

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam Projection Mapping, penulis berkesempatan menjabat sebagai *2D Generalist*. Terdapat 2 proyek yang dikerjakan secara bersamaan yaitu Maiden Voyage dan Muniverse. Masing-masing proyek memiliki 3 mahasiswa magang yang turut bekerja di dalamnya.

Program magang telah dimulai dari bulan Juni, penulis mendapatkan *briefing* mengenai proyek yang akan dikerjakan dan pembagian *jobdesk* oleh supervisor perusahaan. Tugas pertama yang diberikan adalah membuat 48 stiker Line dalam sebulan hingga akhir November. Penulis diberikan kebebasan untuk menggunakan *software* seperti Clip Studio Paint atau Adobe Photoshop dan berkreasi sekreatif mungkin untuk pengerjaan stiker Mun-mun dan Karu.

Muniverse merupakan proyek yang dibimbing langsung oleh Christine M. Lukmanto dan Yohanes Merci. Penanggung jawab untuk Muniverse dipegang langsung oleh Kak Christine sehingga penulis dan anggota lainnya melakukan asistensi ke Kak Christine melalui Line atau secara langsung ketika sedang meeting offline. Program magang dilakukan secara *WFH (Work From Home)* namun seminggu sekali, penulis datang ke studio UMN untuk asistensi, meeting, ataupun untuk bekerja di studio.

Penulis akan mengerjakan sketch untuk concept setiap stickernya dan akan dievaluasi oleh Kak Christine selaku supervisor untuk proyek Muniverse. Setelah dievaluasi oleh Kak Christine, penulis akan mulai pengerjaan untuk finalisasi stiker.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Dalam proyek *Muniverse*, penulis berperan sebagai *illustrator* dalam pembuatan stiker *Line* dan *illustrator* dalam pembuatan filter instagram. Selain itu, penulis juga

mengambil peran dalam proyek *Maiden Voyage*, penulis berperan menjadi *clean-up artist* untuk membantu tim dari *Maiden Voyage*.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Dibawah ini merupakan tabel dari tugas yang telah dikerjakan penulis dalam proyek *Muniverse* :

Tabel 2.2 Tabel Tugas Magang

Minggu	Proyek	Keterangan
1	Proyek <i>Muniverse</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat sketsa stiker set 33. - Merevisi beberapa sketsa. - Memberi <i>lineart</i> dan warna. - Upload file ke greenserver.
2	Proyek <i>Maiden Voyage</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan Recce ke 2 (pk. 10.00 – 15.00 WIB)
3	Proyek <i>Muniverse</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat sketsa stiker set 20 . - Merevisi beberapa sketsa. - Memberi <i>lineart</i> dan warna. - Upload file ke greenserver.
4	Proyek <i>Muniverse</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat sketsa stiker set 3. - Merevisi beberapa sketsa. - Memberi <i>lineart</i> dan warna. - Upload file ke greenserver.
5	Proyek <i>Muniverse</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat sketsa stiker set 31. - Merevisi beberapa sketsa. - Memberi <i>lineart</i> dan warna. - Upload file ke greenserver.
6	Proyek <i>Muniverse</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat sketsa stiker set 24. - Merevisi beberapa sketsa.

7	Proyek <i>Muniverse</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Memberi <i>lineart</i> dan warna untuk sticker set 24. - Upload file ke greenserver.
8	Proyek <i>Muniverse</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat sketsa stiker set 27. - Merevisi beberapa sketsa. - Memberi <i>lineart</i> dan warna. - Upload file ke greenserver.
9	Proyek <i>Muniverse</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat sketsa stiker set 37. - Merevisi beberapa sketsa.
10	Proyek <i>Muniverse</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Memberi <i>lineart</i> dan warna untuk sticker set 37. - Upload file ke greenserver.
11	Proyek <i>Muniverse</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Perancangan konsep untuk filter mun-mun dan karu. - Melakukan eksperimen menggunakan aplikasi AR Spark.
12	Proyek <i>Maiden Voyage</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan syuting untuk reference animation 360.
13	Proyek <i>Muniverse</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat asset-asset yang diperlukan untuk instagram filter mun-mun. - Mulai memasukkan asset-asset ke dalam AR Spark.
14	Proyek <i>Maiden Voyage</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan <i>Clean-up</i> shot 2.
15	Proyek <i>Maiden Voyage</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan <i>Clean-up</i> 3.
16	Proyek <i>Maiden Voyage</i> dan <i>Muniverse</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan <i>Clean-up</i> 1. - Finalisasi instagram filter di AR Spark dan mulai upload

