



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 ditempatkan di bagian *Art Division*, 3D Departemen dengan pembimbing lapangan mas Gigih. Pembimbing lapangan memberi tugas-tugas pada penulis selama periode kerja magang berlangsung.

Penulis belajar cara berkomunikasi di lingkungan kerja, cara berkomunikasi dengan pihak media massa, *developer*, *publisher*, dan dari *graphic house / developer* lainnya baik perusahaan lokal maupun perusahaan asing. Penulis juga belajar menggarap dan menyampaikan ide-ide kreatif agar ide tersebut diterima oleh atasan. Penulis juga mengasah kemampuan modelling, mapping, dan texturing selama mengerjakan tugas-tugas dari pembimbing lapangan.

Dalam menyelesaikan tugas yang diberikan, penulis bekerjasama dengan staff-karyawan yang lainnya. Selain penulis, ada seorang mahasiswa lainnya dari UMN yang menjadi intern di Alps King Pte.Ltd, yaitu Thres Karania yang ditempatkan di department yang sama dengan penulis. Kami masing-masing mendapat tugas yang berbeda-beda, sesuai fungsi dan kebutuhan.

Penulis mengikuti semua aturan yang berlaku di Alps King Pte.Ltd selama kerja magang berlangsung

3.2 Tugas yang Dilakukan

Tugas-tugas yang dilakukan selama magang di Alps King Pte.Ltd dalam daftar di tabel berikut:

Tabel 3.1 Tugas-tugas Kerja Magang

No	Aktifitas	Keterangan	July				Agustus			
			1	2	3	4	5	6	7	
1	Tweak Low Poly Building									
2	Icon Development									
3	Concept Art Building for stone age level									
4	UVW Mapping, Texturing low poly									
5	Recording Sound	narasi video animasi perusahaan								
6	Wallpaper Fan Art & Pixel Art									
7	Cover ASA	Berhubungan dengan anak perusahaan yang lain ASA								
8	Mobile Web									

3.3 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

3.3.1 Proses Pelaksanaan

Penulis selalu berusaha menyelesaikan setiap tugas yang diberikan dengan baik dengan pengarahannya kerja magang, penulis tidak pernah menolak tugas yang diberikan dengan alasan tidak mampu / tidak bisa.

Penulis bertanggung jawab terhadap orang yang memberikan tugas, yaitu Mas Gigih dari 3D Departemen dan Mas Sam John dari 2D Departemen. Karena menerima tugas dari dua departemen yang berbeda namun masih sejalur, maka uraian proses pelaksanaan akan dibagi menurut departemen.

1.) 3D *Department*

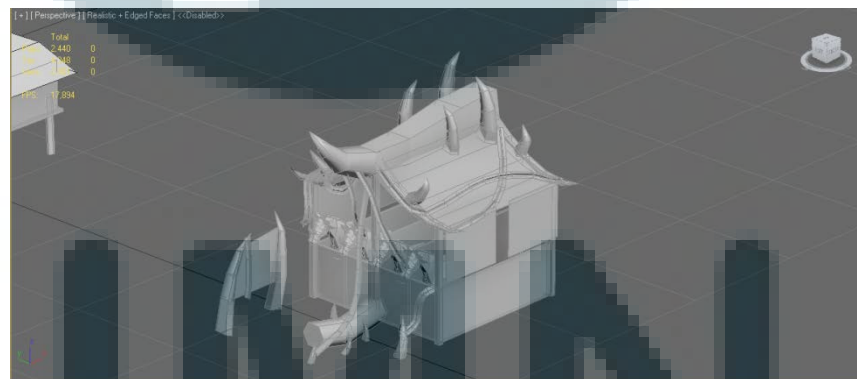
a.) *Modelling low poly building*

Pembuatan *building* untuk *level stone age* dari awal sesuai dengan konsep dan ide kreatif penulis dan sudah disetujui oleh *Art Director / Supervisor*. Dalam pembuatan *game*, berbeda dengan pembuatan 3D desain interior atau 3D *Modelling* pada umumnya karena implementasi *game* ini secara *online* maka, tris -jumlah segitiga tiap *modelling-* dibatasi agar tidak mengalami kendala saat dimainkan secara *online*. Dengan jumlah tris yang dibatasi maka bentuk *modelling* bangunan tidak boleh terlalu kompleks dan rumit. Hal ini bertentangan dengan keinginan perusahaan dan permintaan para pemain *game online* yang menginginkan *game* dengan grafis dan visual yang detail dan indah. Disinilah tantangan untuk para 3D *Artist*

