

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

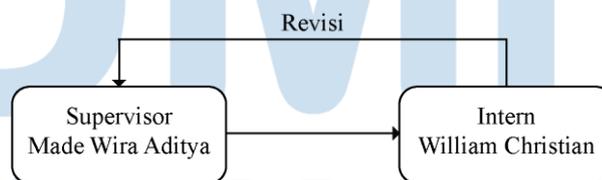
Selama terjadinya praktik kerja magang di Anoman Studio, berikut adalah penjelasan serta bagaimana kedudukan dan koordinasi di Anoman Studio.

3.1.1 Kedudukan

Selama berlangsungnya praktik kerja magang di Anoman Studio terdapat tata cara dalam bagaimana proses magang terjadi di bagian kedudukan dan koordinasi. Kedudukan penulis selama praktik kerja magang adalah sebagai 3D *Artist*, khususnya di bagian 3D *Animating* dan sedikit 3D *Modelling*. Penulis dalam proses magang langsung dibimbing oleh supervisor Made Wira Aditya dan Malvin Oktovianto didalam proyek game AKB Bandara dan *Project Darma*.

3.1.2. Koordinasi

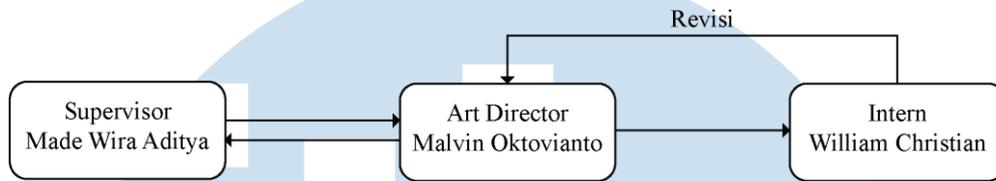
Praktik kerja magang dilakukan melalui sistem WFH (*work from home*), dengan sistem absensi juga dilakukan setiap harinya di jam-jam yang telah ditentukan di hari sebelumnya. Penulis dalam pengerjaannya diberikan tugas oleh *supervisor* sesuai *jobdesk* yang di-*assign* di awal proyek. Made Wira Aditya memberikan pekerjaan sebagai 3D *modeller* di dalam proyek *game* AKB Bandara. Pekerjaan 3D *modelling* dalam AKB Bandara hanya berputar dari supervisor dan penulis saja.



Gambar 3.1 Alur Koordinasi Proyek *Game* AKB Bandara
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

Penulis juga mengerjakan satu proyek *game* *Project Darma* dalam proyek ini penulis berperan sebagai 3D *Animator*. Dalam proyek *game* ini penulis bertanggung

jawab kepada *art director* yaitu Malvin Octovianto, yang lalu akan menghubungkan kepada *supervisor* Made Wira Aditya.



Gambar 3.2 Alur Koordinasi Proyek *Game Project Darma* (Dokumentasi Pribadi, 2021)

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Penulis dalam praktik kerja magang diberikan pekerjaan oleh Made Wira Aditya dan Malvin Oktovianto sebagai supervisi. Made Wira aditya memberikan pekerjaan dalam *game* AKB Bandara dan Malvin Oktovianto dalam *game Project Darma*. Pekerjaan yang diterima juga cukup beragam, dalam *game* AKB Bandara penulis mengerjakan pekerjaan sebagai *3D modeller*. Pekerjaan dalam *Project Darma* meliputi *storyboarding* dan *3D animating*. Pekerjaan yang telah diberikan juga dipantau secara berkala sesuai waktu yang ditentukan di tiap pekerjaan yang diberikan, bisa secara harian maupun mingguan.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan tabel yang menjelaskan pekerjaan penulis selama praktik kerja magang di Anoman Studio sebagai *3D Artist*.

Tabel 3.1 Penjabaran Pekerjaan yang Dilakukan Selama Praktik Kerja Magang

No.	Minggu (Tanggal)	Proyek	Keterangan
1.	Minggu 1 (05 – 09 Juli 2021)	AKB Bandara (<i>Game</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Rapat pertama mengenai <i>game</i> “AKB Bandara”. - Brainstorming <i>asset</i> 3D yang dipakai dalam <i>game</i>. - Rapat mengenai konsep <i>series</i> animasi dan <i>game</i> baru.