		<p>filter-filter mun-mun dan karu menggunakan instagram dari <i>Muniverse</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Membuka <i>booth</i> untuk launching <i>muniverse</i>.
17	Proyek <i>Muniverse</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat sketsa stiker set 34. - Merevisi beberapa sketsa. - Memberi <i>lineart</i> dan warna. - Upload file ke greenserver.
18	Proyek <i>Muniverse</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat sketsa stiker set 35. - Merevisi beberapa sketsa. - Memberi <i>lineart</i> dan warna. - Upload file ke greenserver.
19	Proyek <i>Muniverse</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat sketsa stiker set 8 - Merevisi beberapa sketsa - Menggabungkan sticker untuk set 41 dan 42. - Mengecek kembali seluruh sticker yang telah dikerjakan bersama Supervisor.
20	Proyek <i>Muniverse</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat <i>lineart</i> dan warna untuk stiker set 8

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Dalam program kerja magang, penulis memiliki tugas untuk membuat sticker Line dari Mun-Mun dan Karu dengan berbagai versi, selain itu penulis juga ditugaskan untuk membuat filter instagram untuk *Muniverse*. Dalam proyek Maiden Voyage, penulis berkesempatan untuk menjadi *clean-up artist* untuk animasi 360 yang

dikerjakan oleh tim maiden. Dalam pengerjaan tugas-tugas magang yang telah disebutkan, penulis menggunakan aplikasi *Clip Studio Paint* untuk membuat sticker line. Lalu untuk proses *clean-up*, penulis menggunakan *Toonboom Harmony 22 Premium*.

Penulis menjalankan program magang secara *Hybrid* dengan sebagian besar penulis mengerjakan tugas-tugasnya secara *Work From Home* (WFH) dan penulis datang ke studio secara berkali, seperti seminggu sekali. *Meeting* diadakan secara online dengan *Discord* atau secara *offline* di studio.

3.2.2.1 Pembuatan Sticker Line Mun-mun dan Karu.

Tugas pertama yang diberikan kepada penulis adalah membuat stiker *Line* untuk karakter Mun-mun dan Karu yang telah dibuat oleh mahasiswa magang sebelumnya. Penulis membuat stiker set ini menggunakan *Clip Studio Paint*. Terdapat 47 set stiker yang telah dibuat oleh supervisor, tim Muniverse pun ditugaskan untuk mengerjakan 48 stiker setiap bulannya. Dalam 48 stiker terdapat set yang terdiri atas 12 dan 24.

STICKER 29	STICKER 30	STICKER 31	STICKER 32
TITLE: <i>Manika Special: Manika</i>	TITLE: <i>Manika Special: Manikawan</i>	TITLE: <i>Manika Special: Manikawan</i>	TITLE: <i>Manika Special: Manikawan</i>
ILLUSTRATOR: <i>Jeanice Audrey</i>	ILLUSTRATOR: <i>Jeanice Audrey</i>	ILLUSTRATOR: <i>Jeanice Audrey</i>	ILLUSTRATOR: <i>Jeanice Audrey</i>
SCENARIO: <i>Manika</i>	SCENARIO: <i>Manika</i>	SCENARIO: <i>Manika</i>	SCENARIO: <i>Manika</i>
CHARACTER: <i>Manika</i>	CHARACTER: <i>Manika</i>	CHARACTER: <i>Manika</i>	CHARACTER: <i>Manika</i>
THEME: <i>Manika</i>	THEME: <i>Manika</i>	THEME: <i>Manika</i>	THEME: <i>Manika</i>
TOTAL: <i>12</i>	TOTAL: <i>12</i>	TOTAL: <i>12</i>	TOTAL: <i>12</i>
CONTENT: <i>Close Up Manika + Karu</i>	CONTENT: <i>Close Up Manika + Karu</i>	CONTENT: <i>Close Up Manika + Karu</i>	CONTENT: <i>Close Up Manika + Karu</i>
INTERACTION: <i>Yes</i>	INTERACTION: <i>Yes</i>	INTERACTION: <i>Yes</i>	INTERACTION: <i>Yes</i>
STATUS: <i>Done</i>	STATUS: <i>Done</i>	STATUS: <i>Done</i>	STATUS: <i>Done</i>

Gambar 3.1 List set stiker Muniverse

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Terdapat beberapa status untuk setiap stikernya yaitu, *free*, *WIP*, dan *Done*. Tim Muniverse diberikan kesempatan untuk memilih set stiker yang berstatus *free* dan telah disediakan juga untuk *list prompt* stiker setnya. Status *WIP* memiliki arti bahwa set stiker tersebut sedang dikerjakan oleh tim Muniverse dan status *Done* memiliki arti bahwa stiker set tersebut telah diselesaikan oleh tim Muniverse

sebelumnya ataupun oleh tim yang sekarang. Pada bulan Juli, penulis dan tim Muniverse lainnya sudah mulai mengerjakan 2 set stiker dengan menggunakan *Character Sheet* sebagai panduan untuk karakter yang akan dibuat menjadi stiker.