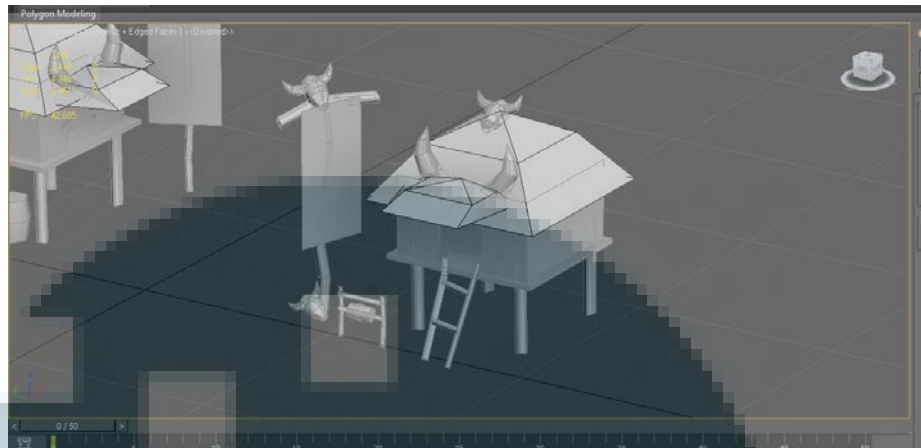
di Industri *Game*. Membuat *3D Modelling* dengan tampilan visual yang tampak detil dan indah seperti *high poly*. Namun, memiliki kapasitas yang ringan saat dimainkan seperti *low poly*.

Penulis menikmati pengerjaan tugas-tugas grafis yang diberikan, sebab sesuai dengan minat dan jurusan penulis, Penulis juga berusaha semaksimal mungkin dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.

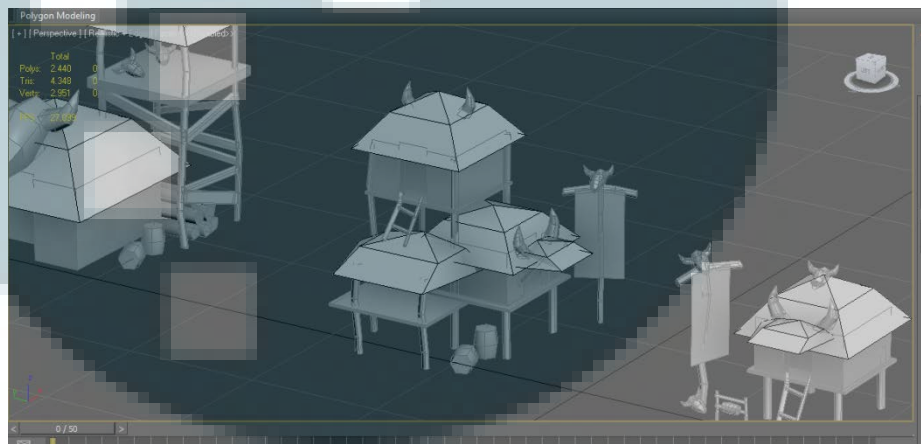
Penulis selalu memberikan beberapa pilihan dari setiap tugas yang diberikan. Hal ini dilakukan untuk memberi pilihan bagi atasan penulis. Dengan memberikan pilihan-pilihan lain, penulis juga dilatih untuk berpikir kreatif, bahwa ada banyak cara untuk mewujudkan sesuatu.



