i>event</i> mingguan Sew the Gown dan Bloom the flower selama bulan Mei * Menyiapkan aset untuk video Facebook <i>event</i> Into the Carriage * Membuat <i>ingame banner</i> untuk Facebook <i>event</i> Hoppy Easter video dan RGTrivia
		Google Play Store Cover Photo	*Membuat <i>cover photo</i> untuk <i>Google Play Store</i> dengan <i>game</i> yang terbaru
5.	5	Royal Garden Tales	<ul style="list-style-type: none"> * Membuat (x4) desain <i>banner ingame</i>, <i>banner</i> Facebook dan Instagram untuk <i>event</i> mingguan Royal Challenge selama bulan Mei *membuat <i>greeting post</i> untuk National Love a Tree Day * Membuat <i>ingame banner</i> untuk Facebook <i>Event</i> Into the Carriage
6.	6	Royal Garden Tales	<ul style="list-style-type: none"> *membuat <i>banner ingame</i>, Facebook dan Instagram untuk Facebook <i>event</i> Odd One Out <i>post</i> *membuat <i>engagement post</i> dengan tema Your Royal Companion

7.	7	Royal Garden Tales	*membuat aset untuk <i>engagement</i> GIF Booster Combo
		My Pet Café	*membuat <i>banner</i> Facebook/Twitter dan Instagram <i>game info post</i> untuk persiapan rilis *membuat <i>greeting post</i> bertemakan Dog mom's day
8.	8	Royal Garden Tales	* Membuat (x4) desain <i>banner ingame, banner</i> Facebook dan Instagram untuk <i>event</i> mingguan Sew the Gown dan Bloom the Flower selama bulan Juni
		My Pet Café	*membuat <i>greeting post</i> bertemakan musim panas
9.	9	Royal Garden Tales	* Membuat (x4) desain <i>banner ingame, banner</i> Facebook dan Instagram untuk <i>event</i> mingguan Royal Challenge selama bulan Juni *Membuat <i>banner ingame</i> dan Instagram, serta aset pilihan untuk Facebook <i>event</i> Booster-clopedia <i>post</i>
10.	10	My Pet Café	*membuat <i>banner</i> Twitter/Facebook dan Instagram untuk <i>greeting post</i> bertemakan 4 th of July dan dioper ke <i>videographer</i> *membuat <i>banner</i> Twitter/Facebook dan Instagram untuk <i>greeting post</i> tentang Kitten Day
11.	11	My Pet Café	*membuat <i>banner</i> Twitter/Facebook dan Instagram untuk <i>greeting post</i>

			tentang Cat Logic *finalisasi <i>banner</i> Twitter/Facebook dan Instagram untuk <i>greeting post</i> 4 th of July
--	--	--	--

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Tugas utama penulis selama melakukan kerja magang yang di Touchten Games adalah membuat konten visual sosial media untuk dua *casual puzzle game* yaitu Royal Garden Tales yang sudah dirilis dari tahun 2018 dan My Pet Café yang masih berada di tahap *development*. Selain membuat visual dari *posting* sosial media kedua *mobile game* tersebut, penulis juga diminta untuk menyediakan kebutuhan aset bagi *videographer* dan membuat *cover photo* terbaru untuk Google Play Store Touchten Games.

Dalam kurun waktu 3 bulan, penulis mayoritas mengerjakan konten visual Royal Garden Tales karena *game* ini sudah memiliki sebuah pola *posting* di media sosial. Media sosial yang dipilih adalah Facebook dan Instagram. Untuk setiap satu tipe *post*, penulis membuat dua sampai tiga *layout* untuk Facebook, Instagram dan *banner* notifikasi dalam *game*. Visual yang sudah dibuat oleh penulis kemudian masuk ke tahap *check* dan revisi ke *content writer*. Jika tidak ada revisi, penulis kemudian memasukan data visual untuk dijadwalkan *posting*. Setiap bulannya kumpulan *post* akan di cek untuk di *approve* oleh media sosial *marketing manager*.

