



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama anda mencantumkan nama penulis dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli.

Copyright and reuse:

This license lets you remix, tweak, and build upon work non-commercially, as long as you credit the origin creator and license it on your new creations under the identical terms.

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1. Kedudukan dan Koordinasi

Penulis menempati posisi *intern* selama melakukan kerja magang di RE-Anoman Studio. Tugas utama penulis adalah membuat aset-aset *background* untuk *game* 2D yang juga merupakan tugas magang lainnya. Selain itu penulis juga membuat konsep *game* dari awal beserta asset-asetnya.

3.1.1 Koordinasi

Untuk koordinasi kerja magang, penulis langsung ditempatkan oleh supervisor magang untuk membantu proyek *game* lainnya, dan *game* tersebut dikerjakan oleh karyawan magang lainnya. Penulis berkoordinasi dengan masing-masing ketua proyek tersebut.

Penulis juga bekerjasama dengan tim untuk mengerjakan proyek-proyek tersebut. Penulis melakukan brainstorming dan diskusi bersama tim untuk mendapatkan gambaran aset apa saja yang akan dibuat. Saat aset-aset dibuat penulis mengajukan hasil perkerjaan tersebut kepada ketua proyek dan melakukan revisi jika diperlukan dan diminta.

3.2. Tugas yang Dilakukan

Berikut adalah tugas-tugas yang dilakukan penulis selama melakukan kerja magang.

1. Pengerjaan aset *background game*
2. Perancangan *game*
3. Konsep dan perancangan karakter dan *background*
4. Pembuatan aset-aset *game 2D*

3.3. Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

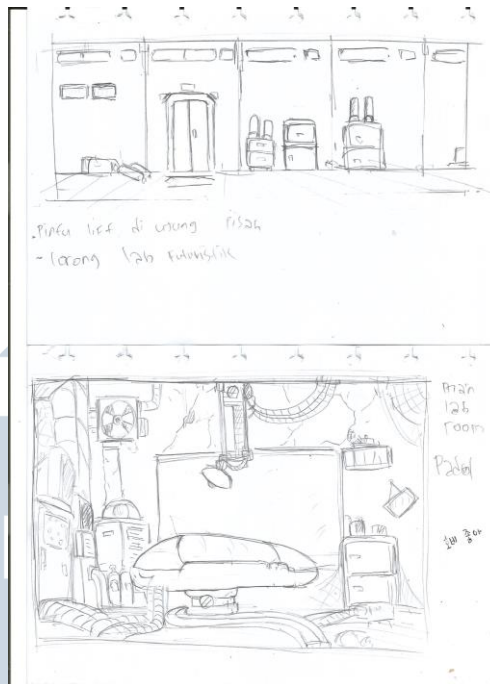
3.3.1. Proses Pelaksanaan

Dari beberapa pekerjaan yang telah dikerjakan oleh penulis, berikut beberapa pekerjaan yang akan dijelaskan lebih lanjut:

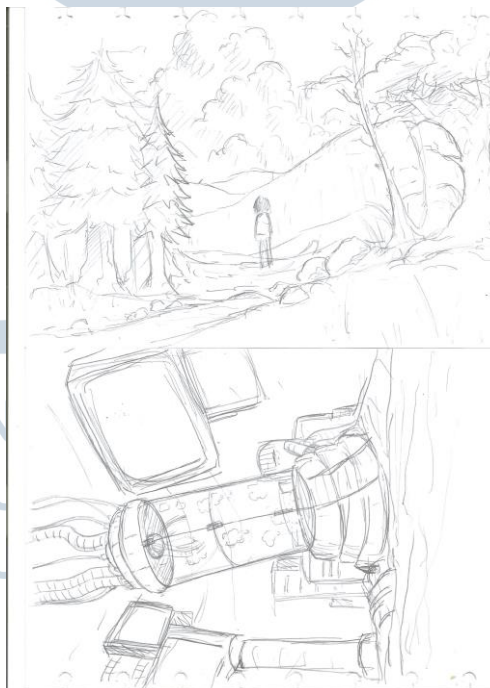
3.3.1.1. Asset Game “Memoir: Project Val”