Gambar 3.1 Contoh Modelling

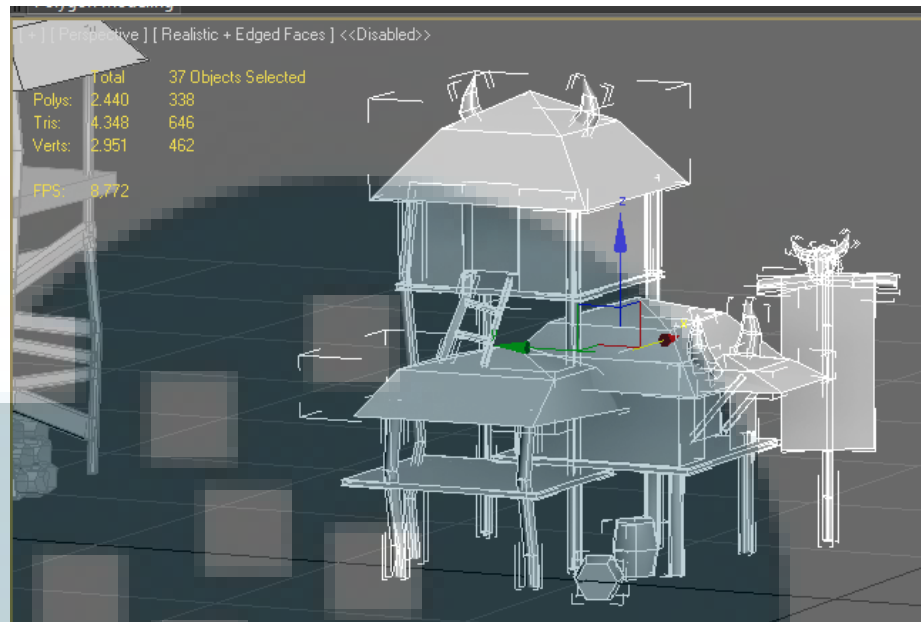


Gambar 3.2 Contoh Modelling



Gambar 3.3 Contoh Modelling

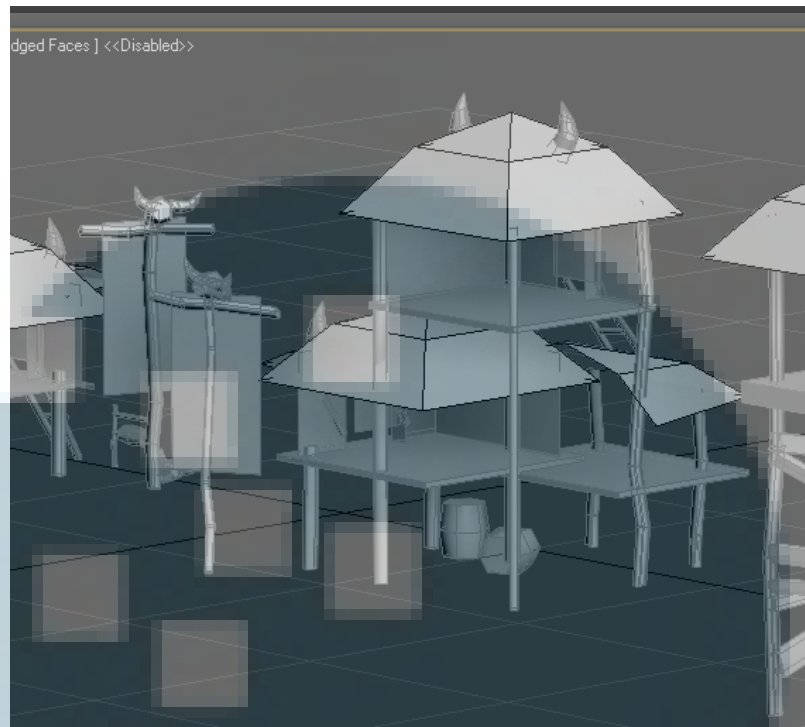
Disinilah letak tantangan bagi penulis dimana jumlah tris setiap bangunan dibatasi, yaitu tidak boleh lebih dari 700 buah tris. Dapat dilihat lebih lanjut pada gambar 3.4 dibawah.



