

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama menjalani praktek kerja lapangan di program magang merdeka *track 2*, penulis mengerjakan pekerjaan yang sesuai dengan *job desc* yang diajukan sebelumnya yaitu *concept artist*. Koordinasi beserta arahan dilakukan oleh Christian Aditya selaku PIC di Production Lab Virtuosity. Untuk mengejar *timeline* yang sudah disediakan oleh kampus, magang yang dilaksanakan selama enam bulan pun dilakukan.

1. Kedudukan

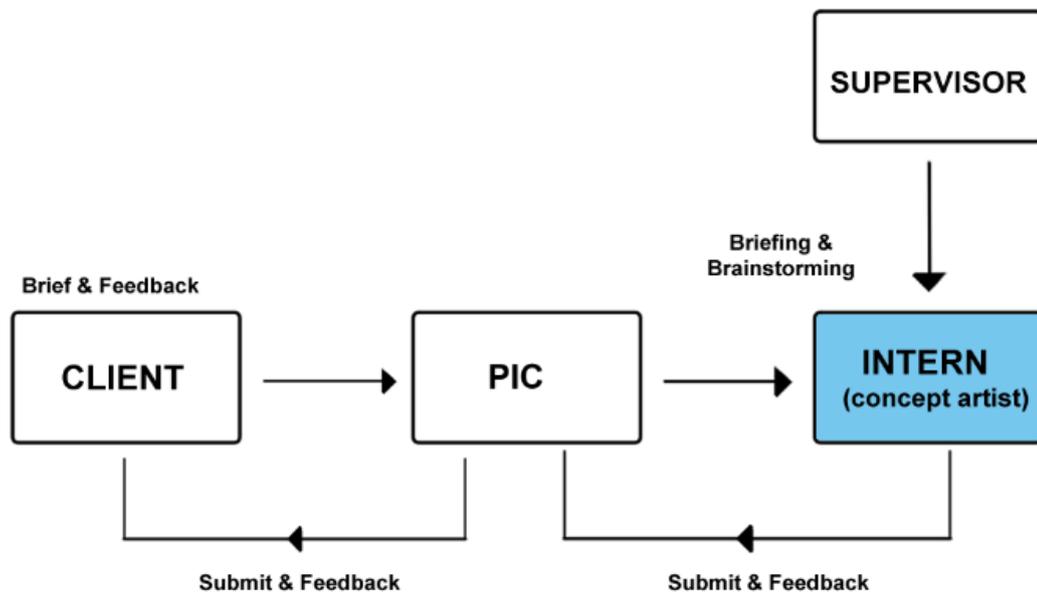
Dalam Production Lab Virtuosity, mahasiswa semester 7 ini menjabat sebagai *concept artist intern*. Karena *Center of Excellence* ini sedang gencar dalam menyiapkan konsep yang harus diajukan kepada klien, kontribusi yang dapat dilakukan adalah menyiapkan *moodboard*, membuat beberapa sketsa alternatif, ilustrasi, desain karakter beserta *character sheet*-nya.

2. Koordinasi

Praktek kerja lapangan di Production Lab Virtuosity dilakukan secara *offline*, namun jika mahasiswa *internship* sedang berada dalam kondisi yang tidak fit, pekerjaan dapat dilakukan secara *remote* untuk melakukan pencegahan virus Covid di area kampus. Pekerjaan rutin dilakukan pada setiap hari senin sampai jumat dari jam 8 pagi hingga jam lima sore, Waktu makan biasa dilakukan pada jam 11.00 – 12. 00 siang untuk menghindari kerumunan di wilayah kantin UMN.

Koordinasi dan *briefing* yang berkaitan dengan proyek dan pekerjaan dilakukan melalui Whatsapp karena proyek yang dikerjakan masih dalam lingkup kecil sehingga tidak memerlukan aplikasi khusus. Selain itu Whatsapp juga dapat

membuat *workflow* kerja menjadi lebih transparan karena semua anggota dapat melihat progres pekerjaan secara langsung.



