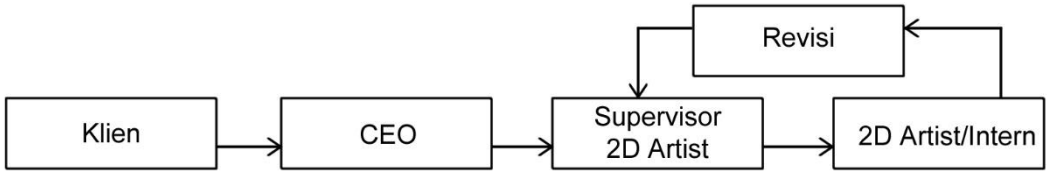
BAB III
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis melakukan *Internship* di Anoman Studio sebagai *2D artist.* Divisi *2D Artist* memiliki tugas dalam pembuatan aset dua dimensi seperti ilustrasi, objek-objek 2D yang ada dalam *game*, animasi, dan aset 2D lainnya. Dalam pembuatan *game*, aset 2D yang diciptakan bisa memiliki fungsi tidak hanya sebagai penghias namun juga penghalang untuk pemain. 2D aset yang dicipakan juga mengikuti konsep proyek yang dituju. Dalam proses magang, penulis bekerja dalam tim yang



Gambar 3. 1. Alur kerja
(Dokumentasi pribadi)

Dalam Anoman Studio, klien akan berdiskusi dengan CEO akan proyek yang diinginkan. Setelah itu, CEO akan memberikan informasi pada *Supervisor 2D Artist*. Kemudian akan adanya koordinasi serta *briefing* antara *Supervisor* dan *2D Artist* serta *Intern* dalam pengerjaan dan pembagian tugas. Jika *2D Artist* dan *Intern* telah selesai mengerjakan tugas masing-masing, maka diperkenankan memberitahu *Supervisor* serta melakukan konfirmasi. Jika *Supervisor* menunjukkan adanya kesalahan atau kekurangan, *2D Artist* atau *Intern* akan melakukan revisi yang kemudian akan didiskusikan lagi pada *Supervisor*. Jika sudah tidak ada revisi yang dibutuhkan lagi, maka *Supervisor* akan diskusi dengan CEO yang kemudian akan berlanjut pada klien.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Dalam proses magang, penulis diberikan pekerjaan dalam projek *Super Sean* dengan posisi *2D Artist.*

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Dalam program magang, penulis mendapatkan beberapa tugas dalam projek *Super Sean* sebagai berikut.

No.	Tugas
1	Membuat *remake concept art* '*Super Sean 007*'
2	Membuat *lineart* aset *bushes* dan *trees* '*Super Sean 007*'
3	Membuat *lineart* aset vegetasi jamur dan bunga '*Super Sean 007*'
4	Membuat *lineart* aset rumput, *spikes*, batang-batang kayu, dan bebatuan
5	Membuat *lineart* aset *tile grounds*, *obstacles*, dan *ropes Chapter 1* serta *base color tile grounds Chapter 1*
6	Membuat *lineart* sisa aset *props Chapter* 1: *Basket, Basket 2, Bucket, Clothes basket, Clothes line, Doll, Fireplace, Kettle, Log Bench, Log Chop, Log 1, Log 2, Pot, Sack1, Sack2, Sackstack, Stump,* dan *Tent*
7	Membuat *lineart* dan memberikan *base color props* serta *tile grounds Chapter 2*
8	Membuat aset *Chapter 3*