Untuk *mobile game* My Pet Café, dikarenakan *game* yang masih di tahap *development*, *posting* yang dijadwalkan masih jarang namun akan semakin padat menuju tanggal rilis *game*. Selain itu, penulis juga menyiapkan aset untuk *videographer* sebagai bahan GIF atau video untuk di *posting* ke sosial media Royal Garden Tales. Diluar konten visual media sosial untuk per satu *game*, penulis juga pernah diminta oleh *head of marketing* untuk membuat *cover photo* terbaru untuk Google Play Store.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Pembahasan pembagian proyek pada bab ini dibagi berdasarkan tipe *post* pada media sosial Royal Garden Tales, yang merupakan mayoritas tugas yang dikerjakan penulis selama kerja magang. Untuk proyek Royal Garden Tales yang lain My Pet Café, dan google play *cover photo* akan diletakan di lampiran A: Dokumentasi Pekerjaan. Selain yang tercantum dalam bab 3 dan lampiran, penulis tidak memasukan beberapa *post* yang belum dirilis karena masih bersifat rahasia sampai jadwal *post* tersebut.

3.3.1.1. Perancangan *Banner in Game Event Mingguan*

Dalam *mobile game* Royal Garden Tales, terdapat tiga macam *event* yang berlangsung secara rutin setiap minggunya. *Event* tersebut adalah Sew the Gown setiap hari Rabu, Bloom the Flower setiap hari Jumat dan Royal Challenge setiap hari Minggu. Setiap per satu minggu, penulis ditugaskan membuat *banner* Facebook, Instagram dan *banner* notifikasi dalam *game* dari ketiga *event* tersebut. Karena kerutinan ini, penulis ingin memberikan sebuah perbedaan nuansa dari setiap *event*. Penulis kemudian membuat sebuah *brainstorming* dari tiap *event* yang merupakan kata kunci membedakan satu *event* dengan yang lainnya. Ide tersebut akan dijadikan *template* selama satu bulan dan digantikan dengan ide lain bulan seterusnya agar membuat sebuah variasi sehingga tidak repetitif.



Gambar 3.3. Pose Amelia untuk *Banner Event*



Gambar 3.4. Pose Lulu untuk *Banner Event*



Gambar 3.5. *Brainstorming Event Ingame Sew the Gown*

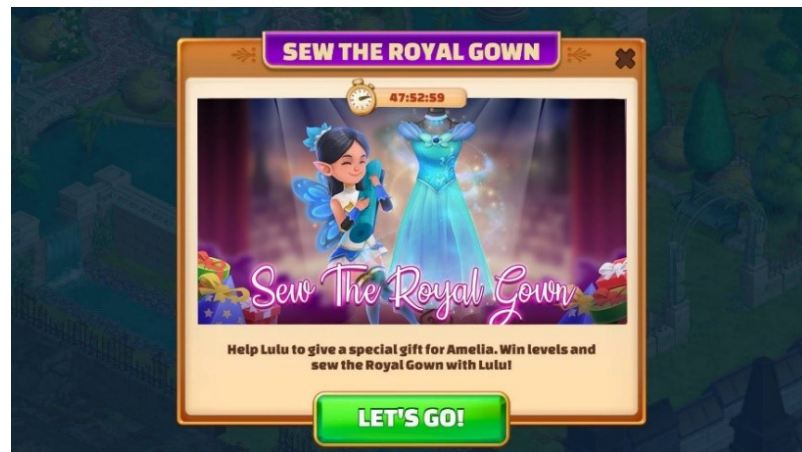
Dengan kata kunci pertunjukan, penulis menggunakan *background* aset *stage* yang mendukung kata kunci tersebut. Lalu penulis juga menambahkan Natalie, seorang *fashion desainer* yang merupakan teman baik Amelia dari kecil untuk hadir sebagai *desainer* yang bisa membantu Amelia sampai di pertunjukan. Nuansa untuk *event* ini dipilih malam layaknya pesta untuk pemain Royal Garden Tales. Penulis juga mendapatkan *feedback* baik dari *content writer* karena memasukan karakter *underrated* kedalam *banner*.



Gambar 3.6. Contoh *Banner* Facebook Sew the Gown



Gambar 3.7. Contoh *Banner* Instagram Sew the Gown



Gambar 3.8. Screenshot Banner Ingame Sew the Gown



Gambar 3.9. Brainstorming Event Ingame Bloom the Flower

Untuk *event* Bloom the Flowers, penulis mendapatkan kata kunci bunga, mekar, benih bunga dan sihir Lulu, si peri kecil yang selalu menemani Amelia. Untuk *banner* ini, *background* aset utama yang akan digunakan adalah *yard* atau halaman mansion. Penulis juga mengedit aset Amelia memegang *bouquet* bunga yang disebelahnya ada Lulu yang sedang menggunakan sihirnya agar bunga tersebut bisa mekar. *Banner* secara keseluruhan banyak menggunakan dekorasi bunga dan memiliki kesan bermekaran sesuai dengan tema *event*.



