



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

3.1.1 Kedudukan

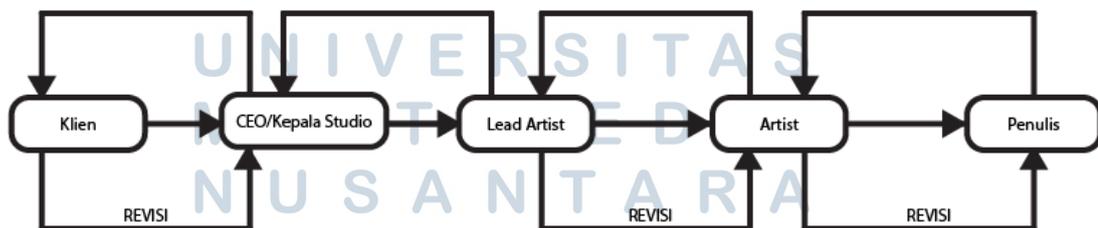
Kedudukan penulis pada saat pelaksanaan kerja magang yaitu sebagai 2D *artist* atau *illustrator*, yang bertugas membantu beberapa proyek yang dikerjakan oleh para *lead artist* dan *artist* lainnya. Sebagai *artist junior*, penulis dibimbing dan diawasi oleh para *artist* yaitu Hanang Wicaksono, Ryan Prastian, Hadi Kurnia, Hadianto Romdhan, Sony Hermawan, Yashinta Prahastutiningtyas, dan Ari Santoso. Nantinya akan diteruskan kepada para *lead artist* yaitu Andhesita Hapsari RW, Irvan Fauzan, dan Jeiman Sutrisman.

3.1.2 Koordinasi

Pada proses kerja magang, penulis tidak langsung berinteraksi dengan klien maupun atasan selain para *artist*. *Brief* dari klien akan terlebih dahulu diterima oleh Iqbal Aribaskara dan Gifny Richata selaku CEO dan Kepala studio. Kemudian, akan dilanjutkan kepada pada *Lead Artist* yang akan menindak lanjuti tugas yang diberikan dari klien. Selanjutnya *Lead Artist* akan memilih *artist* yang akan membantunya dalam mengerjakan proyek tersebut. Setelah *Lead Artist* memberikan pengarahan kepada *artist*, maka *artist* akan melanjutkan kepada penulis selaku pekerja magang. Penulis selanjutnya diberi pengarahan serta terkadang diberikan data – data apa saja yang dibutuhkan oleh klien dalam proyek.

Setelah mendapatkan pengarahan dari *artist*, penulis segera mengerjakan proyek dari klien dengan dibimbing secara langsung oleh para *artist*. Selama pengerjaan berlangsung, sesekali penulis memberikan asistensi secara bertahap agar proyek yang dikerjakan tidak melenceng jauh dari apa yang dibutuhkan. Setelah proyek yang dikerjakan selesai, penulis segera mengirimkannya kepada *artist* yang bersangkutan.

Artist akan melakukan pengecekan terlebih dahulu. Jika *artist* merasa belum cocok, maka akan dilakukan revisi kembali oleh penulis. Akan tetapi, jika *artist* merasa cukup maka akan dikirim kembali kepada *Lead Artist*. *Lead Artist* pun akan memeriksa kembali pekerjaan yang penulis telah selesaikan. Jika merasa kurang, maka akan dikirim kembali kepada *artist* beserta laporan apa yang harus diperbaiki. Jika merasa cukup, maka *Lead Artist* akan mengirimkan langsung kepada CEO atau Kepala Studio dan akan diteruskan kepada klien. Proses ini akan terus berulang sampai hasil yang diinginkan oleh klien dapat terpenuhi.



Gambar 3.1. Bagian Alur Koordinasi

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

3.2 Tugas yang Dilakukan

Tabel 3.1 Tugas yang Dilakukan

No.	Minggu	Proyek	Keterangan
1	I	<ol style="list-style-type: none"> Hana dan Caraka Embleholic-CustomCoins Summoners Fate 	<ul style="list-style-type: none"> Fun Art Hana dan Caraka Revisi desain Coin Revisi Karakter Summoners Fate Three Point Palm Mana Surge
2	II	Summoners Fate	<ul style="list-style-type: none"> Toxic Spores Volcanic Eruption 14 Blood Ritual Celestial Blast 13 Demoic Lash Mana Loan 12 Fire Shield Expose the Rear Ants a Picnic Cure Mana brun
3	III	<ol style="list-style-type: none"> Summoners Fate Dawn Drop 	<ul style="list-style-type: none"> Mummy Curse Power Overwhekming Death Blossmos Gate of Fate