Pada hari pertama penulis melakukan kerja magang, penulis diberikan pekerjaan untuk membantu membuat aset *background* untuk salah satu *game* yang sedang dibuat yaitu “*Memoir: Project Val*”. “*Memoir: Project Val*” merupakan *game* bergenre *adventure* dimana pemain menjelajahi *game* tersebut sampai menemukan *key item* untuk memicu sebuah *event*. *Setting game* tersebut adalah *post-apocalypse*.

Sebelum membuat *background*, penulis melakukan *brainstorming* dengan *director game* tersebut untuk mengetahui *setting*, *genre*, *mood*, dan aset apa saja yang akan dibuat. *setting* untuk *background game* ini adalah lab terbengkalai dan hutan, dengan *genre post-apocalypse*, dan *mood* yang misterius dan serius. *Art-style background* mengikuti gaya gambar karakternya sehingga tidak terlalu terlihat janggal dan lebih seimbang. setelah aset-aset *background* dibuat, aset tersebut digabungkan dalam *game engine*.



Gambar 0.3 Sketsa background “Memoir: Project Val”



Gambar 0.4 Sketsa background “Memoir: Project Val”



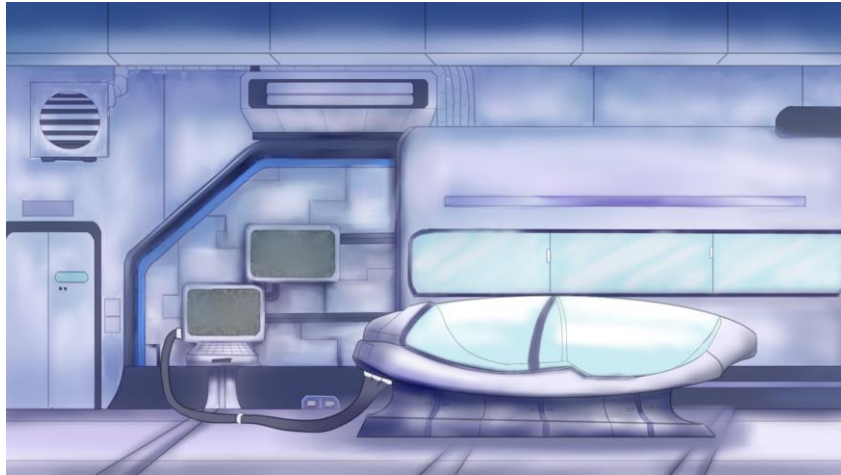
Gambar 0.7. Background game “*Memoir: Project Val*”



Gambar 0.8. Background game “*Memoir: Project Val*”



Gambar 0.9. Background game “*Memoir: Project Val*”



Gambar 0.10. Background game “*Memoir: Project Val*”

3.3.1.2. Asset Game “*Bumi: A Small Adventure*”

Untuk aset *background game* “*Bumi: A Small Adventure*” proses pembuatannya kurang lebih sama dengan pembuatan aset *background* “*Memoir: Project Val*”. “*Bumi: A Small Adventure*” adalah *game 2D Platformer* dengan tema *enviromental issue*, *genre adventure* dan kartun.