Penulis cukup dipermudah dengan adanya *list* yang telah dibuat oleh supervisor, sehingga penulis dapat segera mengerjakan sketsa untuk set stiker tersebut sesuai dengan *list* yang disajikan. Setelah selesai sketsa, penulis akan asistensi kepada *supervisor* untuk mendapatkan saran untuk direvisi.



Gambar 3.2 Sketsa set stiker 34
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Setelah selesai di revisi dan telah *diapprove* oleh *supervisor*. Penulis dapat melanjutkan untuk memberi *lineart* dan mewarnai stiker tersebut. Setelah proses *coloring* dan *lighting*, penulis akan asistensi kembali ke supervisor jika perlu ada yang ditambah atau dikurangi. Jika sudah tidak ada revisi, file png per stiker akan *diexport* secara *High Quality* untuk *website* dan secara *Low Quality* untuk *Line Sticker*. Jika akan dikumpulkan ke *Google Drive* dan *Greenserver* khusus pengumpulan stiker set Munkaru.

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

STICKER SET 34



Gambar 3.3 Final dari set stiker 34

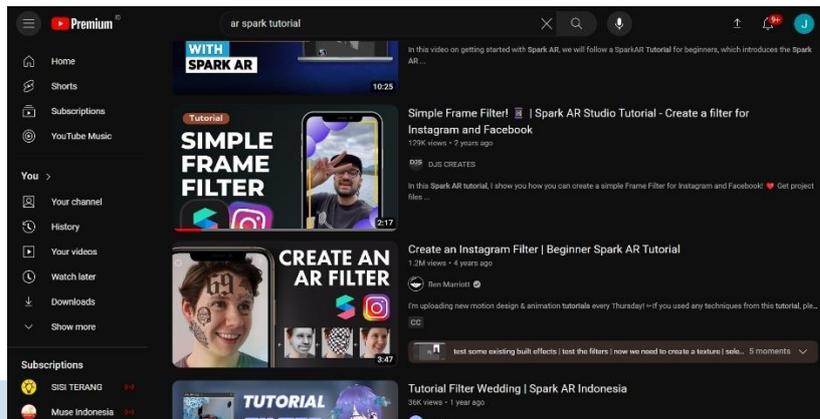
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Secara keseluruhan penulis mengerjakan total 10 set stiker yaitu set 3, 8, 17, 24, 27, 31, 33, 34, 35, dan 37 dengan tambahan 4 set stiker gabungan yaitu set stiker 41, 42, 46, dan 47. Setelah selesai mengerjakan seluruh set stiker, *Supervisor* dari tim *Muniverse* akan mengecek kembali kelengkapan dari setiap stikernya dan dipastikan setiap stikernya siap untuk *publish* di website maupun di *Line Sticker*.

3.2.2.2 Filter Instagram *Muniverse*

Tugas berikutnya penulis diberikan tugas untuk mengerjakan filter *instagram* bertemakan Mun-mun dan Karu. Sebelumnya, belum pernah ada yang mencoba untuk bereksperimen dengan AR Spark untuk filter Instagram. Jadi, hal pertama yang penulis lakukan adalah melakukan *research* dan menonton tutorial-tutorial dari Youtube.

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 3.4 Tutorial dari Youtube
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

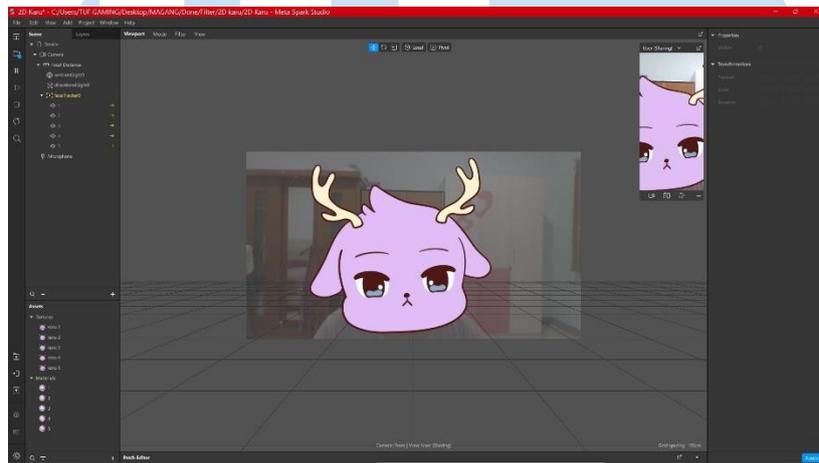
Setelah mengerti beberapa dasar dari AR Spark. Penulis membuat konsep filter yang diinginkan. Penulis mendapat tugas untuk membuat filter Instagram dengan kepala 2D dari Mun-mun dan Karu. Dengan menggabungkan dengan konsep *5 basic expression*. Penulis membuat aset kepala Munmun dan Karu.