Gambar 3.4 Modelling dengan Jumlah Tris 646 Buah

Salah satu cara untuk mengakali jumlah tris ini adalah dengan membuang *poly* atau bagian-bagian yang tidak dibutuhkan dan tidak tampak, mengingat bangunan ini nantinya hanya akan dilihat secara *diagonal* dan atas, maka bagian belakang dan bawah yang tidak tampak dihilangkan.

UMMN



Gambar 3.5 Modelling Tampak Belakang

b.) UVW *Mapping* dan *Texturing*.

Dalam perusahaan skala besar yang memiliki puluhan *animator*, tugas *modelling* dan *texturing* dipisah dan dikerjakan perbagian masing-masing. Namun, karena keterbatasan jumlah karyawan maka untuk *teksturing* dan *mapping* dikerjakan oleh orang yang sama dengan pembuatan *modelling*.

Oleh karena itu, untuk pengerjaan bangunan zaman batu, khususnya untuk rumah-rumah penduduk yang sudah *dimodelling* oleh penulis, dikerjakan pula *texturing* dan *mapping* nya oleh penulis sendiri.

Sesuai dengan uraian yang sudah dijabarkan sebelumnya bahwa tantangan industri *game* berbeda dengan industri 3D pada umumnya, maka strategi untuk menghasilkan visual yang indah dan detail namun tetap ringan terletak pada *mapping* dan *texturing*nya. Dengan *mapping* dan *texturing* yang efektif dapat dihasilkan visual maksimal.



Gambar 3.6 Contoh Mapping dan Teksturing

Mapping dan *texturing* diatas dioptimalkan untuk satu *level game* agar lebih ringan.



Gambar 3.7 Hasil Bangunan dengan Mapping dan Teksturing

Sumber: Data internal PT Alps King

UMMN

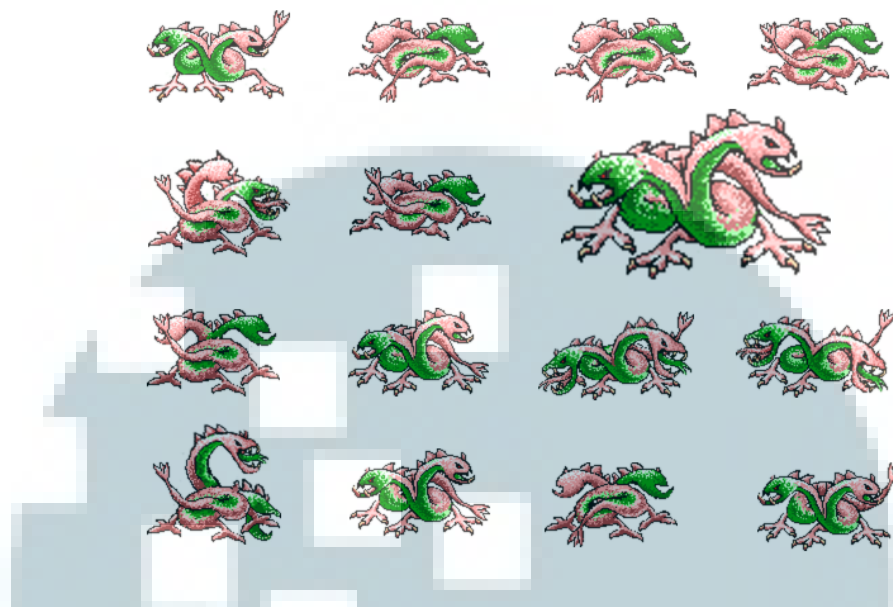
2.) 2D Department

Tugas-tugas grafis yang diberikan meliputi pembuatan *pixel art*, *wallpaper fans art*, dan *mobile website* untuk iPhone. Penulis menikmati pengerjaan tugas-tugas grafis yang diberikan, sebab sesuai dengan minat dan jurusan penulis. Penulis juga berusaha semaksimal mungkin dalam mengerjakan tugas-tugas yang diberikan.

a.) *Pixel Art*

Dalam pembuatan *pixel art*, lebih difokuskan pada pembuatan karakter monster-monster. Ukuran layar *pixel art* pun dibatasi, penulis tidak diperbolehkan melebihi kapasitas layar yang ditentukan karena gambar dapat terpotong. Harus cukup detail agar terlihat bentuk dan jenis monsternya tapi juga cukup simpel agar dengan ukuran layar yang kecil tetap dapat terlihat jelas dan diidentifikasi jenis monster tersebut.