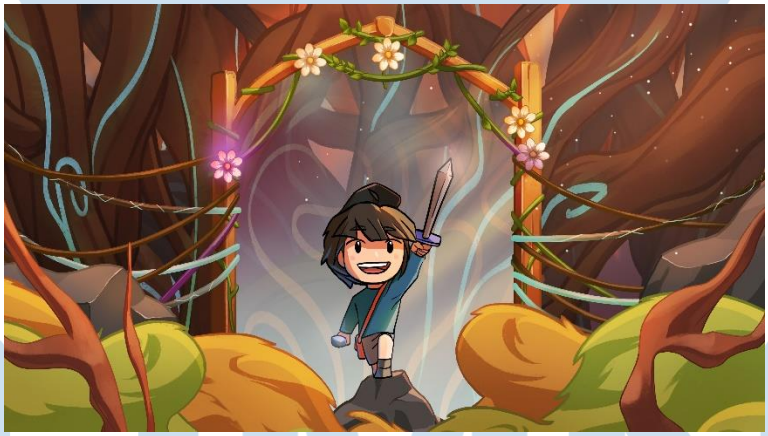
Tabel 3. 1. *List* tugas dalam proses magang
(Dokumentasi pribadi)

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Dalam masa magang, penulis mendapatkan posisi *2D Artist* dalam proyek *Super Sean*. Sebagai *2D Artist*, adanya peran dalam pembuatan hal-hal dua dimensi seperti ilustrasi dan aset. Penulis diberikan tugas dan kepercayaan dalam menciptakan *2D assets* dalam proyek tersebut.

Proyek *Super Sean* sendiri merupakan *game 2D Platform*. Dalam proyek ini ada beberapa *chapter* yang diciptakan. Dalam masa magang, penulis dipercayakan untuk membuat desain-desain aset dua dimensi seperti jamur, pohon, kayu, *tilegrounds*, semak-semak, dan objek lainnya dalam *Chapter 1*. Namun sebelum masuk ke dalam pembuatan aset, penulis diberikan tugas pertama yang merupakan pembuatan ulang atau *remake* sebuah *concept art*.

1.*Concept Art Remake*

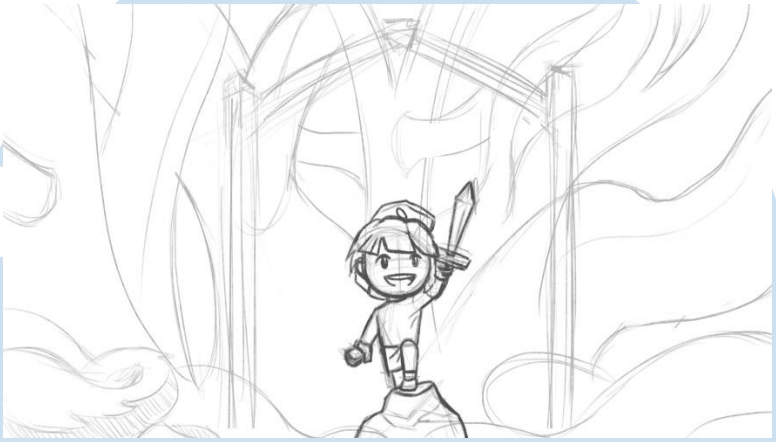


Gambar 3. 2. *Concept Art* lama

(Anoman Studio)

Penulis dipercayakan untuk mempelajari dan membuat *remake* yang semiripnya. Dalam *concept art* lama, terlihat banyak sekali objek yang memiliki bentuk mengalir seperti batang-batang pohon, semak-semak, dan bagian-bagian warna biru pada pohon tersebut. Keseluruhan *lineart* pada objek memiliki garis yang halus. Sedangkan untuk *lineart* pada karakter memiliki garis yang keras dan tebal

dibandingkan objek lainnya. Penulis melakukan *breakdown* seperti merombak ulang sesuai dengan komposisi dan bentuk yang tertera menjadi sketsa kasar.



Gambar 3. 3. Sketsa rombak ulang *remake Super Sean Concept Art*
(Dokumentasi pribadi)

Setelah itu, penulis memberikan sedikit lebih detail pada karakter Sean yang ada serta memperjelas bentuk dan detail objek seperti semak-semak yang ada di *foreground*. Dalam langkah ini, penulis sudah memberikan *lineart* pada keseluruhan gambar. Seperti pada *concept art* lama, penulis memberikan *lineart* yang tebal pada karakter dibandingkan dengan objek lingkungan. Penulis juga menerapkan desain mengalir pada semak-semak dan pepohonan yang ada.