Gambar 0.11. Sketsa background “*Bumi: A Small Adventure*”



Gambar 0.12. Aset background game “*Bumi: A Small Adventure*”

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

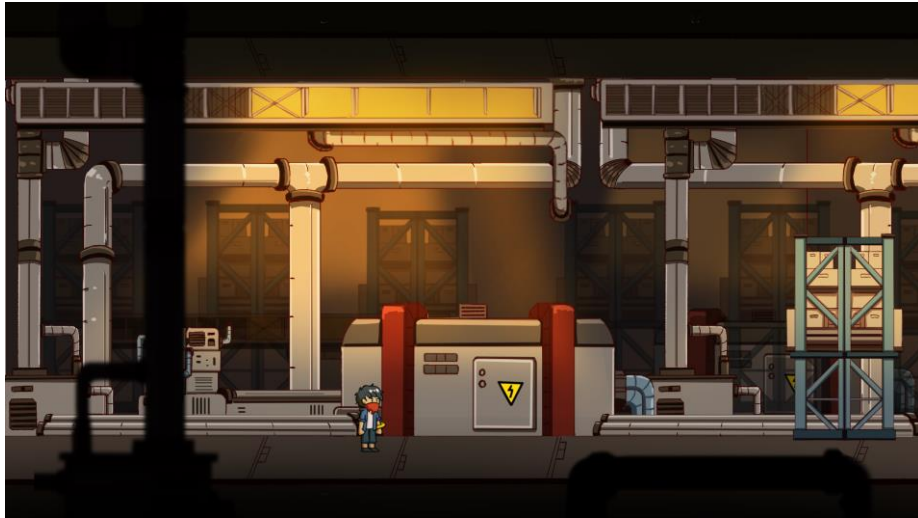


Gambar 0.13. Background game “*Bumi: A Small Adventure*”



Gambar 0.14. Background game “*Bumi: A Small Adventure*”

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 0.15. Background game “*Bumi: A Small Adventure*”

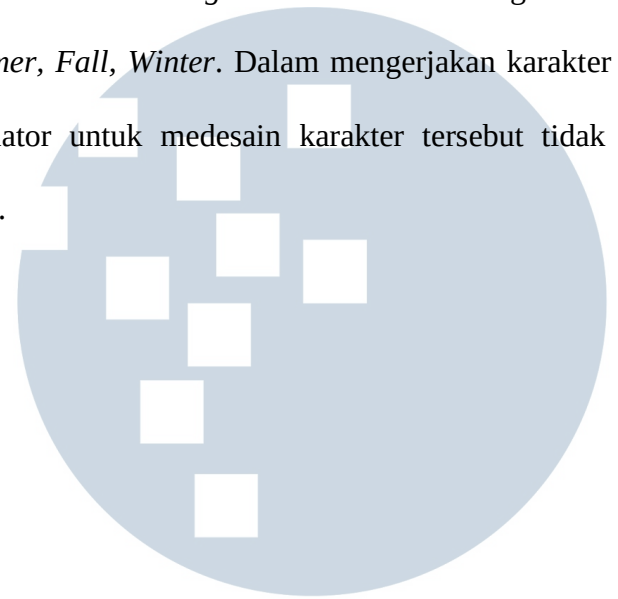


Gambar 0.16. Background game “*Bumi: A Small Adventure*”