Gerakan tiap monster sengaja dibuat 12-14 *sequence*, yang masing-masing adalah saat *idle*, *walk*, dan *attack* dari posisi menghadap depan maupun belakang.



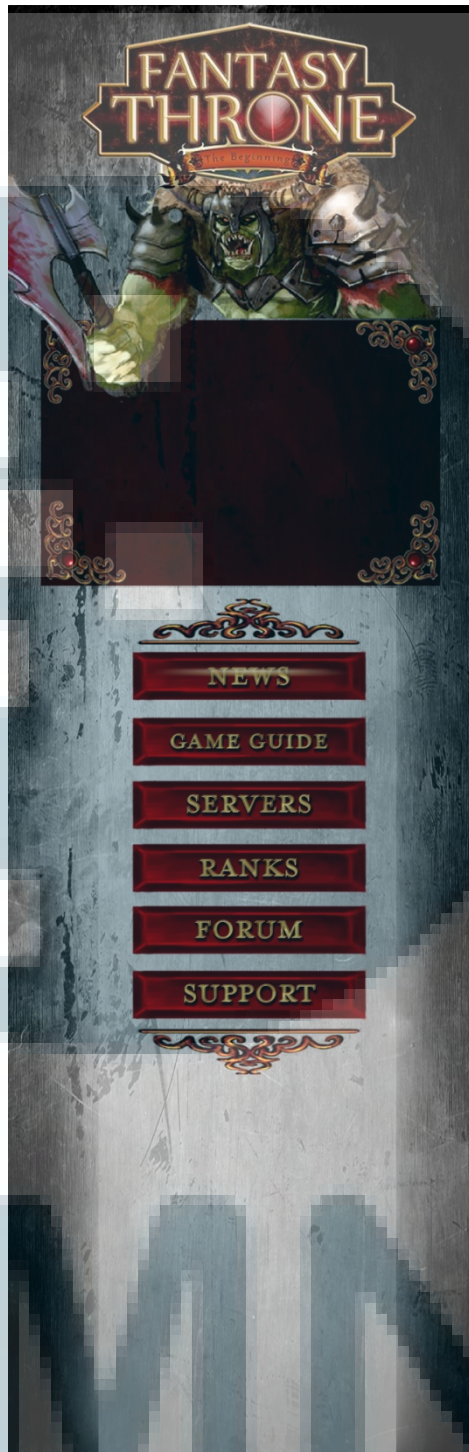
Gambar 3.8 Contoh Pixel Art -Twin Snake Monster-

b.) *Mobile Website*

Dalam pembuatan *mobile website*, penulis diberi kepercayaan untuk menerapkan ilmu desain yang sudah dipelajari selama ini di kampus untuk mendesain tampilan halaman utama *mobile website*. Karena pangsa pasar *game* ini nantinya adalah *gamers* laki-laki maka tampilan *website* dibuat dengan gaya maskulin, warna hitam dan merah sengaja digunakan sebagai warna yang dominan untuk mempertegas kesan garang, kasar, dan tangguh. beberapa ornamen-ornamen dan elemen visual pendukung tambahan seperti percikan darah, dan tekstur tembok yang sudah terkelupas ditambahkan sebagai elemen yang mempertegas "kegarangan" tokoh yang ditampilkan pun Orc dan bukan *human*, karena selaras dengan jalan cerita *game*

dimana tokoh Orc lebih liar, garang, perusak, dan kuat. Kendala dalam pembuatan *mobile website* ini adalah ukuran dan *layout* karena kebutuhan di iPhone berbeda dengan kebutuhan di laptop / komputer. bahkan cara *user* membuka, mengoperasikan, dan posisi ergonomisnya pun berbeda. Pada laptop atau komputer semua dioperasikan menggunakan *mouse* dan hal ini berbeda dengan *mobile website* dimana semua dioperasikan menggunakan tangan dan jari. Bentuk *website* yang memanjang dan bukan melebar, posisi tangan *user* saat memegang *mobile phone* harus dipertimbangkan agar *user* cukup nyaman saat sedang berselancar di *website* kita.