Gambar 3.10. Contoh *Banner* Facebook Bloom the Flower



Gambar 3.11. Contoh *Banner* Instagram Bloom the Flower



Gambar 3.12. Contoh *Pop Up Notification Banner Ingame* Bloom the Flower



Gambar 3.13. *Brainstorming Event Ingame* Royal Challenge

Untuk *event* Royal Challenge, penulis mendapatkan kata kunci bendera yang merupakan atribut khas dari *event* tersebut. Selain bendera ungu dengan lambang mahkota, *banner* Royal Challenge juga akan dipenuhi dengan *critters* dan kotak hadiah. Paduan *critters* dan bendera akan menjadi kunci perbedaan event ini dengan yang lainnya. Penulis kemudian untuk menentukan aset *background* di lapangan dengan bendera gantung segitiga agar berbeda dengan *event* Sew the Gown dan Bloom the Flower.



Gambar 3.14. Contoh *Banner* Facebook Royal Challenge



Gambar 3.15. Contoh *Banner* Instagram Royal Challenge

3.3.1.2. Perancangan 3D Photo Easter Post

Salah satu tugas yang diberikan oleh *content writer* ke penulis adalah *post* untuk merayakan paskah. Setelah pembahasan, penulis dan *content writer* sepakat untuk menggunakan 3D photo di Facebook untuk *greeting post* paskah tahun ini. Satu hal yang penting untuk foto 3D adalah *depth*. Dimana semakin

gelap suatu *depth*, maka akan semakin belakang dan mengalami banyak *morphing*, sebaliknya bila semakin terang *depth*, maka akan terlihat objek semakin depan dan terjadi sedikit *morphing*.

Penulis kemudian menawarkan konsep ide *post* dimana *critters* diletakan di keranjang dan melebur dengan telur paskah. Penumpukan objek antara *critters* dan telur paskah ini akan mendukung permainan *depth* pada foto 3D yang akan dibuat. Berikut adalah dua alternatif sketsa yang ditawarkan kepada *content writer* dan dipilih alternatif sketsa pertama. Kemudian memberikan alternatif *background* dan yang dipilih adalah yang kedua.