Gambar 3.1 Bagan alur kerja Production Lab Virtuosity

Production Lab Virtuosity berfokus pada fase pre-produksi serta produksi sendiri dalam proyek yang didapatkan dari klien. Berdasarkan bagan yang tertera di atas biasanya proses pengerjaan dimulai dari adanya permintaan dan *briefing* dari klien kepada PIC. Setelah itu PIC pun mengarahkan *intern* untuk menyiapkan beberapa sketsa alternatif desain karakter dan konsep untuk diserahkan kepada klien. Pada fase menyiapkan konsep, *intern* menerima masukan, arahan dan revisi yang dilakukan oleh PIC dan supervisor. Setelah desain sudah mencapai standar PIC, konsep dan desain yang sudah disusun dalam format PDF pun diserahkan pada klien untuk mendapat *feedback* selanjutnya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Berikut terdapat uraian pekerjaan yang sudah dilakukan oleh mahasiswa *intern* selama melakukan magang *track 2* di Production Lab Virtuosity. Rincian tugas akan dijelaskan dalam bentuk tabel.

Tabel 3.1 Rincian tugas selama melakukan magang di Production Lab Virtuosity

NO.	MINGGU	PROYEK	KETERANGAN
1	Minggu 1 (18 Juli 2022 - 22 Juli 2022)	Briefing dan Tangverse	mendapat briefing dari PIC, riset dan membuat moodboard
2	Minggu 2 (25 Juli 2022 - 29 Juli 2022)	Tangverse dan NFT	Membuat concept untuk avatar, walikota dan riset NFT prodi film
3	Minggu 3 (1 Agustus 2022 - 5 Agustus 2022)	Tangverse	melakukan revisi dan membuat character sheet Walikota Tangerang
4	Minggu 4 (8 Agustus - 12 Agustus 2022)	Tangverse dan NFT	membuat character dan expression sheet untuk wakil dan walikota Tangerang, riset maskot NFT prodi film
5	Minggu 5 (15 Agustus 2022 - 19 Agustus 2022)	NFT	Membuat desain wardrobe daerah dan teman-teman camera guy
6	Minggu 6 (22 Agustus 2022 - 26 Agustus 2022)	NFT	eksplorasi teman-teman dari camera guy dan mendesain pakaian daerah untuk NFT
7	Minggu 7 (29 Agustus 2022 - 2 September 2022)	NFT	Membuat sketsa ilustrasi untuk NFT, menunggu file blender
8	Minggu 8 (5 September 2022 - 9 September 2022)	NFT	melakukan riset NFT dan Metaverse
9	Minggu 9 (12 September 2022 - 16 September 2022)	Tangverse dan NFT	Melakukan riset karakter desain, mengeksplor character design camera guy
10	Minggu 10 (19 September 2022 - 26 September 2022)	Tangverse dan NFT	melakukan riset maskot sebagai bahan referensi Tangverse dan NFT

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Concept artist bertugas dalam membentuk ide visual yang masih bersifat abstrak menjadi patokan visual yang kongkrit. Dalam industri, sebuah konsep berupa desain *environment*, karakter, *world building*, properti serta aset dalam bentuk

desain mau pun sketsa sangat dibutuhkan untuk meyakinkan klien. Dengan adanya gambaran kongkrit tersebut, batasan produksi dari pihak studio dapat terlihat lebih jelas sehingga miskomunikasi antara kedua belah dapat dihindari.

Dalam menjalankan pekerjaan sebagai *concept artist intern*, arahan dari PIC dan supervisor sangatlah dibutuhkan. Karena proyek yang didapatkan oleh Production Lab Virtuosity didapatkan dari klien, menyiapkan *moodboard* dan referensi mengenai karakter atau properti (aset) tertentu harus dilakukan supaya pesan yang ingin disampaikan dari proyek tersebut tidak meleset. Selama bekerja di *Center of Excellence* ini, penulis fokus mengerjakan konsep terutama dari desain karakter untuk avatar dalam proyek Tangverse, eksplor *wardrobe* desain untuk maskot *Camera Guy* dan konsep serta aset untuk proyek video regulasi laboratorium pada masa mendatang.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