			<ul style="list-style-type: none"> • Restoration • Cleanse • Bonus Attack • Call to Arm • Cleansing Fire • Mating Season • Swarm • Swift Strike • <i>2nd Pose Celeste</i>
4	IV	Summoners Fate	<ul style="list-style-type: none"> • Ant Oheromones • Mana Burn • Ant at Picnic • Tactician
5	V	<ol style="list-style-type: none"> 1. Summoners Fate 2. Jean Bis – 2D Game Art 3. Rate Card 4. Lycodon 	<ul style="list-style-type: none"> • Mummy Curse • Celestial Mirror Reflect Damage • Mencari referensi karakter wanita dan pria sesuai ketentuan dari klien. • Mencari referensi <i>Vector</i> • Mencari referensi <i>Flyer</i> dan <i>Packaging</i>
6	VI	Tales of the Forgotten	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi UI <i>shop menu</i>

			<ul style="list-style-type: none"> • <i>Context menu</i> • <i>Pop up menu</i> • <i>Chat text NPC</i> • <i>Pop up quest NPC</i> • <i>Character selection</i> • <i>Hotbar</i> • <i>Option</i> • <i>Login</i> • <i>Quick select</i>
7	VII	1. Tales of the Forgotten 2. Atomic Kaiser	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Revisi quick select</i> • <i>Xenobacteria (warna)</i> • <i>Galactic Plaque dea (warna)</i>
8	VIII	Tales of the Forgotten	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Revisi option</i> • <i>Revisi Chacter selection</i> • <i>Revisi button</i> • <i>Revisi village menu</i> • <i>Revisi hairstyle</i> • <i>Revisi hotbar</i> • <i>Buat animasi review</i>
9	IX	1. Tales of the Forgotten 2. Rate Card	<ul style="list-style-type: none"> • <i>Revisi hotbar</i> • <i>Revisi chat box</i> • <i>Revisi chat menu</i>

			<ul style="list-style-type: none"> • Revisi <i>login</i> • Desain <i>chat box</i> • Desain <i>icon quick select</i> • Desain <i>character menu</i> • Mencari referensi branding
10	X	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tales of the Forgotten 2. Rate Card 3. Intrusion Point 	<ul style="list-style-type: none"> • Cari referensi <i>button, box frame, dan cursor</i> • Revisi Chat menu • Revisi Hotbar • Revisi Character menu • Desain icon <i>attack, defend, boost, leach, uses, trap time, recharge time, dan count</i>
11	XI	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tales of the Forgotten 2. Embleholics-CustomCoins 	<ul style="list-style-type: none"> • Revisi Shop Menu • Revisi Font dan buat alternative font • Desain vektor kapal • Desain vektor <i>Travis Lovegrove Dragon</i>

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama pelaksanaan program kerja magang, penulis mendapatkan berbagai macam proyek. Beberapa proyek berkaitan dengan ilmu yang penulis tekuni selama masa perkuliahan, sehingga penulis dapat mengerjakannya dengan cukup baik. Namun, ada beberapa proyek yang baru penulis ketahui dan tidak didapat selama masa perkuliahan, sehingga membutuhkan beberapa waktu untuk menyelesaikan tugasnya. Dari berbagai macam proyek yang dilakukan, penulis berfokus pada 2 proyek yaitu *Summoners Fate* dan *Tales of the Forgotten*. Penulis membuat berbagai macam jenis *icon* pada proyek *Summoners Fate* dan membuat UI pada proyek *Tales of the Forgotten*.

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Pekerjaan yang telah penulis lakukan selama proses pelaksanaan kerja magang meliputi pembuatan *asset game* untuk *Summoners Fate*. Tidak hanya membuat aset, penulis juga mendesain UI untuk *game* *Tales of the Forgotten*.