Gambar 3.5 Aset 5 *basic expressions* dari Mun-mun dan Karu
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Setelah selesai membuat aset, penulis membuat *prototype* terlebih dahulu dan diberikan kepada *supervisor*. Ketika ide konsep sudah disetujui, penulis

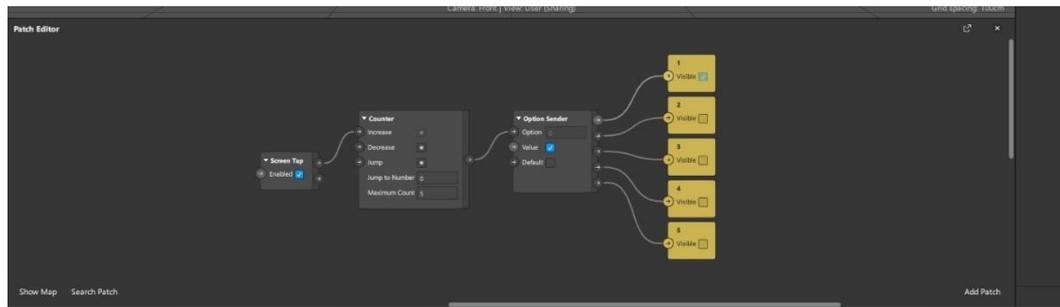
memasukkan seluruh aset yang diperlukan untuk membuat sebuah filter. Penulis ingin membuat konsep ekspresi Mun-Mun dan Karu yang dapat di berubah-ubah ketika pengguna filter menekan (*tap*) layar.



Gambar 3.6 Memasukkan seluruh aset Karu
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Ketika seluruh aset telah dimasukkan ke dalam AR Spark, karena penulis sudah memiliki konsep. Penulis mengikuti tutorial untuk memasang aset agar dapat di tap untuk mengganti ekspresi dari Karu, pengguna AR Spark dapat mengecek kembali apakah efek yang diinginkan sudah sesuai dengan yang diinginkan atau belum dengan fitur kamera depan yang langsung menampilkan filter yang telah dibuat. AR Spark ternyata cukup mudah digunakan karena memiliki *user interface* yang serupa dengan Blender yang menggunakan *patch editor* untuk memberikan efek-efek tertentu untuk proyek yang sedang dikerjakan. Sehingga, penulis tidak terlalu kesulitan untuk pemberian efek pada filter yang dikerjakan.

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 Tampilan *Patch Editor* untuk 5 *basic expressions* Karu
(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Ketika sudah dicek kembali efek akan di *export* menjadi *file arproj*. Setelah selesai di *export*, penulis mengupload filter melalui *website Metaverse* menggunakan akun instagram *Muniverse*, penulis memasukkan *file arproj*, png untuk thumbnail, dan video untuk demo penggunaan filter tersebut. Filter akan *diapprove* oleh pihak instagram dalam kurun waktu 1-7 hari waktu kerja. Filter yang penulis kerjakan *diapprove* dalam kurun waktu kurang dari 8 jam.

3.2.2.3 360 VR 2D animation (*Maiden Voyage*)