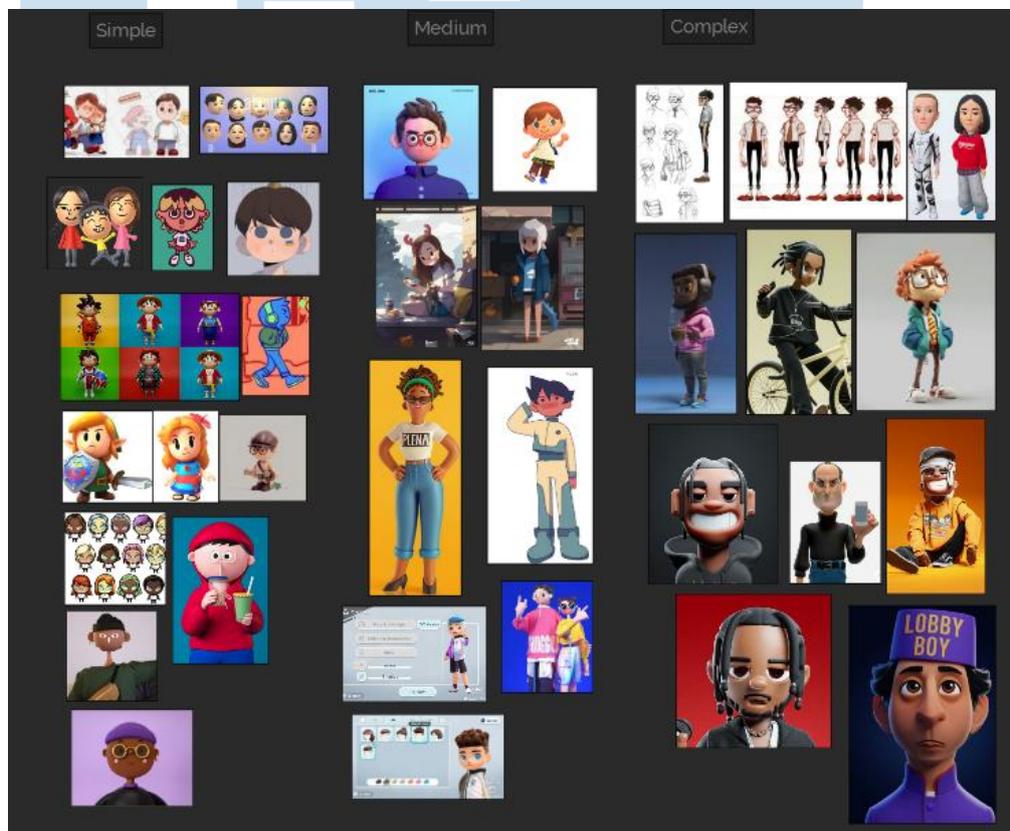
Selama melakukan internship, mahasiswa semester 7 ini mendapatkan kesempatan untuk mengeksplor *job desc* yang diminati lebih jauh lagi. Berbeda dengan magang sebelumnya yang mengajarkan berbagai tahapan pada fase pre-produksi, proyek yang berada dibawah naungan Production Lab Virtuosity ini fokus dalam lingkup desain karakter. Berikut, akan dijabarkan beberapa proyek yang dikerjakan selama menjalani magang merdeka *track 2*.

1. Membuat desain karakter *user* untuk proyek Tangverse

Tangverse (Tangerang Metaverse) merupakan sebuah proyek yang diajukan oleh tim administratif pemerintah Tangerang yang masa *development*-nya resmi dimulai pada tahun 2022. Proyek ini melibatkan pihak Universitas Multimedia Nusantara sebagai tim yang bertanggung jawab pada fase *development*, pre-produksi, produksi dan pasca produksi. Mahasiswa dan dosen dari Fakultas Desain seperti program studi film dan animasi, program studi DKV, Program studi arsitektur terlibat yang berada di bawah naungan

UMN juga memberikan kontribusi pada proyek ini. Production Lab Virtuosity yang berada di bawah prodi film fokus dalam mengembangkan avatar dan menjadikannya sebagai karakter dalam medium 3D.