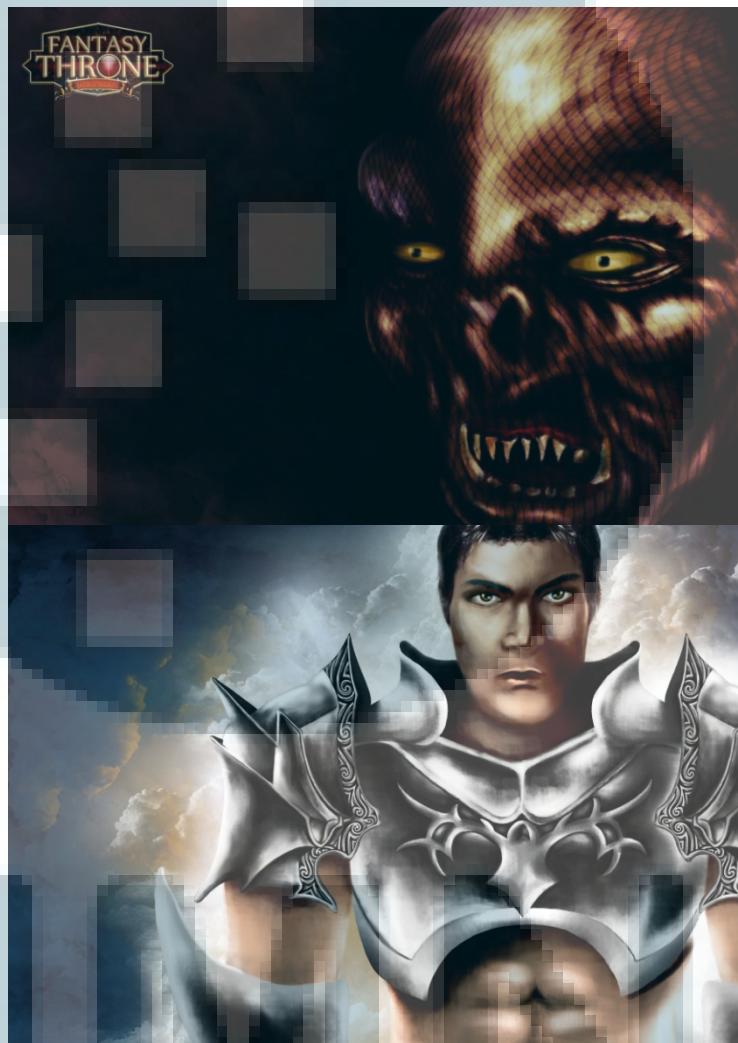
UMMN



Gambar 3.9 Contoh Mobile Website untuk iPhone

c.) *Wallpaper Fans Art*

Dalam Pembuatan *wallpaper fans art*, penulis menerapkan ilmu *digital painting* yang dipelajari secara otodidak maupun saat di kampus,



Gambar 3.10 Contoh Wallpaper Fans Art -Human & Orc Version-

Untuk *wallpaper* versi Orc, warna yang dominan digunakan adalah warna coklat, kuning, dan hitam karena warna-warna tersebut

