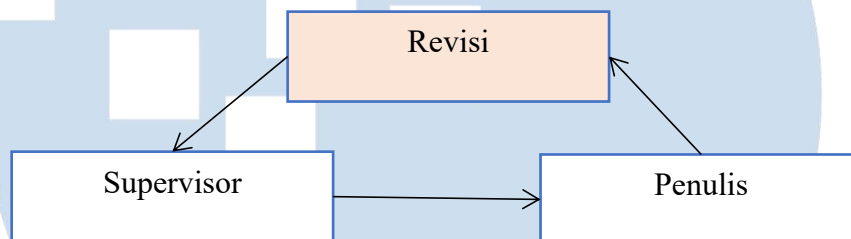


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama magang, penulis memiliki kedudukan sebagai peserta magang yang bekerja di dalam divisi *creative*.



Gambar 3.1 bagan alur kerja
(Sumber: Dokumentasi penulis)

Alur kerja penulis selama bekerja di PT. Global Digital Artha secara WFH adalah menerima pekerjaan secara langsung oleh supervisi, bapak Erwin Draft melalui skype. Tugas-tugas yang diberikan berhubungan dengan produk yang saat itu dibuat oleh PT. Global Digital Artha, namun mayoritas berfokus kepada pembuatan aset untuk *game visual novel*. Apabila ada perubahan yang harus dilakukan, maka Supervisi akan memberitahukan revisi tersebut melalui skype, dan akan diperbaiki kembali oleh penulis kembali hingga diterima oleh supervisi. Supervisi juga seringkali menanyakan pendapat penulis atas aspek visual karya yang dikerjakan oleh penulis, maupun peserta magang yang lain kepada penulis.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Tugas utama penulis sebagian besar berfokus pada pembuatan aset untuk *game* buatan PT. Global Digital Artha. Aset yang dibuat oleh penulis meliputi pembuatan desain pakaian, melakukan *cutting puppet* untuk *rig*, dan pembuatan ilustrasi untuk CG *visual novel*. Namun penulis tidak memiliki informasi

mengenai akan digunakan untuk proyek apa pakaian dan ilustrasi tersebut selain hanya untuk kepentingan *game* komersil yang akan dibuat oleh perusahaan.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Penulis sempat mengerjakan salah satu chapter *webtoon* milik PT. Global Digital Artha. Namun pekerjaan penulis setelah itu lebih berfokus di sekitar pembuatan konsep dan desain pakaian untuk tokoh tokoh *game*. Selain pembuatan pakaian, penulis juga diminta untuk melakukan pembuatan base badan, asset *game*, *cutting* untuk *rig*, dan pembuatan cg untuk proyek komersil perusahaan. Penulis juga sering diminta untuk memberikan ide dalam lajur pembuatan ilustrasi baik secara visual (warna, desain dan lain-lain) maupun teknis (cara pembuatan ilustrasi, dan lain-lain)

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Sebagai ilustrator yang sedang magang di PT. Global Digital Artha, penulis memang memiliki beberapa tugas yang bervariasi, dan kadang keluar dari liput *game development*. Maka berikut beberapa tugas utama yang diberikan kepada penulis diurutkan berdasarkan skala prioritas.

Mendesain Pakaian Karakter

Penugasan ini adalah tugas utama yang dikerjakan oleh penulis. Tugas ini pertama kali diberikan kepada penulis pada tanggal 2 September 2022, penulis diberikan tugas untuk pembuatan desain pakaian tokoh untuk keperluan *game* komersil milik PT. Global Digital Artha, beberapa diantaranya adalah pembuatan pakaian untuk tokoh Lala, Adit, Dewi, dan Caca dari IP Digital Artha, Kode Keras Cowok. Selama penugasan ini penulis diberikan beberapa *body type*, dan deskripsi tokoh yang nantinya dengan template tersebut, penulis harus membuat pakaian yang sesuai. Alur pengerjaan penulis dimulai dengan mencari referensi untuk pakaian, dan aksesoris berdasarkan desain, serta menentukan *colour palette*. Seringkali supervisi sendiri yang memberikan contoh desain pakaian untuk

digambar ke badan tokoh yang sudah diberikan. Setelah itu, Penulis melanjutkan ke pembuatan sketsa menggunakan aplikasi lunak *Clip Studio Paint* berdasarkan badan tokoh, yang dilanjutkan dengan *lineart* dan *colouring* dengan gaya *cel shade*. Terakhir, penulis harus menyesuaikan warna *lineart* dengan warna pakaian. Pekerjaan ini tidak memiliki durasi tertentu karena penulis diminta oleh Supervisi untuk membuat pakaian untuk *body type* yang sudah diberikan apabila belum diberikan penugasan yang baru.