Dibutuhkan waktu seminggu dari tanggal 18 Juli 2022 sampai 22 Juli 2022 untuk membuat desain karakter. *Intern* diarahkan oleh PIC untuk membuat *moodboard* menggunakan aplikasi PureRef untuk menentukan batasan visual dalam menciptakan desain karakternya nanti. PIC meminta sebuah desain yang *templateable*, simpel, universal, imut, umum namun



menarik.

Gambar 3.2 *Moodboard* untuk desain karakter avatar menggunakan PureRef

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Setelah mendapat masukan dan persetujuan dari supervisor dan PIC, konsep desain karakter untuk *interface* avatar pun bisa dimulai. *Intern concept artist* pun mengeksplor desain menggunakan referensi yang sudah disiapkan sebelumnya.



Gambar 3.3 Sketsa alternatif *style* simpel untuk desain avatar TANGVERSE

Namun pendekatan desain yang simpel dengan proporsi yang *di-stylized* dengan cukup ekstrem membuat karakter jadi terlihat terlalu imut sehingga eksplor karakter pun tetap dilanjutkan.



Gambar 3.4 Sketsa alternatif *style* medium untuk desain avatar TANGVERSE

Belajar dari sketsa sebelumnya, *intern concept artist* pun membuat desain menjadi terlihat lebih dewasa menggunakan pendekatan *stylized*. Sketsa pun dibuat menjadi lebih seragam untuk menunjukkan konsistensi

karena adanya pertimbangan bahwa akan banyak ada *user* yang menggunakan teknologi ini. Gambar pun dibuat lebih berpose supaya siluetnya dapat terlihat jelas dan lebih menarik.

Setelah itu, penulis pun mengajukan konsep karakter kepada PIC dan supervisor untuk mendapat *feedback*. Akhirnya wujud akhir dari konsep yang sudah dilampirkan pun final setelah mendapat penyesuaian terakhir dari PIC. Semua desain karakter yang sudah dibuat intern pun diajukan kepada klien dalam bentuk *slide* untuk dilihat langsung.