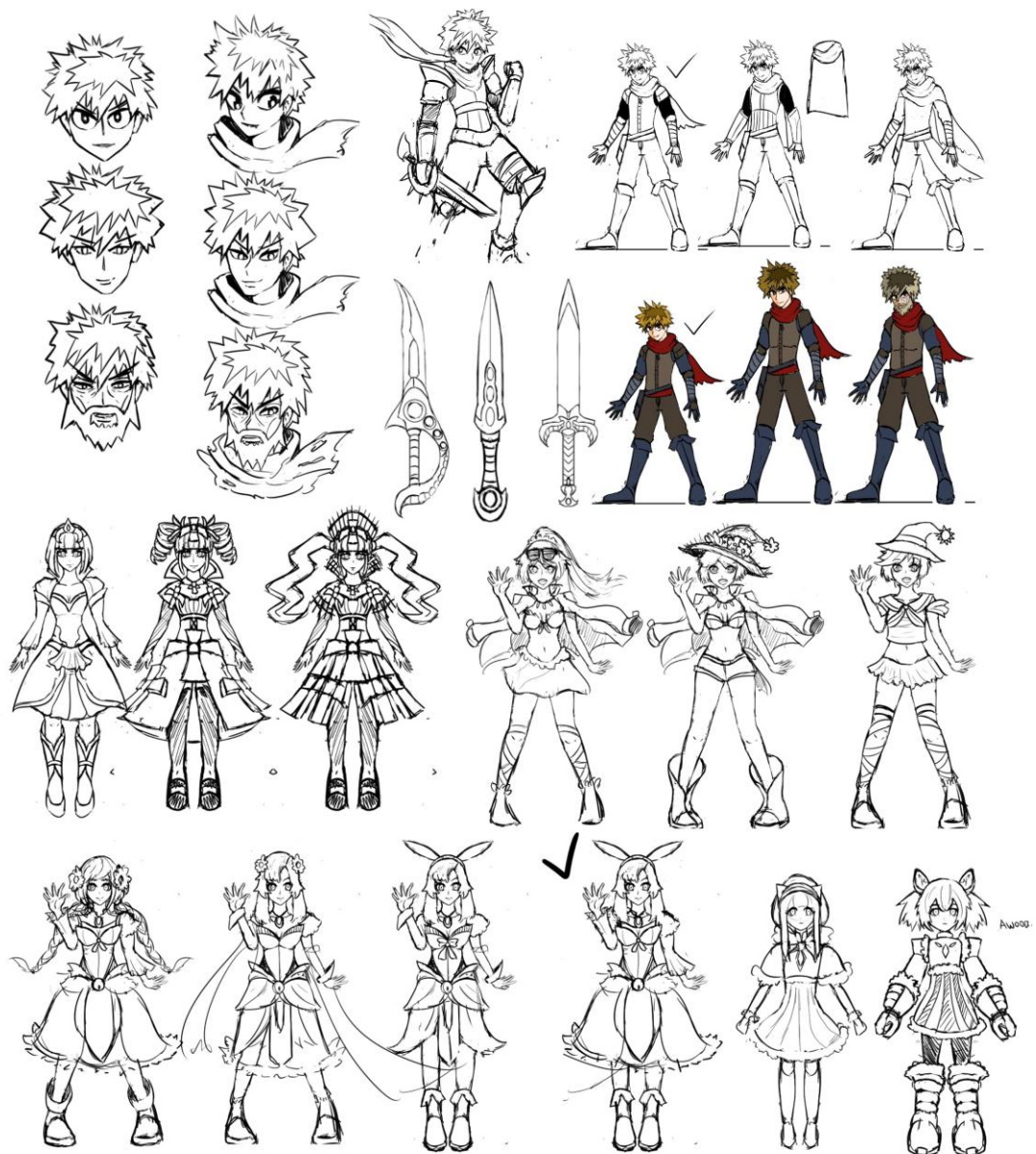
3.3.1.3. Perancangan Game “Age of Seasons”

Selanjutnya penulis dengan tim lain merancang sebuah *game* dari awal yaitu “*Age of Season*”. “*Age of Season*” adalah *game 2D Action Boss Rush* yang menceritakan tentang seseorang yang dikutuk menjadi lebih cepat bertambah umur dari manusia biasa. Pemain diajak untuk menyeimbangkan tokoh utama melalui pertarungan dimana setiap jumlah *health point* tertentu yang habis ataupun sembuh mengubah

status tokoh yang dipakai pemain berdasarkan umur tokoh. Penulis merancang karakter dan *background* mulai dari konsep hingga ke pembuatan aset-asetnya. Genre untuk karakter dan *background*-nya adalah *fantasy*, dengan tema musim. Pembuatan karakter dan *background* disesuaikan dengan musim yang dipilih yaitu *Spring, Summer, Fall, Winter*. Dalam mengerjakan karakter penulis bekerjasama dengan animator untuk medesain karakter tersebut tidak terlalu susah untuk dianimasikan.