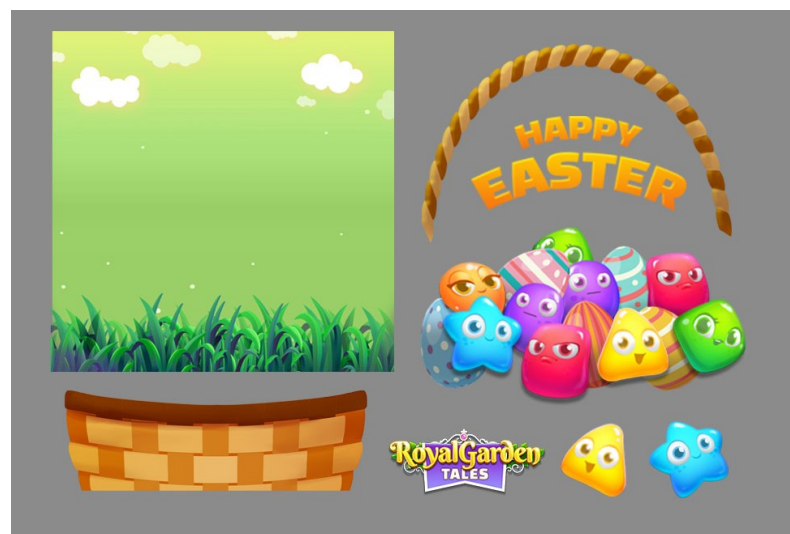


Gambar 3.16. Sketsa Alternatif untuk Easter Post



Gambar 3.17. Alternatif Warna pada Desain Easter Post

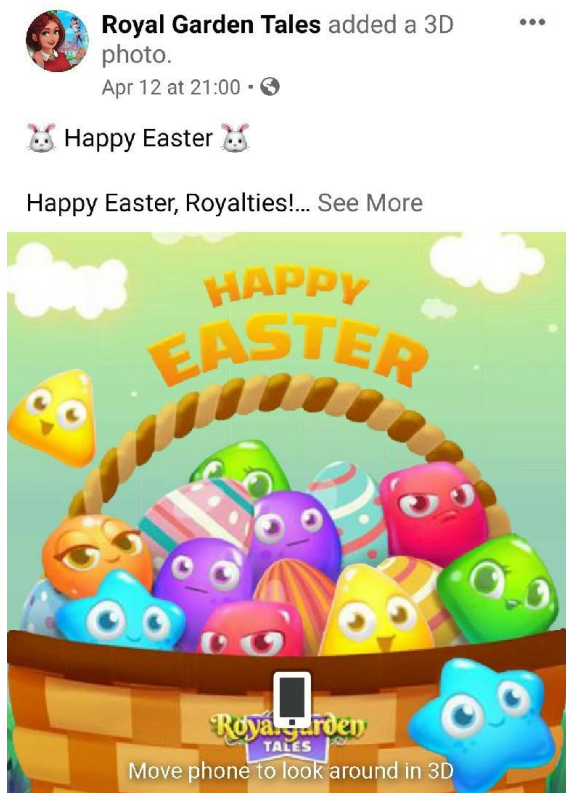
Penulis kemudian melanjutkan ke tahap pembuatan *depth*, hal ini merupakan tahap yang harus dilakukan untuk membuat foto 3D. Penulis menggunakan delapan lapis *depth* untuk menciptakan dimensi. Setelah beberapa kali *trial* dan *error*, penulis akhirnya mendapatkan *depth* yang rapi dan diterima oleh *content writer*. Berikut adalah hasil lapisan aset dan *depth* untuk *post* Hoppy Easter.



Gambar 3.18. Lapisan Aset untuk 3D Easter Post



Gambar 3.19. *Depth* pada Foto 3D Easter Post



Gambar 3.20. Dokumentasi Foto 3D Easter *Post* Royal Garden Tales

3.3.1.3. Perancangan Aset FB *Event* dan *Banner Ingame*

Selain *event in game* untuk menjaga antusiasme pemain Royal Garden Tales, pada sosial media Facebook terdapat beberapa tipe *event* yang dibuat seperti *quiz*, *poll*, *image puzzle*, dll. RGTrivia adalah salah satu *event* Facebook *poll* yang penulis buat. Pertanyaan *poll* membahas latar belakang cerita bagaimana Amelia memiliki mansion luas di dalam permainan. Berdasarkan permintaan *content writer*, pilihan pertama adalah ‘*She’s the royal heiress*’ yang merupakan jawaban yang benar dan pilihan kedua ‘*She bought it, DUH!*’ sebagai jawaban pengecoh. Berikut sketsa ide yang diterima oleh *content writer* untuk dilanjutkan ke tahap selanjutnya.



Gambar 3.21. Sketsa untuk RGTrivia



Gambar 3.22. Aset Pose Princess Amelia



Gambar 3.23. Aset Tangan untuk RGTrivia

Untuk pilihan pertama, penulis kemudian mengedit aset Amelia dengan menggunakan beberapa referensi putri kerajaan. Aset Amelia di *paint over* agar menggunakan gaun khas miliknya dari *event* Sew the Gown kemudian menambahkan aksesoris seperti anting, tiara dan tongkat kerajaan. Pilihan kedua dibuat agar tangan amelia memberikan uang kepada seseorang memakai jas abu dan terdapat papan bertuliskan '*FOR SALE*' yang sudah ditutup dengan tanda '*SOLD*'. Awalnya penulis mempunyai ide menggunakan kartu kredit daripada uang, namun akan menurut *content writer* akan bersifat lebih eksplisit dan mudah dimengerti oleh *user* apabila menggunakan uang.

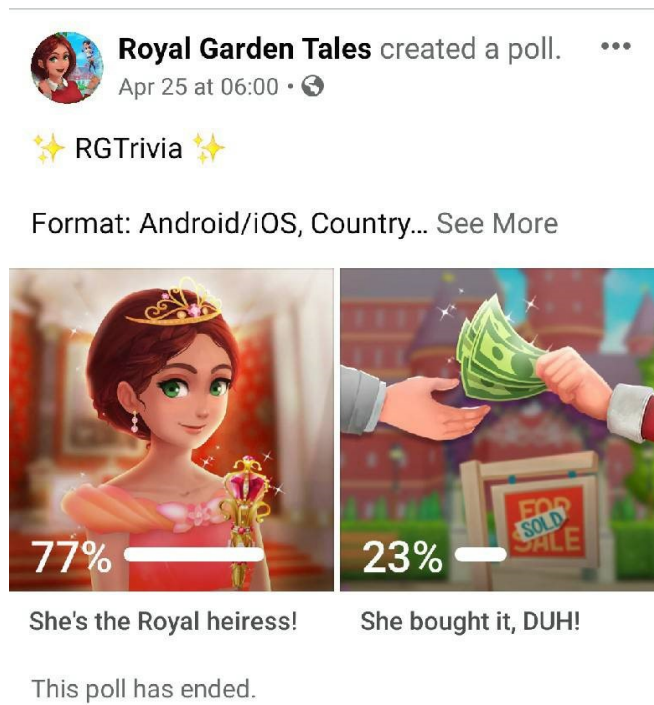


Gambar 3.24. Hasil akhir untuk pilihan RGTrivia

Kemudian tidak berhenti pada membuat visualisasi pilihan, penulis juga membuat *banner* notifikasi dalam *game*. Pemain yang meng-klik *banner* notifikasi ini akan langsung diarahkan ke *link post* Facebook untuk *event* RGTrivia. Penulis juga menambahkan kalimat imperatif yang juga telah disepakati oleh *content writer* yaitu '*Challenge Your Royal Knowledge!*'



Gambar 3.25. Banner Ingame RGTrivia



Gambar 3.26. Dokumentasi RGTrivia Post

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama 3 bulan melakukan kerja magang, penulis menemukan beberapa kendala dalam posisi *graphic designer*. Kendala tersebut adalah belum familiarnya penulis dengan *game* dan aset-aset yang akan dibuat konten marketingnya, menemukan aset yang tidak repetitif dan cocok untuk variasi tema konten visual juga merupakan tantangan bagi penulis. Selain itu, kondisi pandemi membuat penulis yang terbiasa bekerja di kantor terpaksa dialihkan ke *work from home*.

Diperlukan waktu untuk mengenali karakter dan daftar aset yang tersedia oleh pihak *game production*. Setelah masa produksi dari sebuah *game* selesai, aset dari *game artist* akan dioper ke pihak *marketing* untuk dibuat konten di sosial media. Mengenali konsep dari *game* akan mempengaruhi visual yang akan dibuat, menghafalkan aset juga akan membantu agar konten *marketing* tetap sesuai dengan konsep *game*, *target user*, namun juga tetap menarik dan kreatif. Berkaitan dengan kendala kedua, karena variasi konten dan aset yang terbatas, merupakan sebuah tantangan bagi *graphic designer* agar tidak membuat konten yang repetitif dan terbatas oleh aset yang ada. Pandemi membuat beberapa sektor bisnis harus mengalihkan bekerja di kantor menjadi di rumah. Sebagai seorang *intern* di perusahaan yang terpengaruh, penulis merasa sulit fokus karena lingkungan rumah yang tidak kondusif untuk bekerja dibandingkan di kantor.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi yang penulis temukan untuk beberapa kendala di atasnya berhubungan erat dengan daya adaptasi yang cepat. Untuk cepat mengenal aset yang sudah ada, penulis mencoba memainkan *game*, menelusuri data aset yang sudah dibuat oleh divisi *artist*, mendalami konsep *content writer*, melihat referensi dari *post graphic designer* sejak 2 tahun terakhir dan mencoba menyusun sesuatu yang namun tetap baru dan kreatif. Hal-hal tersebut dilakukan penulis agar kendala belum familiar dan membuat konsep tidak repetitif dapat teratasi. Untuk budaya *work from home*, penulis berusaha fokus dengan terus melakukan rekap harian ke *supervisor* sehingga kecepatan pekerjaan stabil, penulis juga tetap menjalankan komunikasi ke rekan-rekan marketing secara *online* di jam kerja.