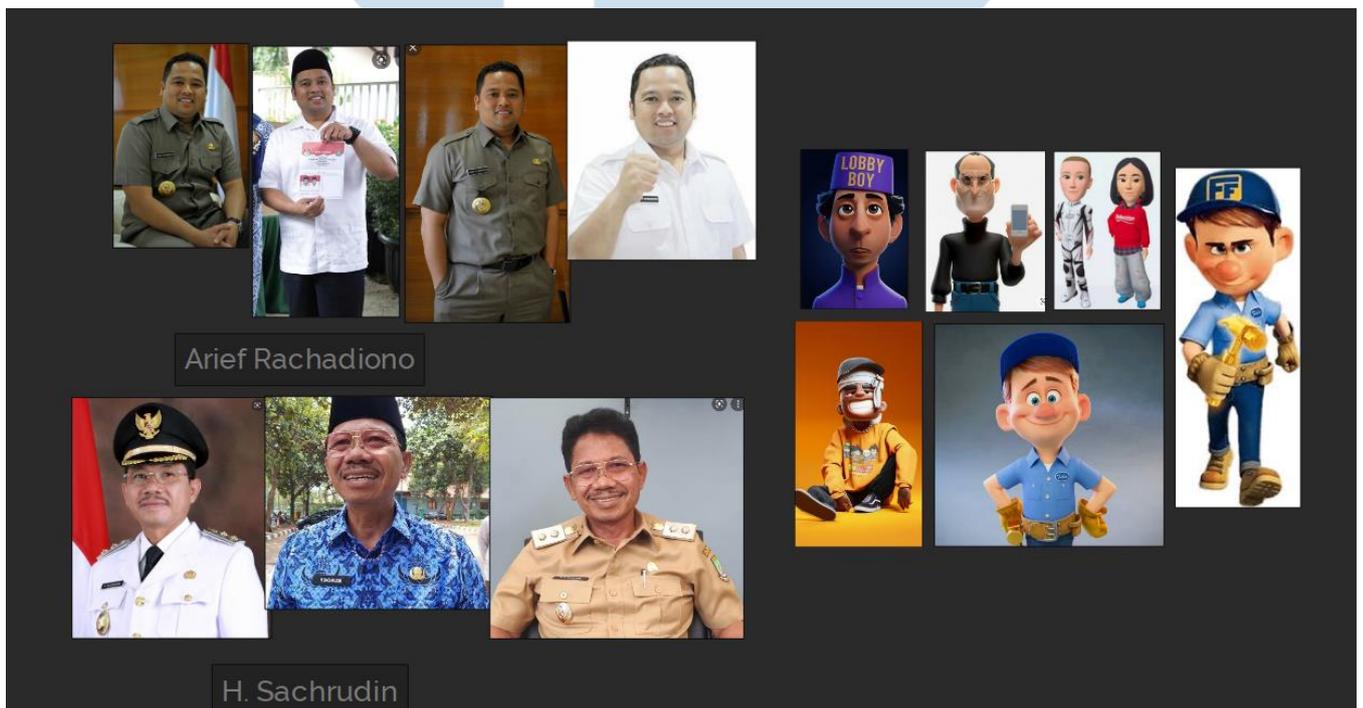


UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar 3.5 Sketsa desain karakter *style* medium final untuk avatar TANGVERSE

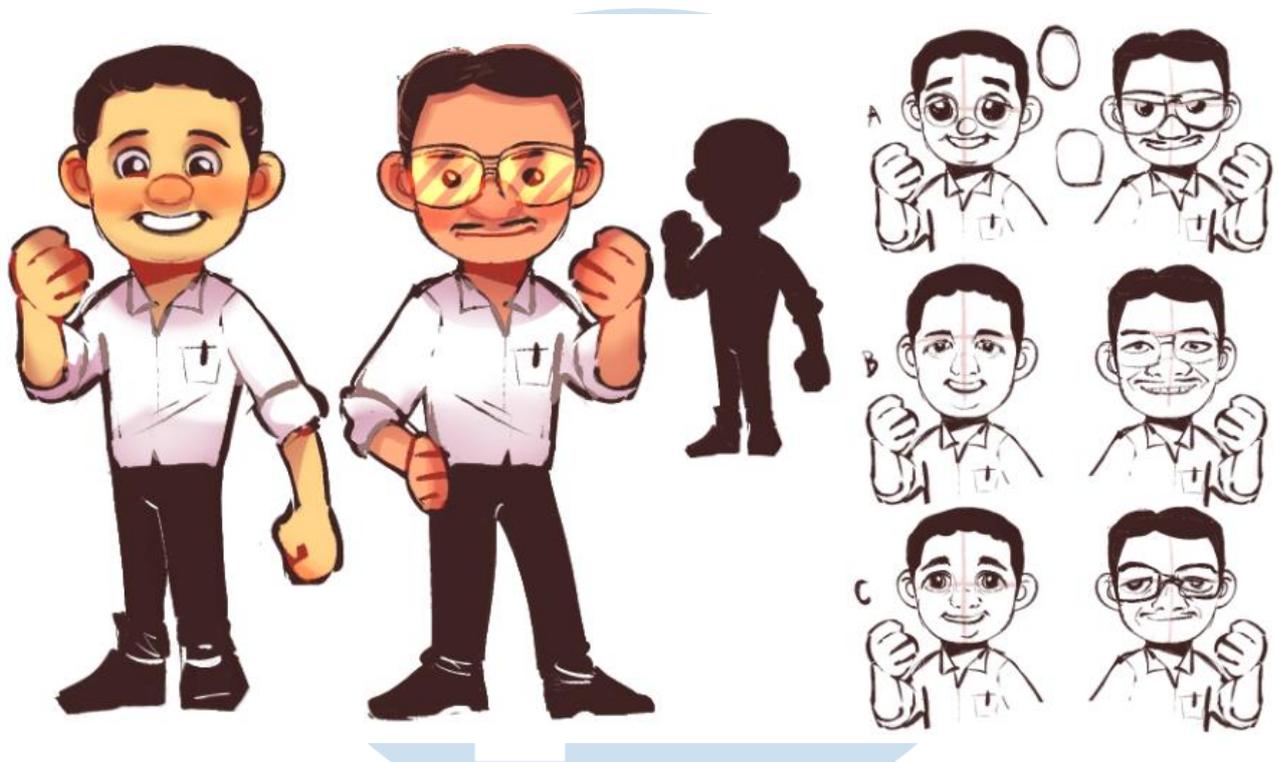
2. Membuat Desain Karakter avatar Wali kota dan Wakil Wali Kota untuk Proyek Tangverse