Gambar 3. 4. *Lineart remake Super Sean Concept Art*
(Dokumentasi pribadi)

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

Kemudian penulis memberikan *base color* atau warna dasar pada setiap objek. Melalui proses ini, penulis memisahkan *layer-layer* sesuai dengan objek yang ada seperti semak hijau, semak oren, karakter Sean, dan seterusnya. *Dalam* langkah ini, penulis sudah selesai memberikan warna keseluruhan untuk karakter Sean. Penulis juga sudah memberikan variasi *shading* pada semak-semak. *Shading* ini juga mengikuti desain mengalir semak-semak tersebut.

Gambar 3. 5. *Base Colour remake Super Sean Concept Art*

(Dokumentasi pribadi)

Setelah memberikan keseluruhan gambar *base color*, penulis dapat melanjutkan pewarnaan dan penyelesaian sesuai dengan *layer-layer* objek dalam *concept art* tersebut. Selain memberikan variasi warna pada pepohonan, gerbang, dan bebatuan, penulis juga memberikan *detailing*. *Detailing* yang ada berupa dari pembuatan tali dan tanaman merambat serta bunga-bunga yang ada pada gerbang tersebut. Setelah itu, penulis juga memberikan sedikit pencahayaan pada *concept art* yang terbaru.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar 3. 6. Hasil *remake Super Sean Concept Art*

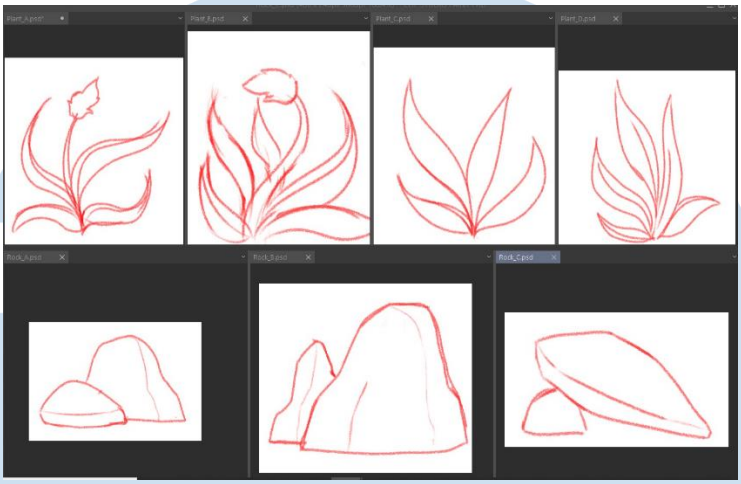
(Dokumentasi pribadi)

Melalui proses *remake Super Sean Concept Art* ini, penulis mempelajari bentuk dan gaya gambar yang ada dalam projek ini seperti banyaknya objek yang berbentuk ‘mengalir’ seperti semak-semak dan pohon yang ada. Warna yang digunakan juga terang dan menonjol.

Setelah pembuatan *remake concept art*, penulis akhirnya diberikan pekerjaan untuk mendesain aset-aset untuk *Chapter 1 Super Sean*. Dalam pekerjaan ini, penulis dipercayakan untuk mendesain aset yang berupa pepohonan dan vegetasi serta objek lain yang dapat ditemukan dalam *environment* hutan. Objek-objek pertama yang penulis desain ialah tumbuhan dan bebatuan. Dalam desain tumbuhan, penulis mengambil referensi dari tumbuhan ilalang.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