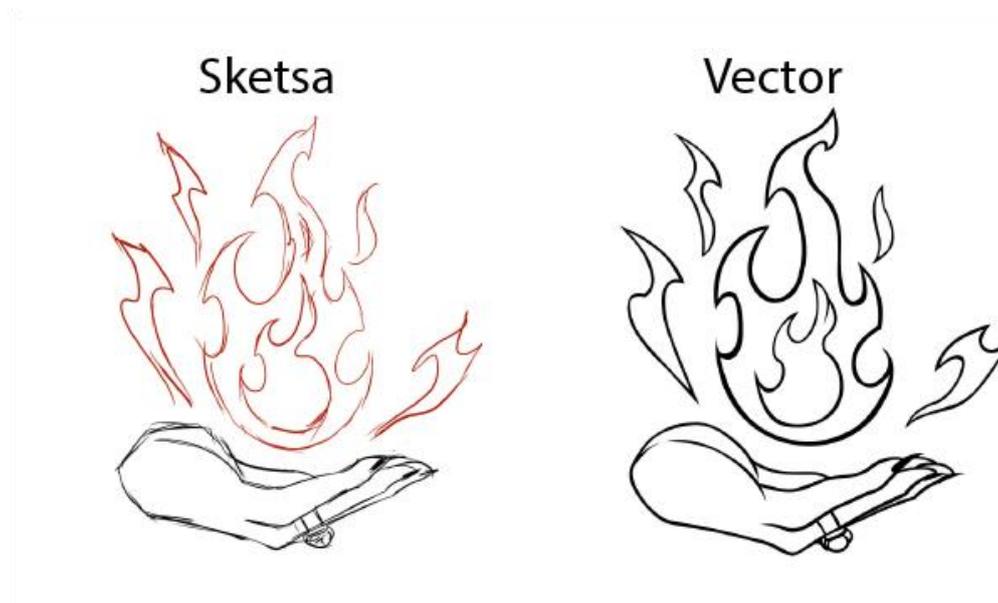
3.3.1.1 *Summoners Fate*

Summoners Fate adalah *game cross-platform, tactical, turn-based, strategy* dan *Collectible Card Game (CCG)*. *Game* ini muncul pertama kali pada tanggal 23 Oktober 2017 oleh D20Studios. *Game* ini masih berstatus *Early Access* atau masih dalam tahap pembuatan. Sistem dari *game* ini, pemain akan berjalan bergiliran dan mengatur strategi untuk mengalahkan lawan. Pemain juga diberikan kartu yang dapat membantu pemain dalam mengalahkan musuh – musuh yang ada

di arena. Untuk memenangkan *game* ini, pemain harus mengalahkan semua musuh yang ada atas arena pertarungan.

Pada proyek ini, penulis mendapat pekerjaan untuk membantu para artis membuat aset untuk *icon card* pada Summoners Fate. Tugas yang diberikan berupa pembuatan *outline* aset dalam bentuk vektor, pemberian detail kepada aset yang dirasa belum cukup kedetailannya, dan serta pemberian warna pada aset yang ada. Pada kesempatan ini, penulis sudah mendapatkan sketsa dari para artis dalam bentuk file *.psd (photoshop)*. Sketsa nantinya akan diperbaiki oleh penulis dan nantinya akan diimport ke dalam bentuk vektor menggunakan *adobe illustrator*.

Untuk pemberian detail pada aset – aset, penulis sebelumnya mencari beberapa gambar referensi. Setelah mendapatkan detail yang dibutuhkan, penulis biasanya memberi konfirmasi kepada artis yang bersangkutan untuk memberikan beberapa saran dan masukan. Setelah detail terasa cukup, maka penulis langsung mengimport sketsa ke dalam bentuk vektor. Pada umumnya, sketsa yang diubah ke dalam bentuk vektor biasanya tidak 100% rapi dan menghilangkan beberapa detail yang telah dibuat oleh penulis. Maka dari itu, penulis membetulkan *outline* – *outline* yang dirasa kurang, serta memberikan kembali detail – detail yang hilang sebelumnya.



Gambar 3.2. Icon Mana Surge sebelum dan sesudah divektor

Untuk pemberian warna pada aset, penulis sudah mendapatkan warna yang dibutuhkan dari para artis. Biasanya warna – warna yang digunakan berasal dari warna aset yang sebelumnya pernah dibuat, sehingga memudahkan penulis dalam mewarnai aset – aset. Penulis juga memberikan warna – warna tambahan berupa *highlight* dan *shadow* sesuai dengan ketentuan yang diberikan. Pemberian warna ini juga bertujuan agar aset terkesan lebih baik. Penulis terkadang juga memberikan alternatif agar dapat dipilih yang terbaik. Pewarnaan juga biasanya dilakukan oleh para senior *artist*.



Gambar 3.3. Pewarnaan Icon Mana Surge



Gambar 3.4. Alternatif Icon Mana Surge

3.3.1.2 Tales of the Forgotten

Tales of the Forgotten adalah *game Role Playing Game* (RPG) yang masih dalam tahap pembuatan oleh developer Atomix. Pada Proyek ini, penulis mendapatkan pekerjaan yaitu mendesain sebuah *User Interface* (UI). Penulis diberikan desain UI yang pernah dibuat oleh *lead artist*. Desain UI yang penulis harus mendasarkan desain sesuai dengan yang telah *lead artist* kerjakan. Penulis akhirnya mendesain beberapa UI yang dibutuhkan oleh klien dengan desain yang tidak jauh dari UI yang telah dikerjakan.