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 0.17.Konsep karakter game “Age of Seasons”



Gambar 0.18. Karakter game “Age of Seasons”

Untuk pengerjaan *background*, penulis langsung membuat sesuai dengan tema karakter, dan gaya gambar untuk *background* tersebut adalah *anime*, dikarenakan karakter menggunakan gaya gambar *manga*.



Gambar 0.19. Background game “Age of Seasons” Summer



Gambar 0.20. Background game “Age of Seasons” Spring



Gambar 0.21. Background game “Age of Seasons” Fall

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Dalam bekerja pasti selalu ada kendala yang dihadapi oleh penulis, kendala-kendala yang penulis hadapi adalah sebagai berikut:

1. Penyesuaian *deadline* dan *pace kerja*

Pada saat penulis melakukan kerja magang, penulis kesulitan menyesuaikan *pace* kerja dengan *deadline* yang ditetapkan, dikarenakan *deadline* ditentukan oleh ketua proyek tidak menentu, sehingga *pace* kerja kadang sangat lamban atau sangat cepat dan juga kualitas antar karya tidak terlalu konsisten. Penulis juga kadang terhambat dikarenakan adanya tambahan aset yang harus dibuat diluar dari rencana awal.

2. Penyesuaian Gaya Visual

Penulis harus menyesuaikan gaya gambar dengan gaya gambar yang dituju oleh projeknya, dan juga harus menyesuaikan dengan *lead artist* yang membuat karakternya, selain karakter gaya gambar juga harus seimbang dengan visual UI/UX *artist*-nya.

3. Tempat Kerja yang jauh dan transportasi

Jarak dari rumah penulis ke tempat kerja relative jauh, dan transportasi yang paling efisien untuk digunakan adalah kereta umum. Kurang lebih perjalanan dari rumah penulis ke tempat kerja atau sebaliknya adalah 2 jam dan biaya transportasi tersebut termasuk ojek *online* tidaklah murah. Selain itu juga jam masuk yang cukup pagi membuat penulis sangat lelah setelah jam makan siang dan menghambat pekerjaan penulis di tempat kerja. Hal tersebut bertambah buruk pada saat bulan puasa, yang penulis menjalankan ibadah tersebut sehingga kondisi fisik penulis semakin memburuk. Hal tersebut juga membuat

penulis tertidur di tempat kerja, dikarenakan kurangnya jam tidur penulis.

Penulis kadang juga berlari untuk mengejar kereta.

3.3.3. Solusi Atas Kendala yang Ditemukan

Solusi untuk kendala yang penulis hadapi pada uraian sebelumnya adalah:

1. Penyesuaian *deadline* dan *pace kerja*

Penulis berusaha inisiatif dalam mengerjakan proyek yang dikerjakan, dengan merevisi langsung jika ada yang salah, dan juga meningkatkan komunikasi antar tim supaya tidak terdapat miskomunikasi dalam pekerjaannya. Penulis juga sebisa mungkin menyamakan konsistensi antar karya sehingga kualitas karya tidak berbeda-beda.

2. Penyesuaian Gaya Visual

Penulis selalu mencoba menyesuaikan, beradaptasi dan mengikuti gaya gambar yang akan digunakan dalam *game*. Penulis juga mencari referensi yang sesuai dengan gaya visual yang dituju, selain itu penulis juga konsultasi kepada rekan tim yang lain terutama *lead artist* dan *supervisor*.

3. Tempat kerja yang jauh dan transportasi

Penulis lebih mengatur kondisi fisik dan jam tidur supaya bisa lebih tahan dalam menghadapi rintangan saat menggunakan transportasi umum dan juga menjaga stamina pada saat kerja. Penulis juga tidak terlalu memaksakan diri untuk masuk kerja jika kondisi fisik tidak memungkinkan untuk kerja.