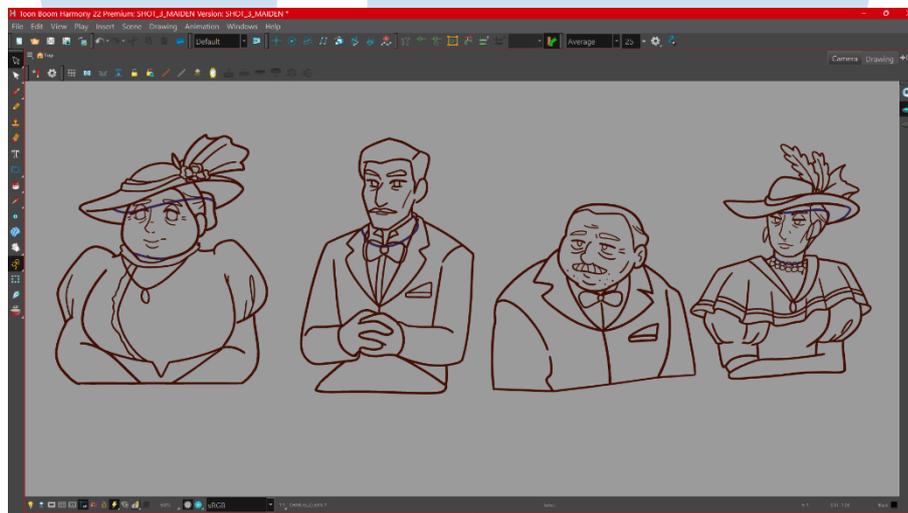
Selain mengerjakan proyek *Muniverse*, penulis berkesempatan untuk membantu pengerjaan proyek 360 2D animation yang akan diputar menggunakan oculus. *Rough animation* dikerjakan oleh tim Maiden dan penulis mengerjakan *clean-up* menggunakan aplikasi *Toonboom Harmony 22 Premium*. Penulis juga membantu proses syuting untuk video 360



Gambar 3.8 Cuplikan dari syuting 360

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

Dalam proyek *Maiden Voyage*, penulis membantu untuk syuting dan pengerjaan animasinya. Animasi hanya dikerjakan selama 12 hari dan terdapat 8 karakter yang dianimasi dalam 30 detik. Ketika 1 karakter sudah selesai dianimasikan, file karakter tersebut segera dikirim kepada penulis untuk di *clean-up* dikarenakan waktu yang sempit. Sehingga, pada proses *compositing*, tim maiden akan menggabungkan setiap karakternya satu persatu dan di *masking* kembali untuk digabungkan dengan *environment* jika terdapat barang-barang yang bergerak.



Gambar 3.9 Salah satu *frame* yang telah di *clean-up*

(Sumber : Dokumentasi Pribadi)

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

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama penulis menjalankan program magang di proyek *Muniverse*. Penulis menemukan beberapa kendala saat mengerjakan tugas-tugas yang diberikan, berikut merupakan kendala yang dihadapi :

1. Dalam pengerjaan stiker Mun-mun dan Karu. Pada program magang kali ini, penulis hanya berkesempatan untuk mengerjakan ilustrasinya saja. Sedangkan, cukup banyak *list prompt* sulit yang diberikan kepada penulis. Sehingga, penulis kesulitan dan mengerjakan set stiker lebih lama daripada waktu yang telah diberikan.
2. Dalam pengerjaan filter *Instagram*. Penulis belum pernah mengerjakan filter untuk media sosial sehingga cukup kesulitan untuk mengaplikasikan efek kepada filter. Ditambah lagi, tidak banyak tutorial terupdate untuk menggunakan AR Spark sehingga penulis kesulitan untuk mencari video-video *tutorial*.
3. Dalam pengerjaan *Maiden Voyage*. Penulis sudah cukup terbiasa untuk mengerjakan *clean-up* dengan cepat, namun waktu sangat diperlukan untuk mengerjakan animasi. Sedangkan, waktu yang diberikan cukup sedikit untuk mengerjakan 8 karakter bergerak dalam 30 detik. Dikarenakan banyak menggambar dalam waktu yang panjang, pergelangan penulis terasa sakit ketika ingin menggambar.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Selama mengerjakan tugas-tugas yang diberikan, penulis mendapatkan solusi untuk menyelesaikan kendala yang ditemukan, berikut merupakan solusi yang ditemukan:

1. Dalam pengerjaan stiker Mun-mun. Penulis mencari berbagai referensi untuk keperluan membuat konsep stiker yang dibutuhkan. Seperti penggunaan aplikasi *Pinterest*, *Instagram*, dan *Google*. Aplikasi tersebut cukup membantu penulis untuk mencari referensi pose dan ornamen yang sesuai dengan tema.

2. Dalam pengerjaan filter *Instagram*. Penulis menggabungkan dan mengambil inti dari beberapa video tutorial untuk dijadikan referensi. Jika tidak ada tutorial yang sesuai untuk pengaplikasian efek yang diinginkan, biasanya penulis meluangkan waktu untuk bereksperimen sedikit dengan aplikasi AR Spark tersebut.
3. Dalam pengerjaan *Maiden Voyage*. Penulis meluangkan waktu seharian untuk mengerjakan *clean-up* karena cukup banyak yang harus dikerjakan dalam waktu yang sempit. Sehingga penulis mengistirahatkan diri selama 30 menit dengan melakukan pergerakan untuk meregangkan pergelangan tangan dan mencegah *carpal tunnel syndrome*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA