

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

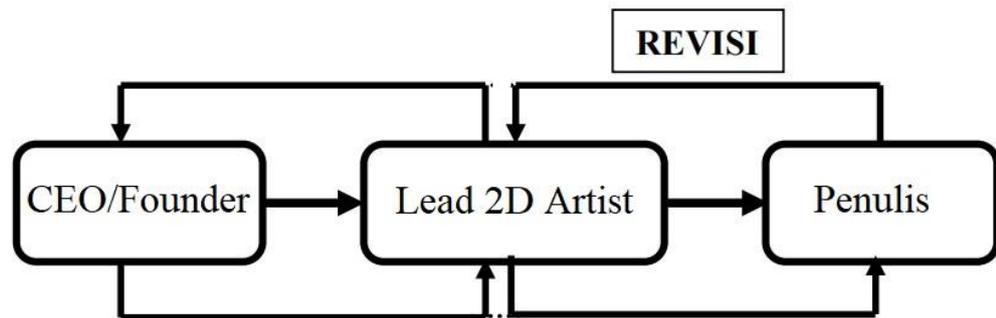
Di RedRain Studio, semua tugas dan pekerjaan diturunkan oleh CEO/Founder kepada Lead setiap bagian, dan dari Lead kemudian tugas dibagikan kepada para team berikut intern bagian mereka.

1. Kedudukan

Penulis ditempatkan di bagian 2D Artist sebagai ilustrator. Ilustrator pada dasarnya memiliki tugas untuk merumuskan konsep ilustrasi, model, dan ide sketsa (Jobskarir, 2021). Penulis bertugas untuk mengerjakan pekerjaan yang diberikan oleh CEO/Founder ke Lead 2D Artist, yang kemudian akan memberikan pekerjaan kepada penulis untuk penulis kerjakan ilustrasinya. Bagian ini akan menerima arahan dan konsep oleh CEO/Founder yang telah di-*brief* oleh klien, yang kemudian akan didiskusikan bersama oleh sesama anggota bagian dan atasan atau klien yang bersangkutan apabila mereka hendak langsung menjelaskan ke ilustrator. Ilustrasi yang sudah dibuat dan dirasa layak akan diperiksa dulu oleh Lead, yang kemudian akan menilai apakah ilustrasi tersebut sudah bisa untuk ditunjukkan ke klien. Apabila dirasa sudah layak, maka akan diteruskan kepada CEO/Founder dan klien yang kemudian akan menentukan apakah diperlukan lagi revisi atau tidak. Apabila sudah sesuai dengan kebutuhan dan target klien, maka tugas dianggap selesai.

2. Koordinasi

Berikut adalah visualisasi dari alur koordinasi yang penulis jalani selama berada di RedRain Studio sepanjang mengerjakan praktik kerja magang. Alur koordinasinya adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1. Bagan Alur Koordinasi

(Dokumentasi Penulis)

3.2. Tugas yang Dikerjakan

Berikut merupakan tabel yang berisikan durasi/minggu proyek, proyek yang dikerjakan, beserta keterangan pekerjaan yang penulis kerjakan

Tabel 3.1. Detail Tugas Yang Dikerjakan Selama Praktik Kerja Magang

No	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1 Maret 2021 - 15 Maret 2021	Desain Alternatif Untuk Karakter Nusa Regalis	Membuat sketsa desain alternatif karakter untuk game Nusa Regalis
2	16 Maret 2021 -	Konten Instagram Untuk	Membuat konten Instagram