2.	Minggu 2 (12 – 16 Juli 2021)	AKB Bandara (<i>Game</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Brainstorming asset</i> 3D yang dipakai dalam game. - Menentukan konsep, <i>asset</i>, dan karakter yang akan muncul. - Mempelajari jenis file yang digunakan dalam game.
3.	Minggu 3 (19 – 23 Juli 2021)	AKB Bandara (<i>Game</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Rapat pembagian karakter yang harus dikerjakan. - <i>Test file .fbx</i> dari Maya ke Unity. - <i>Modelling</i> karakter game AKB Bandara.
4.	Minggu 4 (26 – 30 Juli 2021)	AKB Bandara (<i>Game</i>), <i>Project Darma</i> (<i>Game</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi <i>modelling</i> karakter game AKB Bandara - <i>Animating</i> tes game Project Darma.
5.	Minggu 5 (02 – 06 Agustus 2021)	<i>Project Darma</i> (<i>Game</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Animating</i> tes game <i>Project Darma</i>. - Mengumpulkan <i>playblast</i> hasil pekerjaan tes animasi.
6.	Minggu 6 (09 – 13 Agustus 2021)	AKB Bandara (<i>Game</i>), <i>Project Darma</i> (<i>Game</i>)	<ul style="list-style-type: none"> - Rapat dan <i>assign task Project Darma</i>. - <i>Modelling</i> karakter dan properti AKB Bandara. - Membuat <i>storyboard</i> gerakan animasi untuk <i>Project Darma</i>.

7.	Minggu 7 (16 – 20 Agustus 2021)	AKB Bandara (Game), <i>Project Darma</i> (Game)	<ul style="list-style-type: none"> - Menyelesaikan revisi 3D <i>Model</i> karakter dan properti AKB Bandara. - Membuat <i>storyboard</i> gerakan animasi untuk <i>Project Darma</i>.
8.	Minggu 8 (23 – 27 Agustus 2021)	<i>Project Darma</i> (Game)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Animating basic movement</i> <i>Project Darma</i>. - Rapat <i>progress</i> animasi.
9.	Minggu 9 (30 – 03 September 2021)	<i>Project Darma</i> (Game)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Animating basic movement</i> <i>Project Darma</i>. - Rapat dan revisi <i>progress</i> animasi. - Membuat <i>storyboard combo attack</i>.
10.	Minggu 10 (06 – 10 September 2021)	<i>Project Darma</i> (Game)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Animating basic movement</i> <i>Project Darma</i>. - Rapat dan revisi <i>progress</i> animasi. - <i>Animating combo attack</i>.
11.	Minggu 11 (13 – 17 September 2021)	<i>Project Darma</i> (Game)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Animating combo attack</i>. - Rapat dan revisi <i>progress</i> animasi <i>combo attack</i>.
12.	Minggu 12 (20 – 24 September 2021)	<i>Project Darma</i> (Game)	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Animating combo attack</i>. - Rapat dan revisi <i>progress</i> animasi <i>combo attack</i>.

13.	Minggu 13 (27 – 01 Oktober 2021)	<i>Project Darma</i> (<i>Game</i>)	- <i>Animating combo attack.</i> - Rapat dan revisi <i>progress animasi combo attack.</i>
14.	Minggu 14 (04 -08 Oktober 2021)	<i>Project Darma</i> (<i>Game</i>)	- <i>Finishing animation combo attack.</i> - Rapat dan revisi <i>progress animasi combo attack.</i>
15.	Minggu 15 (11 - 15 Oktober 2021)	<i>Project Darma</i> (<i>Game</i>)	- <i>Finishing animation combo attack.</i> - <i>Meeting</i> tentang revisi konsep <i>game</i> , <i>research</i> konsep dan animasi. - <i>Research</i> dan eksplorasi konsep dan animasi tentang konsep <i>game</i> baru.
16.	Minggu 16 (18 - 22 Oktober 2021)	<i>Project Darma</i> (<i>Game</i>)	- <i>Meeting</i> tentang revisi konsep <i>game</i> , <i>research</i> konsep dan animasi. - <i>Research</i> dan eksplorasi konsep dan animasi tentang konsep <i>game</i> baru. - Memisahkan animasi <i>combo attack</i> per gerakan.
17.	Minggu 17 (25 – 29 Oktober 2021)	<i>Project Darma</i> (<i>Game</i>)	- Memisahkan animasi <i>combo attack</i> per gerakan - <i>Meeting</i> tentang revisi konsep <i>game</i> , <i>research</i> konsep dan animasi.