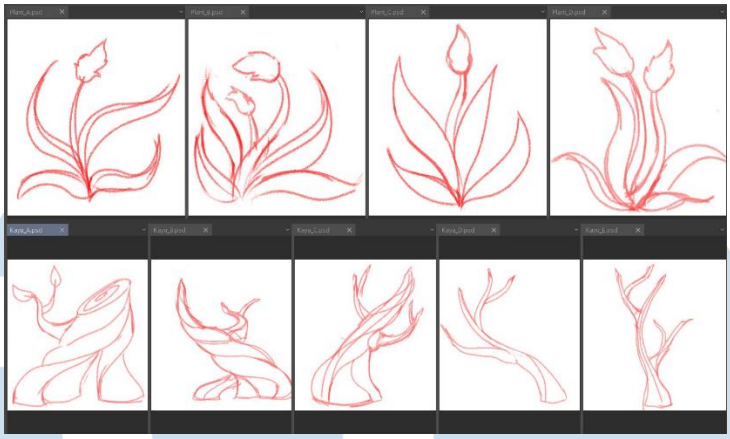
2.*Super Sean Chapter 1*



Gambar 3. 7. Sketsa desain tumbuhan dan bebatuan *Chapter 1 Super Sean*
(Dokumentasi pribadi)

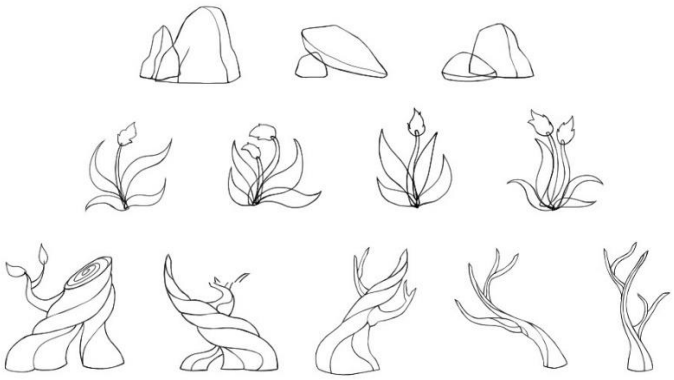
Aset-aset pertama yang ditugaskan ialah aset tanaman dan bebatuan serta batang kayu pohon. Ketiga aset ini akan digunakan sebagai *props* dalam lingkungan *Chapter* 1. Penulis memulai pada aset tanaman dan bebatuan terdahulu. Dalam mendesain aset bebatuan, penulis menumpukkan kedua batu berdekatan agar memiliki variasi serta kesatuan pada satu sama lain. Sedangkan untuk tumbuhan, penulis diarahkan untuk mengambil contoh dari tumbuhan ilalang. *Setelah* mendesain dan sketsa aset tumbuhan dan bebatuan, penulis kemudian melakukan asistensi pada salah satu *2D Artist* dalam *Anoman Studio*. Untuk desain bebatuan sudah diterima namun penulis diminta untuk tidak menggunakan variasi jumlah 5 daun pada desain *Plant* serta menambahkan 'bunga' pada tumbuhan ilalang lainnya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



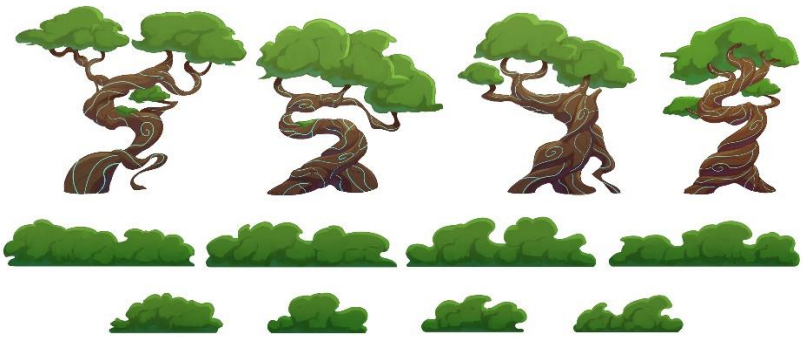
Gambar 3. 8. Revisi aset *plant* dan sketsa desain aset batang kayu
(Dokumentasi pribadi)