	26 Maret 2021	Promosi Nusa Regalis	Nusa Regalis
3	29 Maret 2021 - 5 April 2021	<i>Pitch Meeting</i> ke Disparekraf	Menyediakan <i>asset</i> untuk presentasi
4	6 April 2021 - 16 April 2021	<i>Pitch Meeting</i> ke Kemenparekraf	Merevisi berikut menyediakan <i>asset</i> untuk presentasi
5	19 April 2021 - 23 April 2021	Demonstrasi <i>Game</i> di Museum Bahari	Membantu pelaksanaan demo <i>game</i> (<i>Set up QR code</i> di museum, menjadi <i>guide</i> selama <i>game</i> diuji coba)
6	26 April 2021 - 11 Mei 2021	Konten Instagram Untuk Promosi Nusa Regalis	Membuat konten Instagram Nusa Regalis
7	17 Mei 2021 -31 Mei 2021	Konten Instagram Untuk Promosi Nusa Regalis	Membuat konten Instagram Nusa Regalis

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Penulis diberikan tugas oleh CEO/Founder untuk bekerja sebagai ilustrator dan bekerja di bawah naungan Lead 2D Artist untuk mengerjakan tugas-tugas yang berkaitan dengan proyek klien untuk game Nusa Regalis. Penulis menggunakan *software* Adobe Photoshop dan PaintTool SAI untuk mengerjakan sketsa serta ilustrasi dari arahan yang diberikan oleh atasan penulis. Penulis diminta untuk menerima arahan dan konsep yang diberikan, dan kemudian mengikuti arahan dan konsep tersebut untuk mengerjakan tugas penulis sebagai ilustrator. Ilustrasi serta tugas yang sudah penulis selesaikan kemudian akan diserahkan kepada Lead 2D Artist untuk dinilai kelayakannya. Apabila dinilai layak, maka akan diserahkan kepada CEO/Founder yang akan menunjukannya kepada klien. Apabila dirasa sudah cukup oleh klien, maka tugas dianggap selesai.

3.3.1. Proses Pelaksanaan

Berikut adalah pemaparan serta penjelasan dari pekerjaan yang penulis lakukan selama melaksanakan praktik kerja magang di RedRain Studio. Semua pekerjaan yang penulis lakukan di sini menggunakan *software* Adobe Photoshop dan PaintTool SAI.

1. Sketsa Desain Alternatif Untuk Karakter Nusa Regalis (Netra)

Pada hari pertama, penulis langsung ditugaskan untuk mengerjakan ilustrasi karakter *game* Nusa Regalis. Penulis hanya diminta mengerjakan sketsa saja, dikarenakan klien yang mengatakan bahwa mereka hanya ingin mendapatkan *feel* untuk konsep yang mereka miliki sebelum

akhirnya difinalisasi dan dijadikan *teaser* yang akan dijadikan konten Instagram untuk mempromosikan *chapter game* Nusa Regalis berikutnya.



Gambar 3.2. Desain Original Netra

(Dokumen Nusa Regalis)

Netra

(F 18) (COLOR CODE: ORANGE)

- She's of Chinese heritage
- Orange hair
- Wears glasses
- Her workspace is like a sphere made of screens (Think of Darth Vader's Meditation chamber, but for a gamer) and a stylish gaming chair
- She's tomboy, bossy, a childish meme-lord, and acts like a 15 years old
- A gremlin (Think of [D.Va](#) from [Overwatch](#))

Her new design must evoke these vibes:

- Casual
- Stylish
- Sporty

Think of this look as her civilian attire. She must blend in with these clothes, but these new clothes should still feel like it's undeniably hers. Maybe take notes [Futaba](#) from [Persona 5](#)?

Gambar 3.3. Screenshot Dokumen

(Dokumen Nusa Regalis)

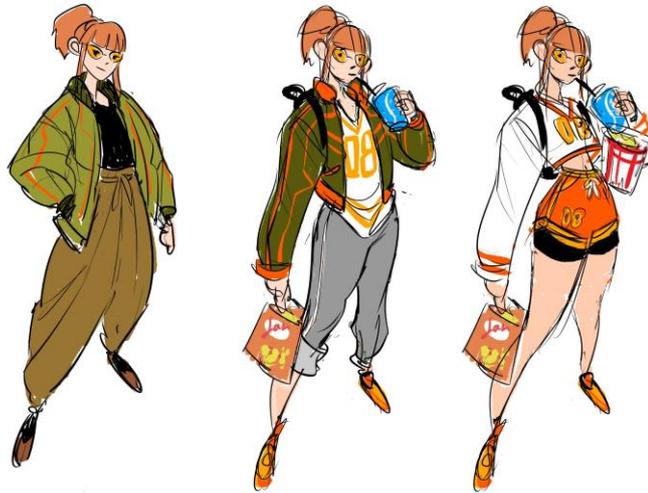
Karakter yang penulis kerjakan adalah Netra. Penulis diberikan *folder* Google Drive yang berisikan gambar desain original Netra berikut dokumen yang berisikan deskripsi mengenai Netra, *guideline* yang harus diikuti untuk membuat desain Netra, dan konsep/ide untuk desain alternatif Netra. Ide/konsep yang diajukan meminta desain alternatif Netra untuk terlihat lebih *casual* namun tetap terlihat *stylish* dan *sporty*.



Gambar 3.4. Futaba Sakura dari *Persona 5*

(https://megamitensei.fandom.com/wiki/Futaba_Sakura)

Penulis mencoba untuk melihat referensi yang disarankan oleh klien yang dicantumkan di dokumen yang mereka berikan. Setelah melihat referensi yang diberikan, penulis mencoba untuk merangkum ide yang diberikan dan referensi yang penulis lihat dan menginterpretasikannya sebisa penulis.



Gambar 3.5. Sketsa Desain Alternatif Netra A, B, dan C

(Dokumentasi Penulis)

Penulis diberikan waktu selama satu minggu untuk mengerjakan tugas tersebut. Pada akhirnya, penulis membuat tiga sketsa untuk menunjukkan variasi serta interpretasi penulis atas konsep/ide yang diberikan. Setelah mendapatkan *approval* dari Lead 2D Artist tanpa adanya revisi, sketsa yang penulis buat ditunjukkan kepada CEO/Founder dan klien. Klien menyatakan bahwa hasilnya memuaskan, dan menginginkan desain alternatif C untuk disimpan terlebih dahulu agar kelak dapat difinalisasi dan digunakan sebagai material promosi di Instagram.

2. Sketsa Desain Alternatif Untuk Karakter Nusa Regalis (The Twins)

Pada minggu kedua, penulis ditugaskan untuk mengerjakan sketsa karakter lagi. Kali ini penulis diminta untuk membuat sketsa karakter The Twins.



Gambar 3.6. The Twins

(Dokumen Nusa Regalis)

The Twins

(F&M 15-ish) (COLOR CODE: GREEN)

- Javanese heritage
- Twins, 1 boy 1 girl. Both androgynous. (Think the twins from Black Lagoon) the girl's hair is shorter.
- They both look very unassuming, but you can feel like they're dangerous
- They always follow their leader (Rungu)
- They barely talk. Both fluent in sign language, to talk to their leader
- Black and white clothing.

Their new design must evoke these vibes:

- Casual
- Childlike
- Simple

No need to go hard and change their looks drastically. Maybe black-white shirts will do?

Gambar 3.7. Screenshot Dokumen

(Dokumen Nusa Regalis)

Penulis diminta untuk membuka *Google Drive* seperti minggu sebelumnya dan melihat yang berisikan gambar desain original The Twins berikut dokumen yang berisikan deskripsi mengenai The Twins, *guideline* yang harus diikuti untuk membuat desain The Twins, dan konsep/ide untuk desain alternatifnya. Ide/konsep yang diajukan meminta desain alternatifnya untuk terlihat lebih *casual* serta *childlike* dan *simple*.