			- <i>Research</i> referensi dan eksplorasi animasi konsep gun fu.
--	--	--	---

(Dokumentasi Pribadi, 2021)

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama praktik kerja magang di Anoman Studio semenjak 5 Juli 2021, penulis menggunakan Discord untuk berkomunikasi, Maya dan Photoshop untuk mengerjakan tugas yang diberikan. Penulis dalam proyek *game* AKB Bandara berperan sebagai seorang *3D Modeller* untuk beberapa objek. Penulis membuat *modelling* 3D objek berupa aksesoris dari karakter yang sudah ada, yaitu *backpack* dan kacamata hitam. Proyek *game Project Darma* memberikan penulis pekerjaan menjadi *3D Animator*. Penulis dalam proyek *game* ini membuat gerakan animasi dari karakter yang telah ada. Gerakan animasi yang dikerjakan meliputi, *walk cycle*, *run cycle*, *jog cycle*, *dash* kedepan, *dash* ke belakang, *dash* ke samping kanan dan kiri, dan *combo attack* menggunakan tangan dan kaki.

3.2.2.1 AKB Bandara

AKB Bandara merupakan sebuah *game* yang sedang digarap oleh Anoman Studio. *Game* ini merupakan sebuah modifikasi dan pengembangan dari *game* AKB sebelumnya yaitu AKB Halte Busway. *Game* AKB (Adaptasi Kebiasaan Baru) ini sendiri merupakan *game* yang cukup simpel, mirip dengan langkah-langkah menaiki pesawat di kehidupan nyata saat ini. Penumpang yang akan menaiki pesawat akan di cek suhu, masker, surat vaksin, dan lain-lain. Penumpang yang sudah memenuhi syarat akan dipersilahkan naik pesawat, sedangkan yang belum lengkap akan diperiksa dan dilengkapi.

Dalam proyek AKB Bandara, penulis sempat mengerjakan beberapa pekerjaan seperti mencoba *texture*, *modelling*, dan *unwrap UV*. Pertama-tama penulis diminta untuk mengecek semua *modelling* dari karakter yang sudah ada dari *game* sebelumnya. Awalnya penulis diberitahu untuk mencoba dan mengeksplorasi *file .fbx* terhadap karakter-karakter yang ada.

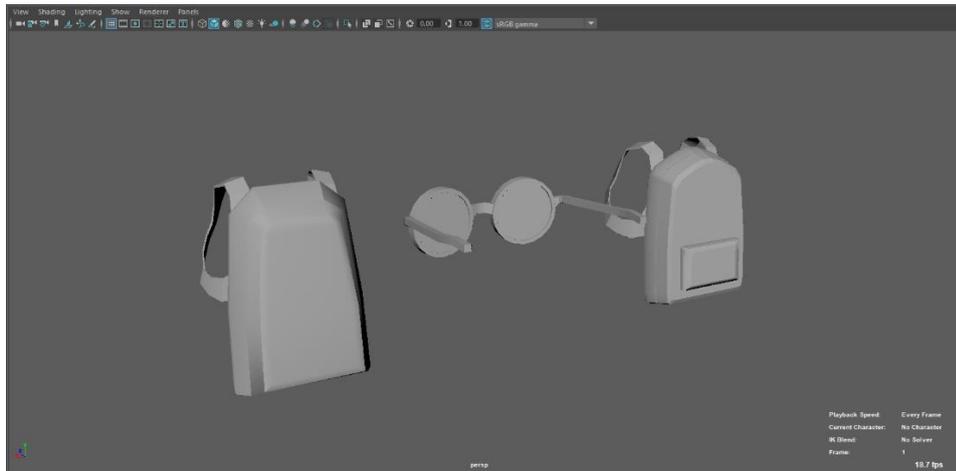
Penulis pun sempat memberikan aksesoris dan tekstur terhadap uv yang sudah ada dengan tema karakter seperti ingin liburan dan jalan-jalan menggunakan *software* Maya dan Photoshop.



