

## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

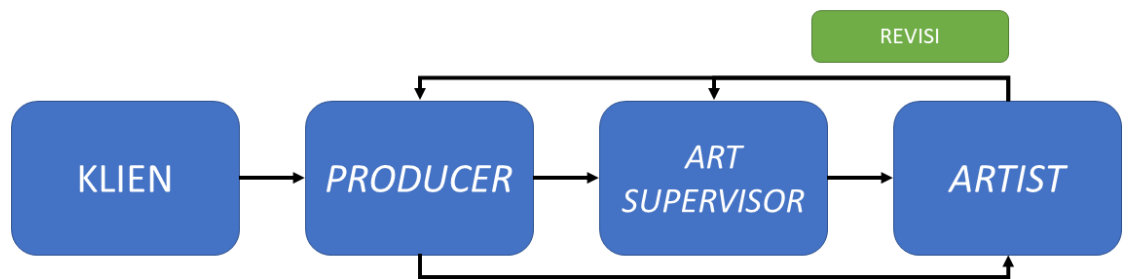
#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

##### 1. Kedudukan

Selama melaksanakan program magang, penulis bertindak sebagai 2D *artist* yang mengerjakan semua *user interface* untuk proyek gamifikasi *DEUS Human Capital Services* di dalam *Agate International*. Tanggung jawab penulis meliputi pembuatan konsep, aset, vektor, dan elemen lainnya. Penulis membuat *mini game* pribadi untuk *training* dengan dampingan dari mentornya.

##### 2. Koordinasi

Bagan alur kerja di bawah ini menggambarkan alur koordinasi selama penulis melaksanakan kerja magang di *Agate International*:



Gambar 3.1.2. Alur Koordinasi

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Setelah klien berbagi ide dan komentar mereka dengan *producer*, *producer* akan mengadakan *sprint planning* dimana semua anggota tim, termasuk seluruh supervisor, akan mendapatkan berita tentang permintaan klien yang terbaru. Di *sprint planning* ini *producer* juga akan memberikan tugas baru untuk semua anggota tim selama dua minggu kedepan.

Setiap pagi *producer* juga mengadakan *huddle* pagi, di mana semua anggota tim berbagi rencana produktivitas mereka untuk hari itu. Dan untuk *huddle* sore, *producer* akan mengevaluasi perkembangan setiap anggota tim setiap sorenya.

### 3.2 Tugas yang dilakukan

Berikut adalah tabel mengenai hal-hal yang penulis lakukan selama masa magang:

Tabel 3.1. Detail Pekerjaan Yang Dilakukan Selama Magang

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	1	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Flora &amp; Fungi</li> <li>- Pelajari Toon Boom Harmony</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penulis membuat re-skin dari game yang sudah ada di Agate International.</li> <li>- Penulis mempelajari cara membuat <i>walk cycle</i> dalam Toon Boom.</li> </ul>
2	2	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Flora &amp; Fungi</li> <li>- Pelajari Toon Boom Harmony</li> <li>- Menjadi 2D artist untuk <i>project</i> DEUS Human Capital Services</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penulis melanjutkan re-skin game dan membuat sebuah judul layer dengan judul orisinal “Folra &amp; Fungi”</li> <li>- Penulis menyelesaikan <i>walk cycle animation</i> dalam Toon Boom, dan membuat sebuah presentasi</li> </ul>

			<p>menjelaskan penggunaan Toon Boom secara rinci.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Penulis memasuki <i>project</i> besar menjadi seorang 2D artist untuk klien DEUS Human Capital Services.</li> </ul>
3	3	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjadi 2D artist untuk <i>project</i> DEUS Human Capital Services</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penulis ditugaskan untuk mengeksplorasi <i>art srtle</i> yang pas untuk kemauan klien. Penulis membuat karakter design perempuan dengan <i>art style</i> Anime, Comic, dan Realism.</li> </ul>
4	4	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjadi 2D artist untuk <i>project</i> DEUS Human Capital Services</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penulis ditugaskan untuk disain sebuah background dalam <i>art style</i> Realism.</li> </ul>
5	5	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjadi 2D artist untuk <i>project</i> DEUS Human Capital Services</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penulis ditugaskan untuk membuat <i>user interface</i> disain untuk bagian visual novel. Penulis membuat sketsa sesuai kemauan klien.</li> </ul>
6	6	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Menjadi 2D artist untuk <i>project</i> DEUS</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Penulis ditugaskan membuat <i>mock-up</i> dan aset untuk bagian <i>avatar</i></li> </ul>

		Human Capital Services	<i>selection screen</i> , dimana pemain bisa memilih karakter yang ingin dimainkan.
7	7	- Menjadi 2D artist untuk <i>project DEUS</i> Human Capital Services	- Penulis membuat versi <i>vector</i> dari <i>mock-up</i> yang sudah dibuat minggu lalu.
8	8	- Menjadi 2D artist untuk <i>project DEUS</i> Human Capital Services	- Penulis ditugaskan untuk membuat <i>mock-up</i> dan aset untuk bagian <i>quiz user interface</i> .
9	9	- Menjadi 2D artist untuk <i>project DEUS</i> Human Capital Services	- Penulis ditugaskan untuk membuat <i>mock-up</i> dan aset untuk bagian <i>pause</i> dan <i>setting panel</i> . Penulis juga memulai membuat <i>mock-up</i> dan aset untuk bagian <i>result screen</i> .
10	10	- Menjadi 2D artist untuk <i>project DEUS</i> Human	- Penulis ditugaskan untuk membuat <i>mock-up</i> dan aset untuk bagian <i>detailed result screen</i> . Penulis juga memulai membuat <i>mock-</i>

		Capital Services	<i>up</i> dan aset untuk bagian <i>compare result screen</i> .
11	11	- Menjadi 2D artist untuk <i>project DEUS</i> Human Capital Services	- Penulis melanjutkan membuat <i>mock-up</i> dan aset untuk <i>compare result screen</i> . Penulis juga membuat <i>mock-up</i> dan aset untuk <i>Login Screen</i> .
12	12	- Menjadi 2D artist untuk <i>project DEUS</i> Human Capital Services	- Penulis ditugaskan untuk membuat <i>mock-up</i> dan aset untuk <i>Mini Game 1</i> .
13	13	- Menjadi 2D artist untuk <i>project DEUS</i> Human Capital Services	- Penulis ditugaskan untuk membuat <i>mock-up</i> dan aset untuk <i>Mini Game 2</i> .
14	14	- Menjadi 2D artist untuk <i>project DEUS</i> Human Capital Services	- Penulis ditugaskan untuk membuat <i>mock-up</i> dan aset untuk <i>overview screen</i> .

15	15	- Menjadi 2D artist untuk <i>project</i> DEUS Human Capital Services	- Penulis ditugaskan untuk membuat <i>mock-up</i> dan aset untuk <i>Mini Game 3</i> .
----	----	----------------------------------------------------------------------	---------------------------------------------------------------------------------------

### 3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Bagian ini berisi gambaran dari beberapa pekerjaan penulis sudah laksanakan di PT. *Agate International* selama magang.

#### 3.3.1 *Flora and Fungi*



Gambar 3.2 *title screen Flora & Fungi* hasil penulis.

(Sumber: Dokumentasi pribadi)



Gambar 3.3 *in-game Flora & Fungi* hasil penulis.

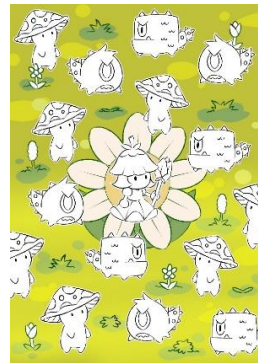
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Tugas pertama penulis adalah melakukan re-skin salah satu *game* lama milik *Agate International* sebagai latihan. Penulis membuat sebuah konsep permainan dimana sebuah desa yang dijalankan oleh putri kuncup bunga sedang diserang oleh makhluk Parasprite. Sekarang sang putri harus melindungi orang jamurnya dan mengalahkan makhluk-makhluk yang ingin menyakitinya.

Tujuan dari *game* ini adalah untuk tidak membiarkan makhluk Parasprite sampai ke sang putri di tengah. Para pemain mengetuk atau mengklik makhluk untuk membuat mereka menghilang. tapi jangan ketuk orang-orang jamur yang datang untuk membantu sang putri. Biarkan orang-orang jamur sampai kepada putri kuncup bunga sehingga mereka bisa menguatkannya dan mengalahkan makhluk. jika pemain mengetuk atau mengklik orang jamur atau membiarkan makhluk sampai ke putri lebih dari tiga kali, maka permainan akan berakhir.

Penulis membuat mockup *game* menggunakan *Adobe illustrator*, tetapi membuat sketsa terlebih dahulu di *Photoshop*. Penulis melalui banyak

eksperimen desain karakter untuk *game* ini. Dengan bimbingan dari *supervisor* penulis, penulis mendapati saran dan masukan yang membantu dengan karakter desain yang terakhir.



Gambar 3.4 konsep awal *Flora & Fungi* hasil penulis.