Gambar 3.8. Hansel and Gretel dari *Black Lagoon*

(https://lagooncompany.fandom.com/wiki/H%C3%A4nsel_and_Gretel)

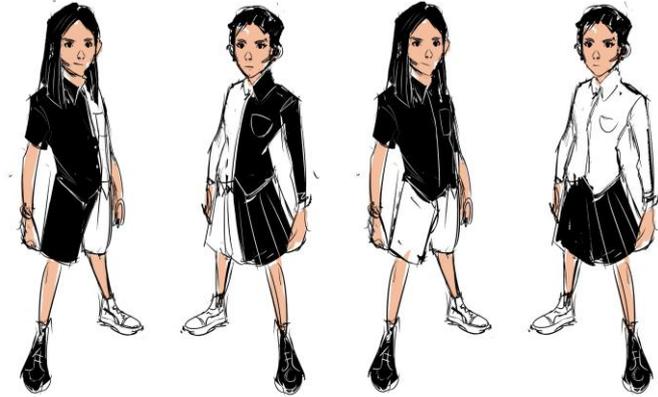
Penulis mencoba untuk melihat referensi yang disarankan oleh klien yang dicantumkan di dokumen yang mereka berikan. Setelah melihat referensi yang diberikan, penulis masih agak kebingungan dengan busana apa yang harus mereka gunakan, sehingga penulis mencari referensi busana formal untuk anak-anak sebagai referensi.



Gambar 3.9. *Kids Formal Wear*

(<https://www.pinterest.com/pin/571886852663975172/>)

Penulis menemukan gambar yang terlampir ketika mencari *Kids Formal Wear* di Google. Penulis merasa bahwa model pakaian yang digunakan oleh model gambar tersebut mungkin akan terlihat cocok apabila dikenakan oleh The Twins, dan akhirnya penulis mulai bekerja untuk menginterpretasikan ide penulis dalam bentuk ilustrasi.



Gambar 3.10. Sketsa Desain Alternatif The Twins A dan B

(Dokumentasi Penulis)

Sama seperti minggu sebelumnya, penulis diberikan waktu selama satu minggu untuk mengerjakan tugas tersebut. Untuk pekerjaan kali ini, penulis merasa kesulitan karena penulis merasa tidak dapat menemukan desain yang menurut penulis cocok untuk diterapkan dan dijadikan desain alternatif The Twins. Sehingga, penulis merasa tidak berhasil mengeksekusi pekerjaan dengan baik. Penulis tidak menerima revisi apapun dari Lead 2D Artist, dan skets langsung diserahkan kepada CEO/Founder dan klien. Klien merasa bahwa sketsa yang penulis buat sudah cukup bagus, dan keduanya disimpan untuk ditentukan kelak.

3. Membuat konten Instagram Nusa Regalis (Teaser)

Pada minggu ketiga Maret, penulis diberikan tugas untuk membuat *layout* yang kelak akan digunakan untuk menjadi *template* konten Instagram Nusa Regalis. Kali ini, Lead 2D Artist yang langsung memberikan tugasnya ke penulis, dikarenakan tidak ada pesan khusus atau permintaan dari klien. *Cue* yang diterima oleh penulis hanyalah “Sesuaikan dengan estetika Nusa Regalis yang sudah di-*establish*.”



Gambar 3.11. *Screenshot* chat dari Lead 2D Artist
(Dokumentasi Penulis)

Penulis akhirnya mulai mengerjakan *layout template*-nya dan menunjukkan hasilnya ke Lead 2D Artist. Tanpa adanya revisi, *layout template* diserahkan langsung kepada CEO/Founder dan Klien yang menerima hasilnya tanpa meminta revisi juga.



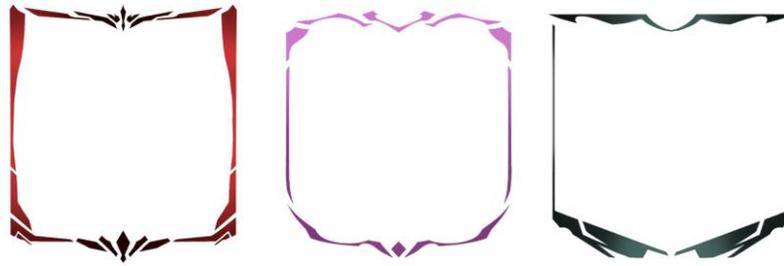
Gambar 3.12. *Layout Template* konten Instagram Nusa Regalis

(Dokumentasi Penulis)

4. Persiapan Aset untuk Presentasi (*Pitch Meeting*)

Dari akhir Maret hingga pertengahan April, penulis diminta untuk menyiapkan aset *game* yang kelak akan digunakan untuk presentasi. Aset yang harus penulis kerjakan adalah *border* yang akan digunakan untuk meletakkan *QR Code* yang nanti akan di-*scan* menggunakan aplikasi VR. Penulis diminta membuat tiga *border*, dan langsung penulis kerjakan.