Gambar 3.3 Tekstur Baru Model Karakter AKB Bandara
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

Kemudian penulis diberikan arahan lagi untuk memberikan pakaian dan aksesoris baru terhadap beberapa karakter. Penulis awalnya memulai dengan mengubah model 3D karakternya, namun setelah penulis mencoba mengubah model pakaian si karakter, model tersebut mengalami *error* ketika sedang melakukan *export* dikarenakan *vertex* dan *faces* yang berubah bentuk dan tempat. Adanya kendala ini langsung dilaporkan kepada *supervisor* yang memegang proyek AKB Bandara.

Setelah berdiskusi antara penulis dan *supervisor*, model karakter memang seharusnya tidak diubah sama sekali. Kesimpulannya *supervisor* memberikan tugas kepada penulis untuk memberikan properti atau aksesoris untuk karakter-karakter tersebut. Penulis mendapatkan bagian untuk membuat aksesoris pakaian terhadap 3 karakter, memberikan *backpack* terhadap 3 karakter dan kacamata hitam pada 1 karakter.



Gambar 3.4 3D Model Aksesori Pakaian
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

Konsep aksesori pakaian yang diberikan adalah pakaian orang di bandara yang ingin pergi liburan. Penulis pun membuat 2 model *backpack* dan 1 kacamata hitam. Model yang sudah jadi di *unwrap* UV-nya untuk memudahkan pekerja di bagian tekstur. Model yang sudah selesai juga di *parent* ke *rig* dan *joint* karakter yang bersangkutan.



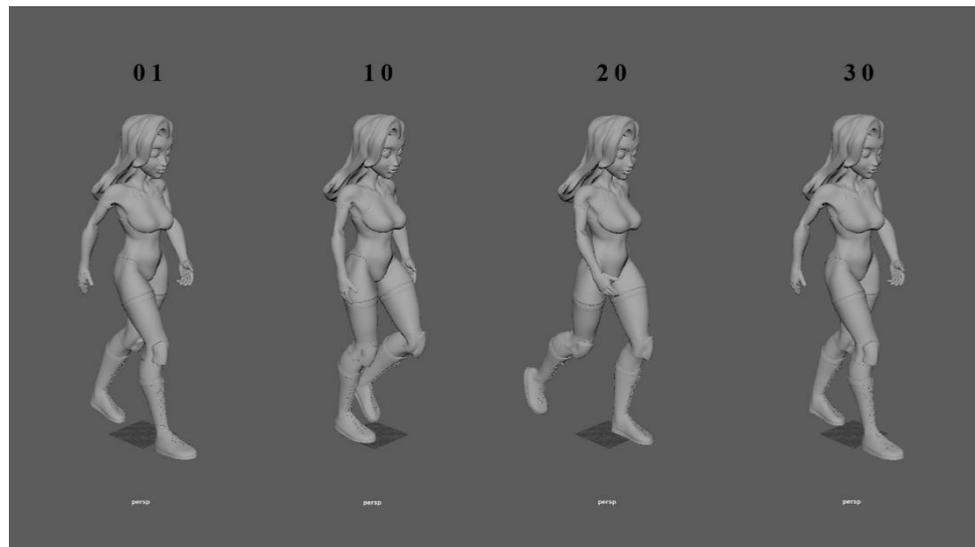
Gambar 3.5 3D Model Aksesori Pakaian Beserta Karakter
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

3.2.2.2 Project Darma

Project Darma merupakan game yang pernah digarap dan sedang di-*develop* kembali oleh Anoman Studio di tahun 2021 ini. Game ini berjenis *hack and slash* yang juga mengusung tipe *open-world*. Okky sebagai pemeran utama dalam alur game ini memiliki tujuan utama untuk mencari ayahnya dengan kekuatan yang dimilikinya di dunia *post-apocalypse* karena serangan monster.