Tangverse yang berfungsi sebagai produk jasa, mendukung pengguna metaverse untuk membuka layanan masyarakat dengan tujuan menaikkan kepuasan masyarakat mengenai pengalaman dan kepuasan terhadap fasilitas publik. Saat membuka metaverse, *user* akan dipertemukan dengan avatar wali kota dan wakil wali kota dalam bentuk avatar. Untuk mewujudkan apa yang diharapkan oleh klien, maka desain karakter pun harus dibuat pihak dari Production Lab Virtuosity. Sesuai *job desc* yang dipegang oleh intern yaitu *concept artist*, proses desain karakter wali kota Tangerang: Arief Rachadiono Wismanayah beserta wakilnya: Drs. H. Sachrudin yang akan dikerjakan selama dua minggu (25 Juli 2022-5 Agustus 2022) dimulai.



Gambar 3.6 Moodboard untuk desain karakter avatar wali kota dan wakil walikota

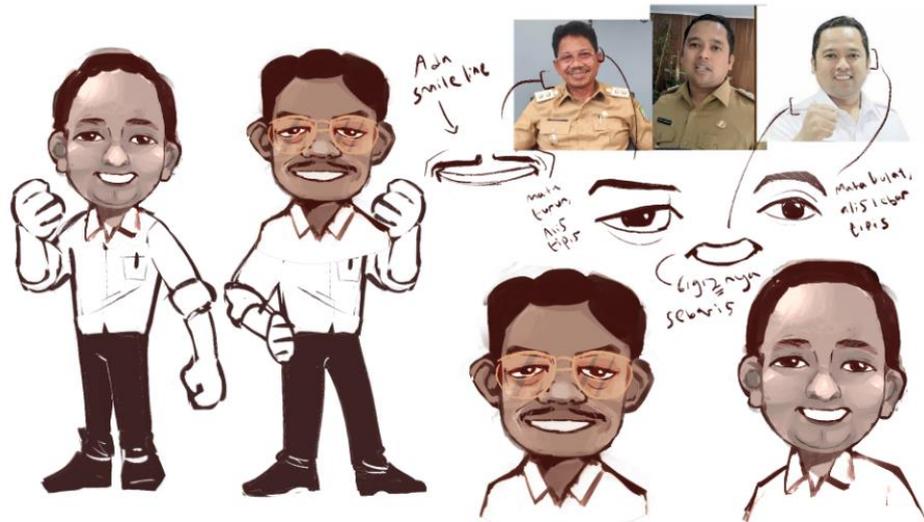
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.7 Sketsa alternatif desain karakter avatar wali kota dan wakil walikota

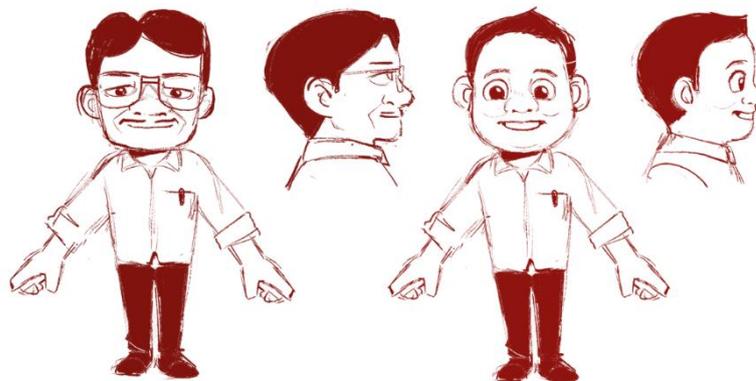
Dengan bantuan referensi dan *moodboard* yang sudah dibuat sebelumnya, penulis memulai eksplorasi desain wali kota dan wakilnya dengan mengambil fitur khas dari referensi manusia aslinya dan mengubahnya menjadi *stylized* mengikuti *moodboard*. Desain baju yang dipilih sebagai bawaan dari karakter adalah kemeja putih dengan celana serta sepatu hitam supaya terlihat lebih netral secara visual dan mengikuti ciri khas presiden Indonesia masa kini. Beberapa alternatif juga dibuat supaya karakter dapat di eksplor lebih jauh. PIC menyarankan penulis untuk mengeksplor sketsa alternatif “B” lebih jauh untuk menekankan ciri khas wali kota dan wakilnya lebih jelas lagi.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