Selagi memperbaiki desain tumbuhan, penulis juga mendesain dan sketsa aset batang-batang kayu. Sesuai dengan hasil diskusi, batang-batang kayu yang diciptakan harus memiliki desain *flowy* atau mengalir. Penulis kemudian melakukan asistensi lagi dan kedua jenis aset telah diterima. Dengan begitu, penulis dapat lanjut pada langkah melakukan *lineart* pada sketsa yang sudah ada. Dalam proses *lineart*, penulis juga diminta untuk memisahkan setiap bagian dari sebuah objek. Contohnya seperti batang tanaman ilalang dalam aset *Plant* yang selalu dipisah dari *layer* bagian daunnya. Hal ini dilakukan untuk mempermudah *2D Artist* lain dalam proses pewarnaan aset tersebut.



Gambar 3. 9. *Lineart* aset *Rocks*, *Plants*, dan batang kayu untuk *Chapter 1 Super Sean*
(Dokumentasi pribadi)

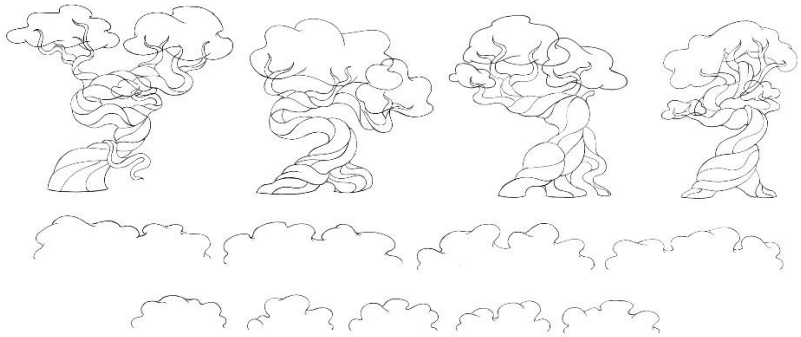
Selain membuat dan mendesain aset dari nol, penulis diberikan pekerjaan untuk melakukan *remake* pada aset-aset pohon serta semak-semak yang telah dibuat oleh *2D Artist* lain secara kasar. Aset pepohonan dan semak-semak digunakan sebagai *props* dalam lingkungan hutan *Chapter* 1. Dalam aset-aset kasar sebelumnya, ukuran canvas sedikit lebih kecil dan dedaunan pohon lebih kompleks. Dedaunan yang kompleks ini juga terdapat pada desain lama aset semak-semak yang ada. Dari sini, penulis diarahkan untuk membuat ulang desain pepohonan dan semak-semak dengan kesan yang lebih mengalir serta dedaunan yang tidak terlalu kompleks.



Gambar 3. 10. Aset lama pohon dan semak-semak
(Anoman Studio)

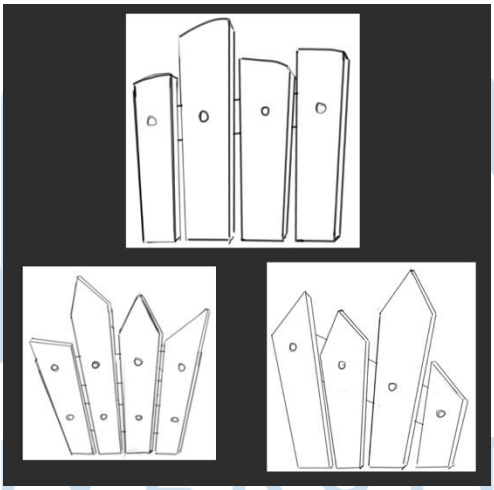
Dalam pembuatan ulang aset pohon dan semak-semak, penulis memberikan desain yang lebih mengalir dan padat dalam batang serta ranting pepohonan. Dedaunan yang ada pada pepohonan dan semak-semak juga memiliki desain yang lebih mengalir dan menggumpal dibandingkan dengan desain aset sebelumnya. Dalam pembuatan ini, penulis berhenti pada tahap *lineart*.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