Dalam pengerjaan proyek, penulis diberi pekerjaan untuk membuat gerakan-gerakan animasi yang umum hingga gerakan animasi *combo attack* yang diperlukan si karakter utama, disini penulis menggunakan karakter *free rig* yang diambil dari internet. Penulis diminta membuat animasi gerakan jalan, *jog*, lari, *dash* ke-depan, belakang, kiri, kanan juga *combo attack*. Selain membuat animasi, penulis juga diberikan tugas untuk membuat *storyboard* dari gerakan *combo attack* si karakter utama. Penulis diberi arahan bahwa si karakter utama memiliki karakteristik petarung, wanita, dan lincah. Penulis juga disarankan untuk melihat referensi gerakan game *Nier automata*, dan beberapa gerakan yang bersangkutan di youtube.

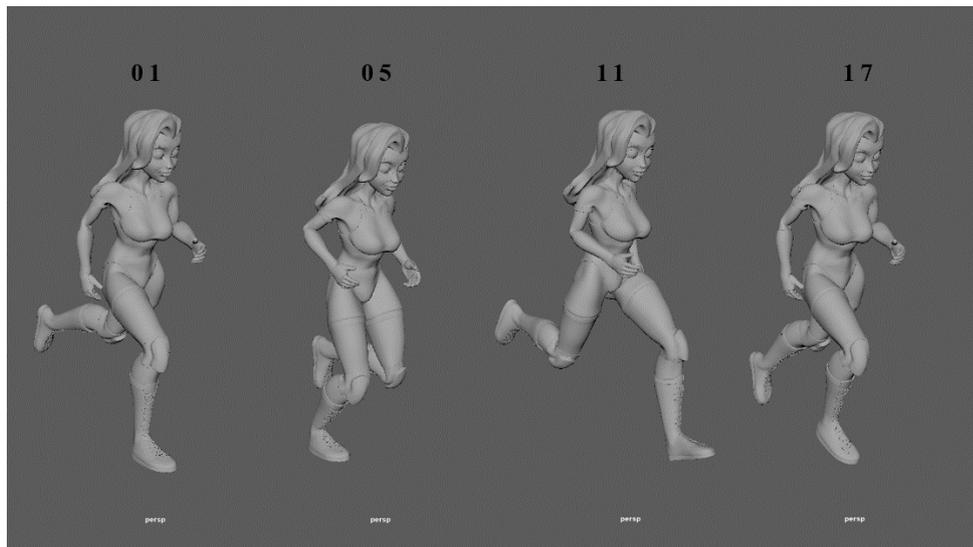
Untuk mengerjakan animasi dari awal hingga selesai terdiri dari beberapa tahapan. Pertama-tama penulis biasanya mencari referensi gerakan mengenai animasi yang akan dikerjakan. Tahap selanjutnya setelah mencari referensi penulis mengerjakan proses animasi tetapi baru sekedar melakukan *blocking* dan *pose-to-pose animation*. Setelahnya penulis menunggu afirmasi dari supervisi, jika tidak ada revisi, penulis melanjutkan pengerjaan ke animasi *inbetween* hingga selesai. Animasi yang sudah selesai diperlihatkan kembali kepada supervisi untuk mengkonfirmasi bahwa animasi tersebut sudah selesai. Jika terdapat revisi, penulis mengerjakan ulang bagian yang salah, dan melakukan konfirmasi ulang. Setelah animasi selesai penulis melakukan *export* animasi dan mengunggah *file* maya beserta *.fbx* ke *google drive*.