Gambar 3.5. Revisi desain *shop menu* dari desain Lead



Gambar 3.6. Revisi akhir desain *shop menu* sesuai *feedback* klien

Pada proyek ini, penulis diberikan kebebasan untuk mendesain UI yang sesuai. Penulis membuat beberapa alternatif desain yang nantinya dapat dipilih langsung oleh *artist*. Nantinya desain tersebut akan dipilih beberapa yang terbaik dan akan dilanjutkan kepada *lead artist* dan klien. UI yang dikerjakan penulis berupa *shop menu*, *hotbar*, *character menu*, *chat box*, *chat menu*, *login*, *option*, *quick select*, *menu*, dan *chat text* NPC.

Penulis pertama – tama melihat desain apa saja yang diminta oleh klien dan kemudian mendiskusikannya kepada artis yang bertanggung jawab membimbing penulis. Setelah dirasakan mendapat gambaran kasar tentang desain yang ingin dibuat, penulis selanjutnya mencari referensi desain. Penulis mengumpulkan beberapa referensi yang nantinya akan membantu penulis dalam mendesain UI. Kerkadang klien juga memberikan referensi gambar UI yang dimau. Setelah itu penulis akan mencoba membuat desain UI sesuai yang telah dibrief sebelumnya dan melihat beberapa referensi sebagai patokan penulis.



Gambar 3.7. Desain kasar *chat menu*



Gambar 3.8. Desain chat menu sesuai style sebelumnya

Pada desain ini, penulis harus melewati revisi dari klien. Klien memberikan *feedback* tentang desain *chat menu*. *Feedback* yang diberikan oleh klien akan di-*brief* kembali oleh *lead artist* dan juga *artist*, kemudian akan dilanjutkan kembali kepada penulis. Pada *feedback* ini, klien menginginkan 2 kanvas pada bagian *chat menu* dan juga menginginkan desain tombol yang berbeda. Penulis pun melakukan perbaikan pada desain sesuai dengan ketentuan oleh para *artist* sesuai dengan klien. Selanjutnya penulis memberikan desain *chat menu* yang sudah diperbaiki kepada *artist*. *Artist* akan memberikan beberapa revisi menurut *brief* dari *lead artist*. Penulis kemudian memperbaiki desain sesuai dengan ketentuan dari *lead artist* dan *artist*.



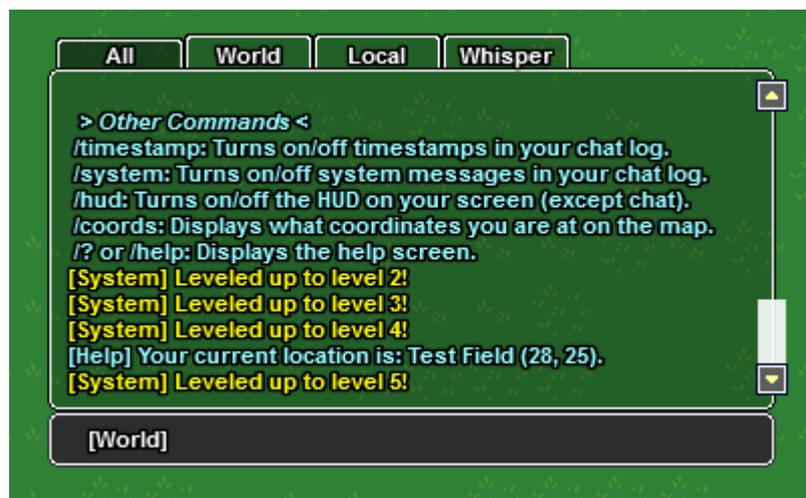
Gambar 3.9. Desain chat menu sesuai *feedback* klien



Gambar 3.10. Desain alternatif tombol pada chat menu

Selanjutnya klien kembali memberikan *feedback* tentang desain sebelumnya. Pada desain yang ke 2, klien memberikan *feedback* yaitu mengenai desain yang sangat jauh dari pada yang ia harapkan. Klien juga memberikan referensi desain yang diinginkan. Pada kesempatan ini, penulis mengajukan kepada *artist* untuk mendesain sesuai dengan apa yang penulis pikirkan dan mencoba mendesain tanpa campur tangan *artist* lainnya. Penulis kemudian diberikan ijin untuk mencobanya oleh para *artis* dan juga *lead artist*. Penulis

mencoba mendesain kembali *chat menu* sesuai dengan semua *feedback_klien* beserta juga referensi yang diberikan oleh klien.



Gambar 3.11. Referensi *chat menu* dari klien

(Sumber: <https://i.imgur.com/fsZ2aNk.png>)



Gambar 3.12. Re-desain *chat menu* sesuai dengan *feedback* klien

Klien kemudian memberikan kembali *feedback* mengenai *chat menu* yang telah didesain oleh penulis. Pada *feedback* kali ini, klien memberikan penjelasan mengenai proyek yang dikerjakan. Proyek ini nantinya akan banyak

membutuhkan ruang untuk *text*, sehingga klien meminta untuk memperbaiki desain. Klien memberikan pengarahan untuk kanvas *text* harus lebih dominan dengan disertai contoh desain dari klien. klien juga memberikan masukan untuk bagian bawah yang terlihat biasa saja, sehingga meminta penulis untuk mendesain bagian tersebut agar tidak terlihat murah dan biasa saja. Klien kembali memberikan referensi ide desain pada *chat menu*.



Gambar 3.13. Referensi desain untuk *chat menu* dari klien

(Sumber: <https://i.imgur.com/1FzAtrK.png>)



Gambar 3.14. Revisi desain *chat menu* sesuai dengan *feedback* klien

Kemudian klien memberikan *feedback* kembali mengenai desain *chat menu* yang dibuat oleh penulis. Pada *feedback* kali ini klien merasa puas dengan *chat menu* yang telah didesain oleh penulis, akan tetapi penulis tetap mendapatkan revisi dari klien. Revisi kali ini ya itu mengenai desain *chat box* yang hanya ok, sehingga penulis kembali diingatkan untuk melihat kembali referensi desain dari klien. Klien juga meminta untuk mengganti font agar terlihat lebih baik untuk dibaca. Penulis kemudian kembali merevisi *chat menu* sesuai *feedback* dari klien sehingga menghasilkan hasil akhir dari *chat menu*.



Gambar 3.14. Desain akhir untuk *chat menu* sesuai dengan *feedback* klien



monaco

Nineteen Ninety Three

VCR OSD

Gambar 3.16. alternatif font untuk chat menu sesuai dengan feedback klien

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama melakukan proses kerja magang ini, penulis mengalami beberapa kendala antara lain:

1. Keterbatasan kemampuan yang penulis punya masih kurang, sehingga beberapa kali mendapatkan proyek yang sulit bagi penulis. Karena keterbatasan penulis, proyek yang dikerjakan juga semakin lama untuk diselesaikan. Seperti penggunaan *software*.
2. Menyesuaikan karya dengan standar yang diinginkan oleh *artist* dan *lead artist*. Contohnya dalam pewarnaan Xendoacteria dan Galactic Plaque dea,

penulis kesulitan mengikuti standar warna yang diinginkan karena keterbatasan penulis.

3. Menyesuaikan *style* yang diinginkan. Contohnya dalam pembuatan *emblem*, penulis harus mengalami beberapa kali revisi karena desain yang dibuat terlalu detail.
4. Seringnya miskomunikasi yang terjadi antara penulis, *artist*, dan *lead artist* tentang proyek yang dikerjakan.
5. Pekerjaan yang cukup banyak untuk penulis, sering kali membuat *mood* penulis sering menghilang.

3.3.3. Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dari kendala -kendala yang penulis hadapi selama proses pelaksanaan kerja magang, penulis mendapatkan solusi antara lain:

1. Penulis mengkonfirmasi keterbatasan penulis kepada para artis, sehingga para artis mengerti dan tidak menuntut banyak kepada penulis. Terkadang proyek yang penulis dapat diganti sesuai dengan kemampuan yang dimiliki penulis. Penulis juga sering kali meminta para *artist* untuk mengajarkan penulis dalam menggunakan beberapa *software* yang penulis merasa kurang.
2. Mengkonfirmasi kembali keterbatasan yang dimiliki penulis. Tidak hanya sebatas itu, penulis juga mencoba untuk belajar dengan cara bertanya kepada para *artist* bagaimana mengerjakannya untuk mencapai standar tersebut.

3. Penulis mencoba memahami kembali dan mendengarkan pengarahan dari para *artist*. Penulis mencoba untuk merevisi karya terus menerus hingga menghasilkan desain yang sesuai dengan keinginan.
4. Penulis berusaha untuk lebih aktif lagi dengan mengajak berdiskusi kembali jika dirasa informasi yang didapat masih kurang.
5. Penulis biasanya membuka beberapa video hiburan yang tersedia. Tidak hanya itu, terkadang penulis juga diajak untuk bermain game oleh para artis setelah jam kerja selesai untuk menghilangkan *stress*.