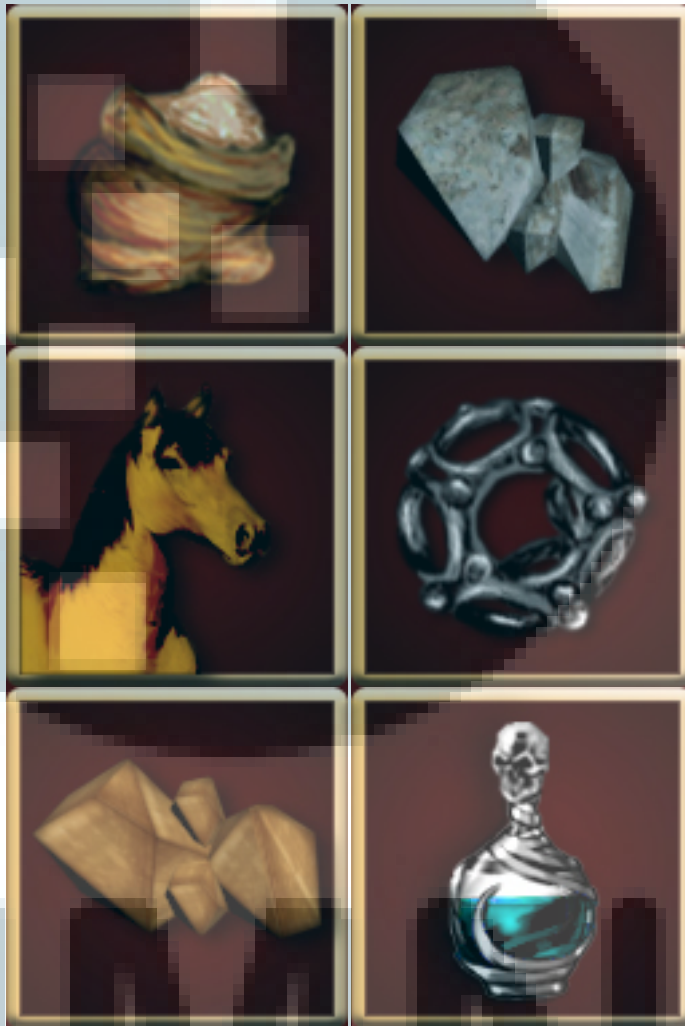
memberi kesan natural dan mencitrakan kebiasaan orc yang kasar, kotor, dan liar. Selain itu tokoh orc disini adalah tokoh antagonis / jahat.

Sementara untuk *wallpaper* versi *human* warna yang dominan cenderung lebih terang. *Background* yang ditampilkan adalah langit dan cahaya mentari untuk menonjolkan bahwa tokoh *human* ini adalah tokoh protagonis. Berperan sebagai pembasmi kejahatan dan merupakan musuh bebuyutan Orc. Pakaian yang digunakan terbuat dari besi-besi kokoh menandakan bahwa dia adalah seorang ksatria. Pandangan mata yang tegas, bentuk rahang yang kotak, otot perut yang menonjol dan *gesture* tubuh yang tegap sebagai penanda bahwa ksatria ini akan berangkat perang.

UMMN

d.) *Icon*

Dalam Pembuatan *icon*, penulis menerapkan ilmu *digital painting* dan *modelling* 3D yang dipelajari secara otodidak maupun saat di kampus,



Gambar 3.11 Contoh Icon Untuk Jenis-jenis Item

fungsi *icon* adalah sebagai tanda pengenal agar pemain dapat membedakan jenis *item* yang satu dengan yang lainnya. umumnya *icon* berukuran kecil dan diletakkan di bagian-bagian

tertentu pada *GUI* / tampilan antar pemain dengan permainan. *Item* sendiri terdiri dari jenis-jenis mineral, bebatuan, alat perang, hewan, racun, obat-obatan, tumbuhan dan sebagainya. Bentuk-bentuk itu umum kita jumpai dalam kehidupan nyata ini. tetapi dalam *game* bentuk tersebut harus disederhanakan karena nantinya akan ditampilkan dalam ukuran kecil. Apabila terlalu rumit dan kompleks tidak akan terlihat dan akan sangat sulit diidentifikasi jenis bentuk tersebut. Oleh karena itulah dalam membuat *icon*, penulis hanya mengambil beberapa bentuk ciri khas saja dan disederhanakan namun tetap terlihat realistis, bukan kartun atau clip art. seperti icon kuda penulis cukup mengambil kepala hingga dada kuda tidak perlu seluruh badan berikut keempat kakinya disertakan.

Dalam pembuatan *item* ini, penulis menggunakan teknik *digital painting* dan *modelling* 3D disesuaikan dengan kebutuhan dan jenis *item*.

UMMN