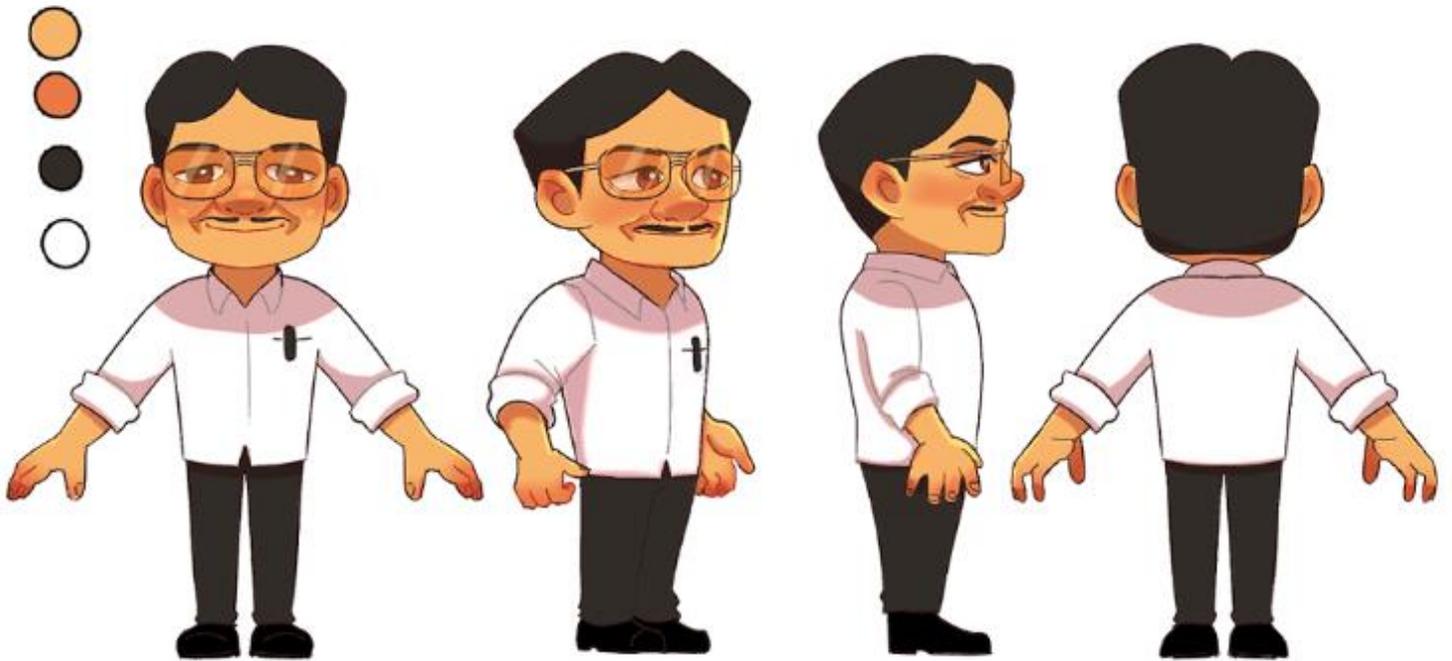


Gambar 3.8 eksplorasi avatar wali kota dan wakil walikota

Setelah membuat beberapa versi wali kota dan wakilnya, sketsa pun dilampirkan bersamaan dengan sketsa avatar *user* yang sudah dibuat sebelumnya dalam bentuk pdf. Beberapa hari kemudian, pengajuan desain pun mendapatkan *feedback* dari klien dan dari masukan tersebut, sketsa walikota yang pertama pun masuk ke dalam fase pre-produksi. *Concept artist intern* pun membuat sketsa final yang lebih rapi untuk menjadi patokan *character sheet*. Karena akan digunakan sebagai patokan modelling 3D, dimensi karakter dalam *sheet*-nya harus terlihat dengan jelas.