Membuat Stylized Anime tokoh CG Portrait

Penugasan ini pertama kali diberikan pada tanggal 14 November 2022. Melalui penugasan ini, penulis diberikan gambar yang sudah memiliki *lineart*, maupun sketsa yang harus penulis *lineart* terlebih dahulu untuk dilanjutkan menjadi *cg* tokoh dengan gaya anime. Penulis melakukan hal tersebut dengan melakukan *lineart* apabila belum ada, mengisi *base colour*, dan melakukan *shading* dengan membuat *clipping mask layer* *shading* ke *layer base colour*. Selain itu, kadangkala penulis juga harus mencari background yang cocok dengan gambar yang ada.

Membuat aset untuk template badan style Anime

Penugasan ini pertama kali diberikan kepada penulis pada tanggal 3 oktober 2022. Penulis diminta untuk membuat tangan di depan badan berdasarkan referensi yang diberikan. Penulis mulai mengerjakan dengan membuat sketsa dari asset yang mau dibuat, dilanjutkan dengan pengisian *base colour*, dan *shading* sesuai dengan referensi yang diberikan. Kadang-kadang penulis juga melakukan proses *resize*, dan *liquefy* aset perusahaan untuk mempercepat lajur pembuatan asset. Asset yang harus dibuat oleh penulis meliputi pose tangan, dan variasi template dada.

Memotong Model tokoh Untuk Rigging

Penugasan ini diberikan pertama kali kepada penulis pada tanggal 30 Agustus 2022. Penulis harus memotong, dan menambal anggota tubuh tokoh dari

salah satu karya Global Digital Artha “Kode Keras Cowok untuk Cewek” atau yang disingkat sebagai KKC. tokoh yang dikerjakan oleh penulis adalah pak Iwan. Penulis diberikan file *Clip Studio Paint* yang berisi file gambar, dan folder yang memberikan referensi bagian mana saja yang harus di cut untuk proses *rigging*. Penulis memulai proses *rigging* dengan melakukan pemotongan, dan menambal serta *blending* anggota badan, dan dilanjutkan dengan pemotongan dan *blending* pakaian.

Membuat Stylized Semi-Realistic tokoh CG Portrait

Penugasan ini mulai diberikan kepada penulis pada tanggal 7 Agustus 2022. Penulis diminta untuk membuat portrait yang menyerupai gaya gambar *game* “Winked: Episode of Romance” berdasarkan referensi portret orang asli yang diberikan oleh Supervisi yang nantinya akan digunakan untuk proyek *game* komersil. Penulis diberikan 4 referensi tokoh yakni perenang, 2 pelaut, dan pilot yang harus penulis gambar ulang, dan mengubah detail tokoh sehingga tidak menjiplak persis dengan portret yang diberikan oleh Supervisor. Proses kerja penulis dalam melakukan penugasan ini adalah membuat *lineart* yang sesuai dengan pose portret yang diberikan dan mengganti detail muka dari portret tersebut sesuai dengan IP Global Digital Artha. Penulis pun mengisi *base colour* dari *lineart* yang sudah ada, lalu melakukan proses *rendering* yang disesuaikan dengan gaya gambar *game* Winked. Semua proses ilustrasi tersebut dilakukan oleh penulis melalui perangkat lunak *Clip Studio Paint*.

Merapikan, Membuat Aset, dan Template Badan Semi-Realistic untuk Game Sprite

Pada Tanggal 6 Agustus 2022, Penulis diberikan satu template badan pose hadap 3/4 yang harus dirapikan kembali oleh penulis. Penulis melakukan tugas tersebut melalui *Clip Studio Paint* dengan melakukan proses *repainting* dari asset perusahaan yang sudah ada, proses *repainting* ini meliputi melukis kembali detail yang hilang atau buram, dan menambal *lineart* yang terhapus maupun tertutup oleh proses *repainting*. Selain template badan, penulis juga diminta untuk

membuat rambut, dan pembuatan aset tangan untuk di *rig*, serta membuat template hadap depan berdasarkan template yang sudah ada. Untuk melakukan penugasan ini, penulis memulai dengan melakukan proses sketsa dari contoh yang diberikan oleh Supervisi, membuat lineart berdasarkan sketsa, dan memberikan base colour dan shading seperti contoh yang diberikan oleh Supervisi. Penulis juga melakukan *liquefy* dan *resize* atas aset yang sudah ada untuk mempercepat lajur pengerjaan.