Setelah penulis selesai mengerjakan, penulis mengirimkan hasil kerja penulis ke Lead 2D Artist. Lead 2D Artist meminta revisi warna untuk variasi, dan penulis langsung mengganti warnanya. Tanpa ada revisi lebih lanjut, karya penulis diterima dan digunakan sebagai material presentasi



Gambar 3.13. Border untuk *QR Code*

(Dokumentasi Penulis)

5. Membuat konten Instagram Nusa Regalis (*Character Teasers*)

Di minggu terakhir penulis melakukan praktik kerja magang di RedRain Studio, penulis diminta untuk meletakkan karakter-karakter Nusa Regalis di *layout template* yang penulis buat beberapa minggu sebelumnya.



Gambar 3.14. *Character Teasers* Nusa Regalis

(Dokumentasi Penulis)

Tugas tersebut penulis kerjakan tanpa masalah. Penulis menyerahkan hasil pekerjaan penulis ke Lead 2D Artist dan langsung diberikan kepada CEO/Founder dan klien. Klien tidak merasakan diperlukannya revisi, maka tugas tersebut dianggap selesai.

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama penulis menjalani praktik kerja magang, penulis sempat mengalami beberapa kendala yang menghambat pekerjaan penulis. Kendala yang dihadapi oleh penulis di antara lain adalah:

1. Dikarenakan situasi yang memaksakan penulis untuk bekerja dari rumah (*Work From Home*), komunikasi untuk menunjukkan progress serta revisi terasa sulit dikarenakan tidak dapat melakukan percakapan secara tatap mata baik kepada Lead 2D Artist, serta CEO/Founder dan klien. Semua pembahasan serta pertemuan biasanya dilakukan via Whatsapp, Zoom atau Google Meet yang terkadang dapat menghasilkan miskomunikasi antara satu sama lain
2. Kondisi dan suasana kerja di rumah terkadang tidak kondusif dan menimbulkan banyak distraksi bagi penulis. Mulai dari suara dari luar rumah, penulis yang merasa wajib berkontribusi melakukan pekerjaan rumah yang mengakibatkan penulis tidak fokus terhadap satu pekerjaan, hingga koneksi *internet* yang terkadang tidak stabil.
3. Walaupun tidak ada hubungannya dengan pekerjaan yang harus penulis lakukan, penulis merasa belum sempat mendekati diri dengan anggota

RedRain Studio yang lain selama masa praktik kerja magang penulis. Penulis merasa bahwa hal tersebut sangat disayangkan.

3.3.3. Solusi Untuk Kendala yang Ditemukan

Tidak ada solusi mudah untuk kendala-kendala di atas, dikarenakan memang situasi yang mendorong terjadinya masalah-masalah tersebut. Akan tetapi, beberapa langkah yang penulis ambil untuk menanggulangi beberapa masalah tersebut adalah sebagai berikut:

1. Berusaha untuk menerima *input* dari Lead 2D Artist serta klien sebanyak mungkin ketika sedang berdiskusi, sehingga tidak memakan serta membuang waktu dengan kembali lagi dengan pertanyaan-pertanyaan yang seharusnya ditanyakan di diskusi pertama.
2. Mencari lingkungan kerja yang lebih kondusif sehingga dapat berkonsentrasi dalam mengerjakan tugas
3. Menyiapkan *wi-fi portable* yang dapat digunakan apabila *internet* sedang tidak stabil.