Gambar 3.9 Sketsa final wali kota dan wakil wali kota



MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar 3.10 Character sheet final wali kota dan wakil wali kota

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalani magang 6 bulan di bawah naungan Production Lab Virtuosity mahasiswa semester 7 ini menemukan beberapa kendala yang membuat pekerjaan menjadi kurang efektif yaitu:

1) Kurangnya respon dari klien

Selama menjalani magang di Production Lab virtuosity, penulis tidak merasa kesulitan dalam membuat sketsa-sketsa alternatif yang dibutuhkan untuk membuat konsep serta *character sheet*. Selain itu PIC dan supervisor juga kerap memberikan *feedback* yang membangun sehingga patokan visual yang dibuat dapat dikerjakan dengan baik. Namun walau pun penulis mengejarkan konsep sesuai dengan *deadline* yang diberikan, pihak klien kurang responsif sehingga proyek pun tidak mengalami kemajuan. Hal tersebut memberi dampak pada pengisian *daily task* di *website* kampus merdeka karena progres kerja yang menjadi sedikit.

2) Data yang tidak diarsip

Selain mengerjakan Tangverse, Production Lab Virtuosity juga mengerjakan beberapa proyek milik program studi film dan NFTI salah satunya. NFTI memproduksi film yang menjadikan peralatan film sebagai inspirasi dalam desain karakternya merupakan salah satu proyek lama yang ingin dihidupkan kembali. Mengetahui hal tersebut, *concept artist intern* pun membuat wardrobe dari salah satu hasil rendering berformat jpg yang didapatkan dari PIC. Namun ketika karakter tersebut ingin diulik lebih jauh lagi data-data patokan visual karakter seperti *character sheet* atau *file render* dari camera guy tidak dapat ditemukan sehingga penulis kesulitan untuk membuat karakter jadi terlihat konsisten. Hal tersebut lumayan mempengaruhi *timeline* kerja karena kurangnya kejelasan mengenai data yang dibutuhkan.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berdasarkan kendala yang sudah dibahas sebelumnya, terdapat beberapa solusi yang mampu menjawab permasalahan mahasiswa semester 7 ini selama menjalani magang di Production Lab Virtuosity. Untuk kendala pertama yang berkaitan

dengan klien, penulis terkadang sering menanyakan langsung kepada PIC serta supervisor terkait hal tersebut. Melihat PIC dan Supervisor yang juga sama bingungnya dengan para mahasiswa *intern* terkait respon klien menunjukkan bahwa memang itulah kepribadian klien yang berada di urusan pihak Production Lab Virtuosity. Untuk menghindari ketidaknyamanan, *concept artist intern* ini belajar bahwa mengelola ekspektasi terhadap klien itu penting sehingga kekecewaan yang dirasakan tidak terlalu mendalam dan tetap bisa berpikir optimis. Dari hal tersebut membuat inisiatif atau batasan mungkin bisa menjadi solusi dalam menghadapi klien yang tidak responsif.

Permasalahan kedua menunjukkan betapa penting memiliki folder drive yang rapi sehingga data-data lama yang dibutuhkan kembali dapat ditemukan dengan mudah. Dengan adanya data yang lama, pekerjaan atau kesalahan yang sudah dilakukan sebelumnya tidak akan terjadi lagi sehingga *workflow* kerja bisa menjadi lebih efektif dan menghasilkan progress yang nyata dalam proyeknya. Dari situ penulis pun jadi mulai mem-*back up* data-data yang sudah dibuat sebelumnya supaya kejadian yang serupa tidak terjadi pada anak magang selanjutnya.