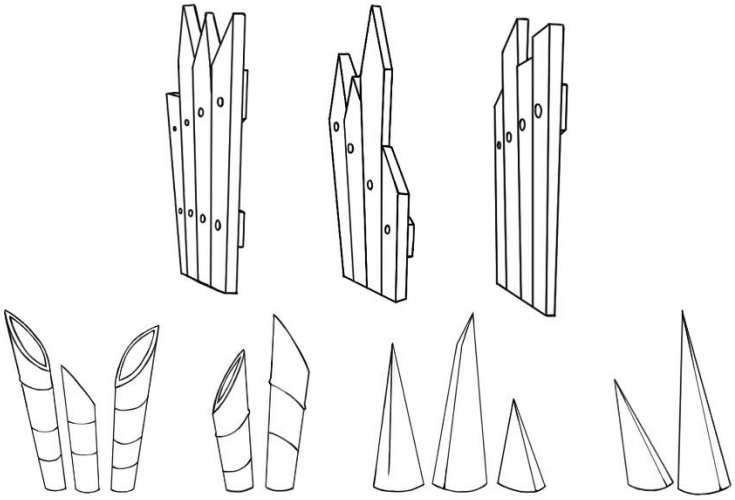
Gambar 3. 11. *Lineart* aset pepohonan dan semak-semak untuk *Chapter 1 Super Sean*
(Dokumentasi pribadi)

Selain untuk kebutuhan *props*, penulis juga dipercayakan untuk membuat aset *obstacles* atau penghalang. Aset ini berupa dari pagar kayu yang dapat dihancurkan oleh karakter dan bambu runcing serta *spikes* yang harus dilompati. Dalam pembuatan aset *obstacle*, penulis memulai dari pembuatan aset pagar kayu. Dalam mendesain pagar, penulis memberikan variasi pada bentuk dar ujung setiap kayu. Penulis juga memberikan variasi tinggi yang berbeda di setiap kayunya.



Gambar 3. 12. Sketsa desain *obstacle* pagar kayu
(Dokumentasi pribadi)

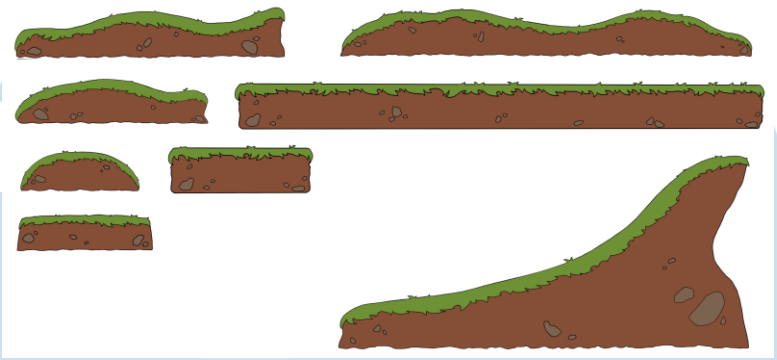
Setelah melakukan asistensi, desain yang diciptakan sudah diterima. Namun penulis disarankan untuk melakukan revisi dengan menyesuaikannya dengan dimensi *game*. Penulis kemudian melakukan revisi dengan memiringkan setiap pagar kayu yang ada agar terlihat menghadap ke arah samping. Selagi melakukan revisi, penulis juga membuat desain bambu runcing dan *spikes*. Setelah melakukan asistensi lagi, semua desain *obstacle* sudah diterima.



Gambar 3. 13. Desain *obstacles* pagar, bambu runcing, dan *spikes*
(Dokumentasi pribadi)