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

### 3.3.2 Mempelajari *walk cycle* dalam Toon Boom Harmony



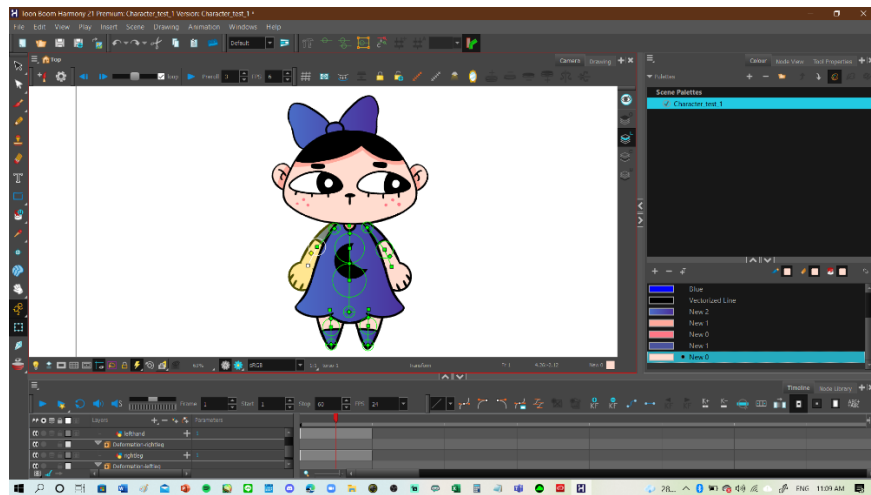
Gambar 3.5 *walk cycle* dalam Toon Boom Harmony hasil penulis.

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

*Toon Boom Harmony* adalah *software* animasi 2D yang digunakan oleh para *professional artist*. Rigging, animasi, serta alat pengomposisian dan efek semuanya disertakan.

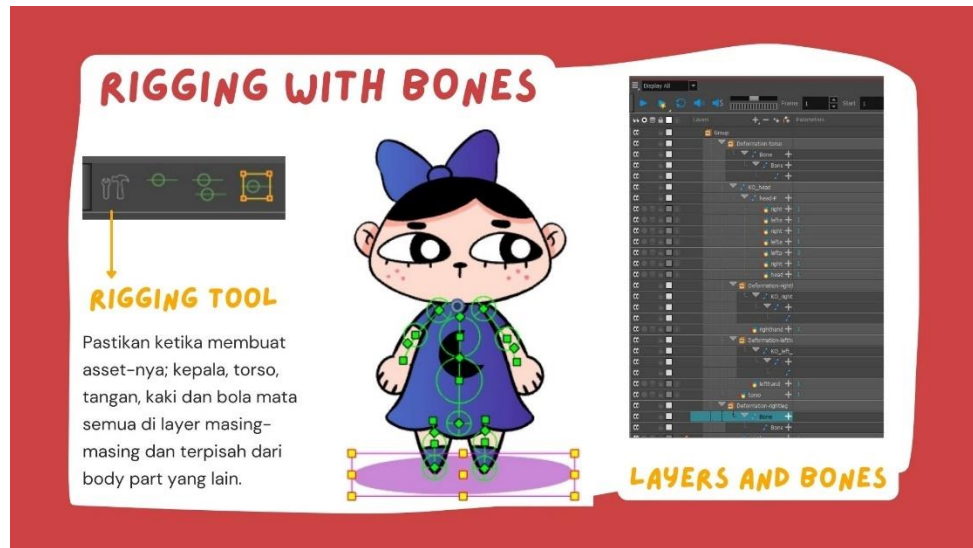


Ketika *Toon Boom Harmony* menghubungi *Agate International* tentang aplikasi animasi mereka, penulis ditugaskan untuk riset tentang aplikasi baru *Toon Boom Harmony* dan membandingkan *Toon Boom Harmony* dengan aplikasi animasi lainnya. Penulis diberikan tantangan untuk membuat animasi *idle* dan *walk cycle* dalam *Toon Boom Harmony*.



Gambar 3.6 proses *walk cycle* dalam *Toon Boom Harmony* hasil penulis.  
(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Memakai process *rigging* dan *vectoring* dalam *Toon Boom Harmony*, penulis membuat *idle* dan *walk cycle*. Penulis membutuhkan satu minggu lebih untuk mempelajari basis *Toon Boom Harmony*. Aplikasi *Toon Boom Harmony* memang beda dengan aplikasi animasi lainnya. Karena *Toon Boom Harmony* mencoba mereplika animasi tradisional, artist dilimitasi dengan dua layer saja. seperti *line layer* dan *coloring layer*. Mereka juga menggerakkan karakter 2D dengan *rigging bone*.



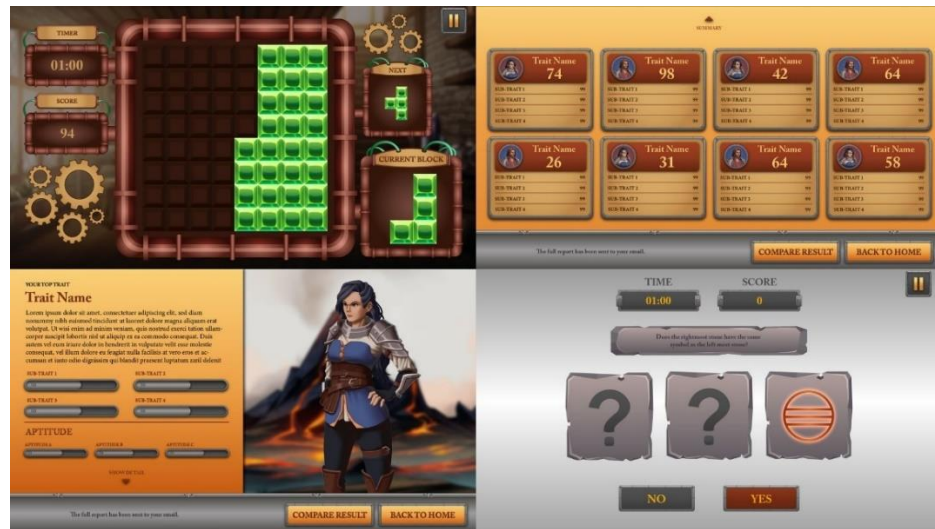
Gambar 3.7 presentasi penelitian Toon Boom Harmony hasil penulis.

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Ketika selsai meneliti *Toon Boom Harmony*, penulis membuat presentasi yang menjelaskan basis *Toon Boom Harmony*. Penulis presentasi didepan *supervisor* dan *lead artist* dalam divisi *gamification Agate International*, dan juga memberi lihat animasi *idle* dan *walk cycle* yang sudah dibuat.

### 3.3.3 Menjadi 2D artist untuk *project DEUS Human Capital Services*

Dalam *project DEUS Human Capital Services*, penulis bersama team mengembangkan game HTML5 dengan tes psikologis untuk memberikan penilaian SDM yang dimodifikasi. Ada berbagai pertanyaan dalam game penilaian HTML5 ini di mana pemain harus memberi peringkat jawaban untuk setiap pertanyaan. Pelamar kerja akan menggunakan permainan evaluasi HTML5, serta pengembangan staf yang sudah ada.



Gambar 3.8 User Interface yang sudah diselesaikan penulis.

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Tugas penulis selama menjadi seorang *2D artist* dalam *project DEUS Human Capital Services* adalah membuat semua *user interface*. Dalam sebuah perangkat, *user interface* (UI) adalah titik interaksi dan komunikasi antara manusia dan komputer. Tampilan layar, *keyboard*, *mouse*, dan tampilan desktop adalah contohnya. Ini juga dapat merujuk pada cara pengguna berinteraksi dengan program atau situs web. Dalam *project DEUS Human Capital Services*, penulis membuat UI yang berkoneksi dengan tema metalik dan emas. Klien juga menginginkan ada serbukan tema *medieval* dan *steampunk*.

Salah satu hal penulis pertama lakukan dalam quest ini adalah menyari referensi yang menggambarkan UI metalik dan emas. Sehabis mengumpulkan referensi, penulis lalu menggambar sketch kasar dalam *Adobe Photoshop* sebelum membuat asset vector dalam *Adobe Illustrator*. Penulis juga menunggu verifikasi dari supervisor *project* dulu, sebelum melanjutkan dalam *Adobe Illustrator*. Proses ini berlangsung dengan semua design UI yang sudah dibuat oleh penulis selama *project* ini.



Gambar 3.9 User Interface yang sudah diselesaikan penulis.

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

### 3.3.4. Kendala yang Ditemukan

Berikut adalah beberapa tantangan yang penulis hadapi saat mengerjakan proyek untuk Agate International:

1. Karena penulis melaksanakan magang ini dalam basis *working from home* (WFH), sering sekali terjadi koneksi internet yang tidak stabil karena cuaca yang buruk atau *provider* internet yang sering sekali putus koneksi.
2. Karena penulis mengerjakan disainnya dalam laptop yang cukup tua, sering sekali penulis mendapati kendala dimana layarnya *blue screen* dan filenya sayang sekali tidak tersimpan.
3. Karena cuaca yang cukup buruk, penulis sering sakit ditengah-tengah mengerjakan *project*.

### 3.3.5. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Terlepas dari kenyataan bahwa penulis menghadapi sejumlah tantangan selama magang di *Agate International*, ia berhasil mengatasinya. Berikut adalah solusi untuk masalah yang ada:

1. Penulis pastikan bahwa quota telepon genggamnya selalu cukup ketika Internet rumahnya turun. Jika Internet rumah penulis turun, masih ada alternatif lain untuk bisa kontak team.
2. Penulis selalu *save* pekerjaannya setiap membuat perubahan. Jika terjadi *blue screen*, penulis tidak kehilangan hasil yang banyak.
3. Penulis selalu meminum vitamin setiap pagi dan mendapati tidur yang cukup agar tidak gampang sakit.