Gambar 3.6 Screenshot Animasi Walk
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

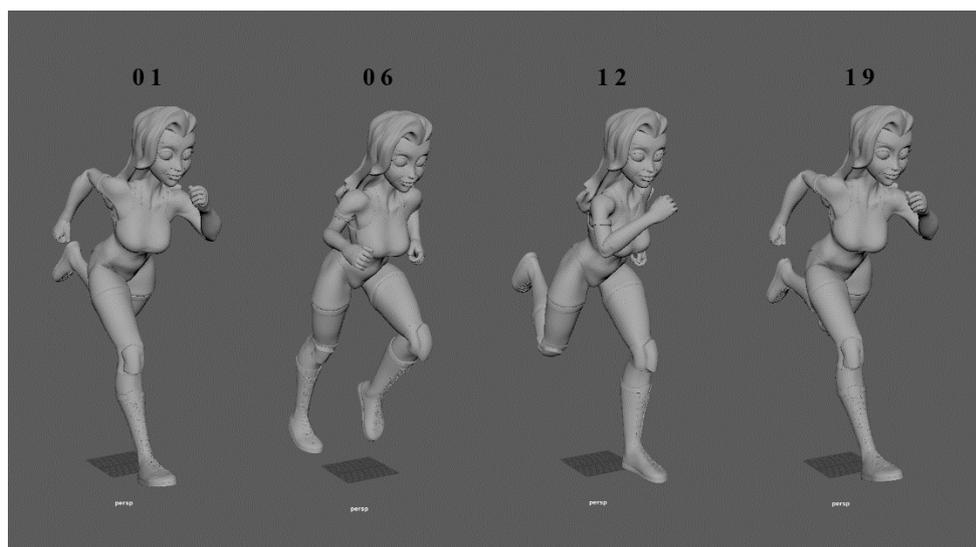
Gerakan pertama yang penulis kerjakan adalah animasi *walk cycle*. Penulis membuat gerakan berjalan karakter utama memiliki karakteristik berjalan seorang wanita, tapi tidak terlalu feminim karena si karakter adalah seorang petarung. Penulis membuat animasi *walk cycle* dengan cara *pose-to-pose* menghasilkan durasi tepat 30 *frame* dengan melihat referensi utama dari karakter game *Nier Automata* dan *Devil May Cry*. Setelah diperlihatkan kepada supervisor, penulis mendapatkan revisi di bagian leher yang terlalu kaku dan tangan yang terlalu jauh mengayun. Revisi pun dilakukan, dan setelah adanya approve penulis langsung melakukan *export* animasi, *back-up file* dan mengerjakan animasi selanjutnya.

U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



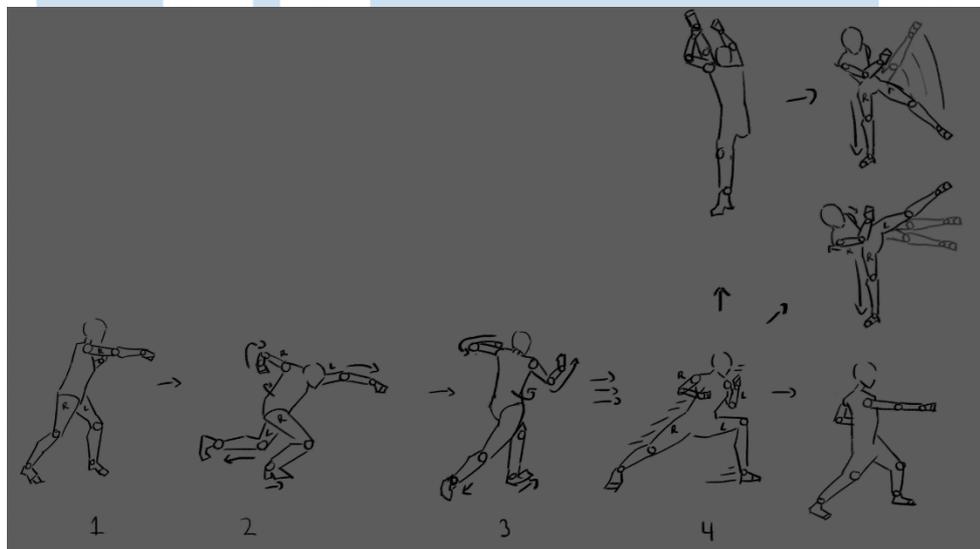
Gambar 3.7 Screenshot Animasi Jog
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

Pada gerakan animasi selanjutnya yaitu animasi *jog* dan *run* memiliki alur pengerjaan yang sama dari mencari referensi, lalu *pose-to-pose* hingga *in-between*, yang berbeda hanyalah di gerakan dan durasi animasinya. *Jog* memiliki 18 *frame* dan *run* memiliki 20 *frame*. Animasi *jog* dan *run* juga memiliki revisi di bagian leher yang terlalu kaku maupun terlalu mengayun hingga penulis harus meminta saran *supervisor* dan merevisi animasi tersebut.



Gambar 3.8 Screenshot Animasi Run
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

Setelah beberapa gerakan animasi selesai dibuat, penulis diberikan tugas untuk mengerjakan *storyboard*. *Storyboard* yang berisikan gerakan animasi untuk *combo attack* si karakter utama. *Supervisor* memberikan arahan untuk mencari referensi gerakan dari game *Nier Automata*, *Devil May Cry*, *Blade & Soul*, *Bayonetta*, dan gerakan bela diri pencak silat, taekwondo. *Storyboard* yang pertama-tama dibuat oleh penulis terlihat sangat kaku sehingga mendapatkan arahan dan revisi dari supervisi untuk mencari referensi lebih lagi. Penulis juga diberikan arahan untuk membuat beberapa alur dari gerakan *combo attack* ini.



Gambar 3.9 *Storyboard Combo Attack*
(Dokumentasi Pribadi, 2021)

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Berikut merupakan beberapa kendala yang penulis alami ketika pelaksanaan praktik kerja magang di Anoman Studio selama 800 jam, antara lain:

1. Animasi dan *storyboard*, dalam pembuatan animasi di game *Project Darma*, penulis sempat ditugaskan untuk membuat *storyboard* sebelum pembuatan gerakan animasi. Didalam pembuatan sebuah animasi memang sebagian besar menggunakan *storyboard* terlebih dahulu, sebagai panduan untuk pembuatan animasi setelahnya. Pembuatan *storyboard* dan animasi yang dikerjakan oleh satu orang secara bergantian dirasa kurang efisien.

2. Perbedaan *export file*, dalam *workflow* pembuatan game terdapat beberapa *software* yang digunakan, dan berbeda dari pembuatan animasi. Hal ini mengakibatkan adanya perbedaan *export file* dari *software* animasi ke dalam *game engine*. Kesalahan *export* jenis *file* dari *software* animasi ke *programmer* pun sempat terjadi.
3. Perangkat yang digunakan, elemen-elemen baru yang hadir didalam pembuatan *game*, dan *software* yang tiap tahun harus melakukan *update* membutuhkan kinerja laptop yang cukup berat. Kinerja laptop yang berat inilah yang mengakibatkan penulis mengalami beberapa kali *lagging* dan aplikasi yang *crashed*.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Adapun solusi atas beberapa kendala yang ditemukan oleh penulis ketika melakukan praktik kerja magang di Anoman Studio, yaitu:

1. Dalam permasalahan animasi dan *storyboard*, penulis lalu membicarakan tentang hal ini kepada *art director*. Malvin Oktovianto pun selaku *art director* melakukan perbincangan dengan Made Wira Aditya selaku supervisi. Solusinya pun tercapai dengan adanya pembagian tugas perorangan antara pengerjaan animasi dan *storyboard*.
2. Perihal perbedaan *export file*, setelah adanya kesalahan dalam *export file* dari *software* ke *game engine*, penulis mendapatkan panduan untuk *export file* yang benar. Penulis diberikan *video tutorial* untuk panduan, agar *export file* yang dihasilkan menjadi seefisien mungkin, apa yang termasuk dalam *export settings* dan tidak.
3. Perihal *hardware*, penulis mengurangi penggunaan aplikasi diluar pekerjaan dan lebih menggunakan *software* terkait secara efisien. Objek didalam aplikasi juga dibatasi dengan hanya melibatkan objek yang benar-benar hanya digunakan di pekerjaan saat itu.