Minggu	Keterangan	penugasan
1 (29 Agustus-2 September 2022)	<i>Training period</i>	Penulis diminta untuk mengerjakan <i>webtoon</i> “ <i>Finding Love</i> ” sebagai <i>training</i> . Pekerjaan penulis di minggu ini selain mewarnai <i>webtoon</i> , penulis juga melakukan <i>cutting</i> model 2D untuk L2D <i>rigging</i> .
2 (5 September-9 September 2022)	Membuat Desain pakaian tokoh dan pembuatan aset, CG <i>game</i> semi realistis	Di awal minggu, penulis ditugaskan membuat desain baju dari <i>base</i> Lisa, Sadie, Rini dan Ryan. Penulis di minggu ini juga mulai ditugaskan untuk membuat CG semi realistis
3 (12 September-16 September 2022)	Membuat Template badan hadap depan, membuat CG <i>game</i> semi realistis	Penulis diminta untuk membuat template hadap depan berbasiskan dari template yang sudah ada, dan membuat CG tokoh dari aset perusahaan yang sudah ada
4 (19 September-23 September 2022)	Membuat CG <i>game</i> semi realistis	Penulis diberi penugasan membuat CG tokoh dari aset perusahaan yang sudah ada
5 (26 September-30 September 2022)	Membuat CG <i>game</i> semi realistis, aset	Penulis diminta untuk melakukan <i>shading</i> ulang aset tangan template

September 2022)	untuk template semi realistis, membuat pakaian untuk tokoh franchise KKC	Ryan, membuat variasi warna kulit template hadap depan. Penulis juga ditugaskan untuk mempelajari gaya shading Rinotuna dan membuat baju dress hitam dan <i>sweater</i> untuk test shading. Selain itu, penulis juga mulai melakukan pembuatan jaket untuk Caca dan gaun formal Lala
6 (3 Oktober- 7 Oktober 2022)	Membuat pakaian untuk tokoh franchise KKC, dan melanjutkan CG	Penulis diberi tugas untuk melanjutkan progress CG Adit yang sudah ada, dan membuat desain baju untuk tokoh franchise KKC, utamanya baju jaket hijau Adit dan gaun biru Dewi, dan pakaian-pakaian lainnya
7 (10 Oktober-14 Oktober 2022)	Membuat pakaian untuk tokoh franchise KKC, melanjutkan CG	Penulis diberi tugas untuk melanjutkan progress CG Lala yang sudah ada, dan membuat desain baju untuk tokoh franchise KKC, utamanya baju punk untuk tokoh yang penulis tidak tahu namanya, dress Nera, dan pakaian-pakaian lainnya
8 (17 Oktober-21 Oktober 2022)	Membuat Sleeve baju hijau Adit, membuat pakaian untuk tokoh franchise KKC	Penulis diberi tugas untuk membuat baju untuk tokoh Hana (waitress, casual), Dewi (revisi <i>shading</i>), Windy (<i>corset shirt</i>), dan Tasya. Penulis juga diberi penugasan membuat baju suster di template 3/4, dan membuat variasi <i>sleeve</i> baju hijau Adit untuk di

		<i>rig</i> , serta pakaian-pakaian lainnya
9 (24 Oktober-28 Oktober 2022)	Membuat pakaian untuk tokoh franchise KKC version, melanjutkan cg,	Minggu ini penulis diberikan template 3/4 <i>buff</i> Adit, di mana penulis harus membuat pakaian untuk template tersebut. Penulis juga membuat baju suster Dewi, baju rumah Nera, dan Lala, serta melanjutkan CG Dewi, dan Caca yang sudah dikerjakan oleh ilustrator sebelumnya
10 (31 Oktober-4 November)	Membuat grafik untuk Halloween stream Rini, Membuat aset untuk template, melanjutkan CG, dan membuat pakaian untuk tokoh franchise KKC	Penulis diberikan beberapa sketsa, dan referensi ilustrasi seram untuk dibuat versi Rini, Penulis juga diberi penugasan untuk membuat pakaian pantau untuk Adit, gaun Caca, Kebaya Dewi, dan variasi baju rumah, dan baju bartender. Penulis juga sempat ditugaskan untuk membuat aset dada baru untuk Nera, dan melanjutkan cg Tania dan Caca yang sudah dikerjakan oleh ilustrator sebelumnya
11 (7 November-11 November)	Membuat pakaian untuk tokoh franchise KKC membuat aset tangan, <i>recolour</i> aset kucing,	Penulis di minggu ini mendapat penugasan untuk membuat variasi pakaian musim panas untuk berbagai tokoh. Selain itu penulis juga diminta untuk membuat baju gaun panjang Nera, gaun panjang Dewi baju baseball Jessica, baju <i>assassin</i> , dan <i>mage</i> Lala. Selain itu, penulis juga

		bertugas untuk membuat aset tangan <i>idle</i> untuk di <i>rig</i> , dan aset tangan memegang bat baseball. Penulis juga diminta untuk melakukan <i>shading</i> ulang pakaian Mamang, dan mewarnai ulang, dan memodifikasi aset Mochi menjadi kucing tiga warna
12 (14 November-18 November)	Membuat CG tokoh, membuat pakaian untuk tokoh franchise KKC, Shading base Vero	Penulis diberikan beberapa <i>lineart</i> cg Rini, Tania, Jessica, Dewi, dan Caca yang harus diwarnai serta background yang harus dimodifikasi sehingga latar di cg dan latar di VN sama. Selain itu, penulis juga diberikan base Vero untuk dibuatkan pakaian, dan di <i>reshade</i>
13 (21 November-25 November)	Membuat pakaian untuk tokoh franchise KKC, Mencut baju pak Iwan	Penulis ditugaskan untuk membuat baju casual, formal, dan <i>swimsuit</i> untuk Vero. Selain itu penulis ditugaskan juga untuk membuat variasi pakaian musim panas, dan memasang baju Beni dalam template 3/4. Selain itu, penulis ditugaskan juga untuk memisahkan dasi-kemeja, dan jas pak Iwan

Tabel 3.2.2. Pelaksanaan kerja magang per minggu
(Sumber: Dokumentasi penulis)

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Pekerjaan penulis sangatlah jauh dari kata sempurna, maka pasti akan ada kendala yang harus dihadapi oleh penulis selama melakukan proses magang di PT. Global

Digital Artha. Berikut kendala yang dihadapi oleh penulis selama berkerja sebagai ilustrator *game*:

Miskomunikasi antara Supervisor dan penulis

Dengan bekerja secara WFH, penulis hanya bisa mendapat instruksi melalui Skype. Maka, penulis kadang salah memahami maksud dari perintah yang diberikan oleh Supervisor kepada penulis sehingga penulis harus melakukan revisi akan pekerjaan yang dilakukan oleh penulis.

Ketidakonsistensian ekspektasi hasil Supervisi

Beberapa kali penulis yang sudah memberikan hasil yang sudah diterima oleh supervisi tiba-tiba diminta untuk revisi di hari esoknya karena perubahan gaya visual yang diinginkan oleh supervisi. Kadangkala, penulis sudah membuat karya dengan gaya sesuai dengan contoh yang diberikan oleh supervisi tetapi dinilai kurang oleh Supervisi. Kadangkala penulis merasa waktu yang diberikan supervisi dengan ekspektasi hasilnya cukup susah untuk dicapai dengan kemampuan yang dimiliki penulis yang saat ini sedang dalam proses studi

Keterbatasan kemampuan penulis

Penulis awalnya mendaftarkan diri sebagai ilustrator dengan gaya *anime* di PT. Global Digital Artha. Namun, penulis sempat diberikan tugas untuk membuat ilustrasi semi realistis yang penulis rasa diluar kompetensi penulis sehingga penulis mengalami kesusahan dalam melaksanakan tugas dengan maksimal.

Tidak adanya standarisasi atau guideline booklet untuk konsistensi gaya gambar

Saat mengerjakan tugas-tugas dari Supervisi, penulis awalnya mengikuti gaya gambar dari contoh yang diberikan, tapi hal tersebut dinilai kurang oleh supervisi. Supervisi juga sering memberikan contoh shading yang cukup berbeda untuk ditiru oleh penulis namun saat penulis mengikuti shading tersebut,

pekerjaan penulis juga masih dinilai kurang oleh supervisi. Penulis juga pernah diminta untuk merevisi pekerjaan anak magang yang lain, dan gaya yang digunakan oleh anak magang tersebut cukup berbeda dari contoh dari supervisi dan gaya yang dikerjakan oleh penulis.

Waktu Magang yang kurang dari 800 jam

Penulis yang sebelumnya keluar dari perusahaan sebelum PT. Global Digital Artha terpaksa harus berhenti magang selama 2 minggu sehingga penulis terancam tidak bisa menyelesaikan waktu magang sebanyak 800 jam sebelum tanggal terakhir pengumpulan laporan magang.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berikut solusi yang dilakukan oleh penulis, dan supervisi terhadap kendala yang ditemukan selama proses magang, meliputi:

- 1) Memastikan kembali penugasan yang diberikan, dan gaya yang diminta oleh supervisi melalui screenshot secara berkala, dan foto referensi gaya gambar untuk meminimalkan kesalahan.
- 2) Mendiskusikan, dan mematikan kembali gaya gambar apa yang diminta oleh supervisi sehingga meminimalkan, atau mencari cara yang efektif untuk mengubah gaya gambar.
- 3) Melatih diri lagi, dan mencari cara yang efektif untuk melaksanakan permintaan supervisi melalui referensi, maupun pembelajaran secara lisan di internet, maupun melalui video *youtube*, serta melalui *pinterest*.
- 4) Mengambil jam lembur, dan jam istirahat untuk tetap bekerja sehingga jam kerja harian penulis dari 8.5 jam bisa mencapai 10.5 jam per hari, serta mendiskusikan kepada pembimbing, dan koordinator magang mengenai apakah bisa menambahkan jam yang didapatkan melalui magang di studio sebelumnya.