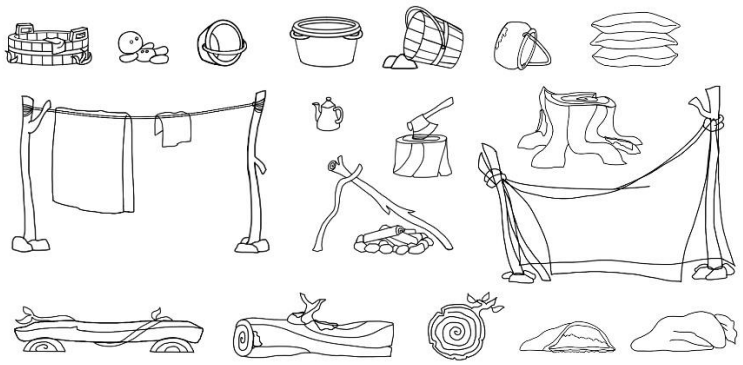
Selain membuat aset-aset *props* dan *obstacles* dalam pengerjaan *Chapter 1*, penulis juga diberikan kepercayaan untuk mendesain *tilegrounds*. *Tilegrounds* sendiri merupakan 'tanah' yang ada untuk karakter *game*, salah satunya untuk *game* tipe *2D Platform*. Dalam pembuatan *tilegrounds* sendiri, penulis menyesuaikan dengan konsep lingkungan yang dituju. Lingkungan yang ada dalam *Chapter 1* menunjukkan gambaran hutan dengan banyak vegetasi. Dalam pembuatan *tilegrounds* ini juga, penulis diarahkan untuk membuat bentuk *tilegrounds* yang

sedikit mengalir seperti aset-aset lainnya. Sisi setiap tanah juga tidak berbentuk lurus rapih kecuali untuk bagian bawah *tilegrounds basic* yang pendek dan panjang.



Gambar 3. 14. *Tilegrounds Chapter 1 Super Sean*
(Dokumentasi pribadi)

Setelah menyelesaikan bagian-bagian pekerjaan untuk aset-aset utama dalam *Chapter 1*, penulis kemudian diberikan tugas untuk membantu *2D Artist* lain dalam membuat ulang aset *props* lainnya seperti bangku kayu, boneka, dan lain-lain. Dalam pekerjaan ini, penulis hanya diminta untuk melakukan *lineart*. Aset-aset *props* ini digunakan untuk menghiasi lingkungan *Chapter* 1. Aset-aset yang ada terdiri dari tenda, batang kayu yang tergeletak, beberapa karung, dan lain-lain.



Gambar 3. 15. *Lineart properties Chapter 1 Super Sean*
(Dokumentasi pribadi)

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Dalam masa magang, penulis menemukan kendala internal dan eksternal.

Secara internal, penulis memiliki kendala yang berlingkup pada keterbatasan koneksi Internet. Hal ini karena sistem WFH yang membuat penulis bekerja dari rumah dan tidak memiliki Wi-Fi serta jaringan *mobile data* yang terkadang suka menghilang serta memakan biaya.

Secara eksternal, penulis tidak mengalami kendala besar namun hanya sedikit kesalahan koordinasi akan informasi pekerjaan seperti ukuran *canvas* yang harus digunakan serta referensi untuk gaya dan bentuk aset.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dengan adanya kendala-kendala yang ditemukan, penulis kemudian menemukan solusi dan menyelesaikan masalah tersebut.

Penulis mengalami kendala internal yang berupa keterbatasan penggunaan Internet dikarenakan tidak adanya Wi-Fi pada tempat tinggal penulis. Sedangkan tipe magang yang dilakukan oleh penulis dalam Anoman Studio sendiri berupa *Work From Home.* Dengan begitu, penulis membatasi penggunaan Internet sebagai solusi sehingga memiliki sisa kuota yang dapat digunakan untuk kebutuhan *Intern* baik dalam men-*download file*, *meeting call*¸ atau pun menonton video-video yang merupakan referensi untuk aset *game Super Sean*. Hal ini dimulai dari mengurangi kualitas saat menonton video lain yang tidak berhubungan dengan referensi untuk *Intern* dan melakukan sedikit aktivitas lain seperti hanya menggunakan Internet untuk musik selagi menggambar proyek *personal*.

Untuk solusi kendala eksternal, penulis melakukan konfirmasi dan bertanya pada sesama *2D Artist* di proyek dan divisi yang sama berhubungan dengan ukuran *canvas* dan referensi yang sesuai.

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA