

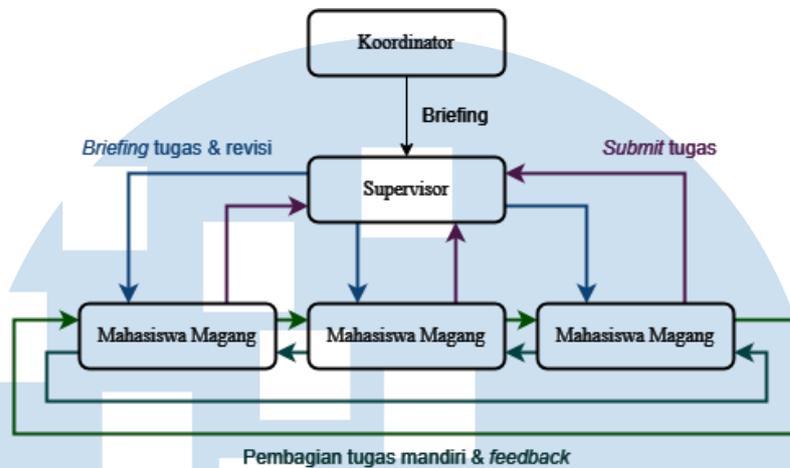
## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pekerjaan penulis sebagai *2D generalist* berputar pada dunia dua dimensi dari *muniverse* yang merupakan salah satu proyek yang tengah dikerjakan oleh Lab Virtuosity. Dalam pengerjaan proyek dua dimensi tersebut, penulis bekerja sama dengan sejumlah mahasiswa yang juga melaksanakan program magang dengan *jobdesk* masing-masing. Secara spesifik, pekerjaan yang diserahkan pada penulis meliputi pembuatan ulang denah dan desain rumah kedua tokoh *muniverse*, membantu pembuatan *storyboard* untuk *shorts* atau *reels* MunMun dan Karu beserta membantu proses animasi dari *shorts* tersebut dengan titik berat pada pembuatan *storyboard*.

Koordinasi pada kerja magang di Lab Virtuosity biasanya berlangsung antar para *supervisor* dengan para mahasiswa magang atau berlangsung antar sesama mahasiswaw magang saja. Koordinasi dengan *supervisor* biasanya berlangsung secara daring melalui aplikasi *messenger*. Pada masa-masa awal magang, percakapan, asistensi, hingga revisi terjadi dalam sebuah grup *WhatsApp*. Pada periode setelah UTS *platform* daring yang digunakan berubah menjadi *discord server*. Mahasiswa magang biasanya memberikan *thumbnail* dari *update* pekerjaan dalam bentuk gambar *jpeg/jpg* atau *png* yang bisa juga dalam rupa *screenshot* ke grup sembari mengunggah *file* pekerjaan ke *greenserver muniverse* yang telah disediakan oleh para *supervisor*. Untuk revisi pekerjaan penulis yang berupa gambar konsep, *supervisor* cukup melihat gambar yang diunggah di grup atau *server*, kemudian menyampaikan bagian yang masih perlu dikembangkan atau diubah melalui tulisan pesan tertulis. *File* di *greenserver* biasanya lebih dibutuhkan untuk revisi pekerjaan yang bersifat teknis seperti *rigging*, *modeling*, juga *3D asset*. Untuk pekerjaan-pekerjaan tersebut biasanya akan dibahas lebih lanjut pada pertemuan tatap muka yang dilangsungkan beberapa minggu sekali.



Gambar 3. 1. *Workflow* pekerjaan Lab Virtuosity  
(Dokumentasi pribadi)

Melengkapi informasi di atas, pertemuan tatap muka tetap dilakukan setidaknya sekali dalam sebulan. Pertemuan tatap muka tidak memiliki jadwal yang pasti, namun jika ada pertemuan akan dilangsungkan pada hari Senin mulai pukul 14.00 WIB hingga selesai. Jadwal pertemuan selalu diumumkan oleh *supervisor* setidaknya dua hari sebelum pertemuan lewat pesan teks di grup *WhatsApp* atau *discord server*. Mahasiswa magang yang dapat menghadiri hanya perlu datang ke Gedung B ruang 601 pada jadwal yang ditentukan untuk mengikuti pertemuan tersebut, sedangkan yang tidak dapat hadir harus memberi kabar pada *supervisor* bahwa tidak dapat hadir. Di pertemuan tersebut mahasiswa magang diminta untuk menunjukkan *progress* pekerjaan mereka masing-masing yang kemudian akan diperiksa bersama oleh para *supervisor* secara bergilir. Pemeriksaan disertai dengan diskusi dengan mahasiswa bersangkutan mengenai bagian mana yang masih perlu perbaikan, perkembangan, dan seterusnya.

### 3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Dalam sub bab ini, penulis akan menguraikan tugas-tugas yang dikerjakan selama masa periode magang. Uraian tugas tersebut disertai juga dengan kendala yang muncul, sekaligus solusi dari kendala-kendala tersebut.

### 3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Tugas yang dilakukan penulis selama menjalani magang di Virtuosity cenderung berfokus pada pembuatan ulang desain rumah kedua tokoh utama, yaitu MunMun dan Karu. Penjabaran tugas-tugas yang dikerjakan oleh penulis dapat diperhatikan pada tabel berikut.

Tabel 3. 1. Deskripsi garis besar pekerjaan penulis di Lab. Virtuosity

Periode	Assignment	Deskripsi
13 Feb – 17 Feb	Mendesain ulang RnD rumah MunMun	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merombak denah rumah MunMun.</li> <li>• Menyesuaikan denah rumah MunMun dengan konsep yang diminta.</li> <li>• Membuat kembali denah lantai satu dan dua rumah MunMun.</li> </ul>
18 Feb – 22 Feb	Isometri interior ruangan rumah MunMun	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat tampak <math>\frac{3}{4}</math> (isometri) dari ruangan-ruangan yang telah didesain kembali.</li> <li>• Menggambarkan garis besar isi ruangan beserta furnitur-furnitur di dalamnya.</li> </ul>
23 Feb – 7 Mar	Mendesain ulang RnD rumah Karu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Merombak denah rumah Karu.</li> <li>• Menyesuaikan denah rumah Karu dengan konsep yang diminta.</li> <li>• Membuat kembali denah lantai satu dan dua rumah Karu.</li> </ul>
8 Mar – 9 Mar	Reels MunKaru: Flower	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membantu pembuatan <i>storyboard</i> untuk reels “<i>Flower.</i>”</li> <li>• Pembuatan reels dikerjakan bersama salah seorang rekan magang yang diberi tugas untuk membuat animasi reels tersebut.</li> </ul>
10 Mar – 13 Mar	Isometri interior ruangan rumah Karu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat tampak <math>\frac{3}{4}</math> (isometri) dari ruangan-ruangan yang telah didesain kembali.</li> <li>• Menggambarkan garis besar isi ruangan beserta furnitur-furnitur di dalamnya.</li> </ul>
1 Apr – 20 Apr	Revisi desain rumah MunMun	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisi RnD berupa <i>minor adjustment</i> pada peletakan beberapa furnitur di beberapa ruangan.</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Revisi isometri yang mengharuskan perombakan cukup signifikan untuk membuat furniture-furnitur dalam rumah lebih proporsional sesuai dengan proporsi tubuh tokoh MunMun.</li> </ul>
22 Apr – 27 Apr	Pembuatan <i>concept art</i> rumah MunMun	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat konsep ruangan dapur dan kamar MunMun.</li> <li>• Membuat konsep ruangan lengkap dengan detail furnitur dan perabot.</li> </ul>
29 Apr – 4 Mei	Pembuatan <i>concept art</i> rumah Karu	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Membuat konsep beberapa ruangan di rumah Karu.</li> <li>• Membuat konsep ruangan lengkap dengan detail furnitur dan perabot.</li> </ul>

(Dokumentasi pribadi)

### 3.2.2 Uraian Kerja Magang

Sebagian besar pekerjaan penulis saat menjalani kerja magang di Lab Virtuosity berpusat pada pengerjaan desain ulang rumah kedua tokoh proyek *Muniverse*, MunMun dan Karu. Proses perancangan ulang rumah kedua tokoh bertujuan untuk menyesuaikan kembali desain rumah yang belum matang dari periode kerja sebelumnya. Penyesuaian tersebut harus dilakukan karena terjadi beberapa perubahan dan penambahan aspek-aspek yang sebelumnya masih kurang diperjelas. Meskipun penulis terdaftar sebagai seorang *2D generalist*, penulis mendapatkan tugas yang cukup monoton karena proses desain rumah yang cukup memakan waktu. Selain mendesain ulang rumah tokoh, penulis sempat diberi tugas untuk membantu membuat *storyboard* dan animasi untuk salah satu *reels* yang diproduksi oleh Lab Virtuosity. Proses pengerjaan rancangan rumah penulis lakukan menggunakan *Clip Studio Paint* (CSP), sedangkan pengerjaan *storyboard* dilakukan menggunakan *Toon Boom Storyboard*.

## 1. Merancang kembali rumah tokoh MunMun

Pada awalnya penulis diberikan penjelasan singkat mengenai proses perancangan rumah tokoh dari periode pengerjaan yang lalu, di mana pengerjaan rancangan tersebut dilakukan dalam waktu yang cenderung singkat dan terburu-buru sehingga tidak dapat memberikan hasil yang memuaskan.



Gambar 3. 2. Rancangan lama rumah MunMun (Dokumentasi perusahaan)

Setelah dilihat, penulis menemukan bahwa skala ruang dalam rumah kedua tokoh masih memiliki perbedaan yang cukup membingungkan, penataan ruang juga cukup tidak konsisten sehingga rumah terlihat seperti memiliki lebar yang berbeda di kedua lantai. Penulis diminta untuk tetap menggunakan eksterior rumah yang sama dan hanya mengubah bagian dalam rumah saja. Setelah melakukan sejumlah diskusi dan diberi sejumlah *briefing* mengenai konsep rumah, penulis mulai merancang kembali desain RnD atau denah rumah tokoh, dimulai dari rumah MunMun.

Perubahan konsep rumah MunMun sendiri diubah dari rumah kos menjadi rumah kontrakan biasa yang dimiliki oleh seorang kerabat MunMun, letaknya berada di sebuah *cluster* perumahan dekat UMN. Hal ini disebabkan oleh adanya beberapa keperluan khusus untuk MunMun, seperti pada *cockpit* peluncuran roket yang merupakan kendaraan MunMun beserta atap yang bisa terbuka. Pada rancangan awal, *cockpit* diletakkan di lantai dua, yang mana

bukan merupakan tempat ideal untuk meletakkan sebuah area peluncuran karena memerlukan penopang yang kuat, yang biasanya diletakkan langsung di atas tanah. Selain itu, jumlah kamar yang terdapat pada rancangan awal di lantai satu dan lantai dua memiliki perbedaan yang terlalu besar, sehingga tidak terlihat seperti sebuah rumah kos yang cenderung memiliki penataan kamar yang monoton atau setidaknya sama besar. Kedua aspek ini menjadi fokus utama penulis dalam proses perancangan rumah MunMun. Setelah melakukan eksplorasi, penulis mendapat rancangan RnD sebagai berikut.



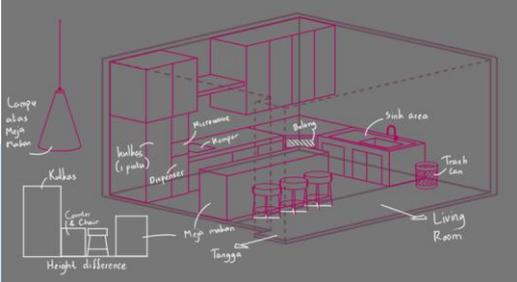
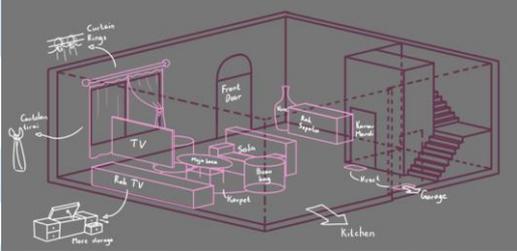
Gambar 3. 3. Rancangan RnD pertama rumah MunMun.  
(Dokumentasi pribadi)

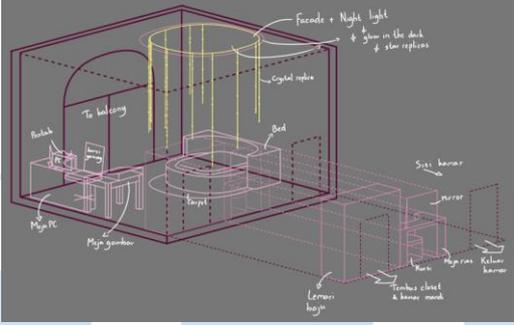
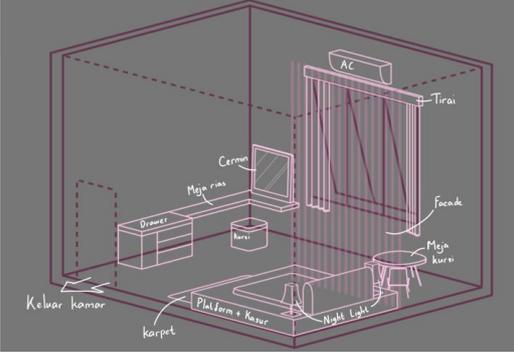
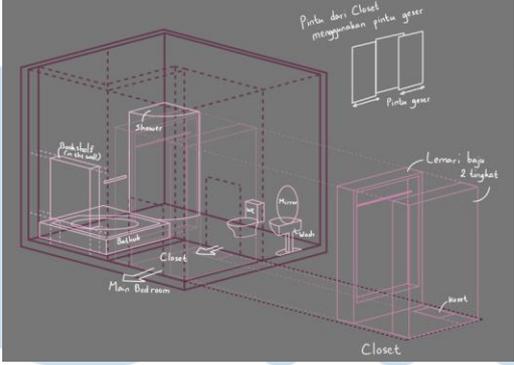
Pada rancangan pertama ini, rumah MunMun dibagi menjadi dua bagian berdasarkan tingkat. Tingkat atau lantai pertama merupakan *living area*, di mana diletakkan ruang keluarga dan dapur sekaligus ruang makan. Tingkat atau lantai kedua berisi dua buah kamar dengan ukuran yang tidak jauh berbeda, ditambah dengan adanya area olah raga dengan perlengkapan *fitness* seadanya. Ukuran kedua kamar dibuat cukup besar, seperti pada umumnya, berbeda dari rancangan sebelumnya yang memiliki kamar berukuran kecil seperti kamar kos. Selain kamar dan ruangan lainnya, ada pula letak *cockpit* yang telah diubah untuk menyesuaikan keperluan peluncuran roket. *Cockpit* diletakkan di lantai satu dan berfungsi sebagai jalan penghubung bagian dalam

rumah ke bagian luar rumah, menembus hingga lantai kedua dan atap yang dapat ditebuk terbuka tepat di atasnya.

Setelah perancangan RnD, penulis memutuskan untuk melanjutkan ke pengerjaan isometri yang diminta oleh *supervisor*. Awalnya *supervisor* penulis hanya meminta isometri dapur yang hendak segera dipakai oleh divisi 3D yang sedang membuat 3D model dari dapur rumah MunMun, namun setelah penulis menyelesaikan isometri dapur, *supervisor* meminta penulis untuk membuat isometri ruangan-ruangan lainnya juga. Pembuatan isometri ruangan sebagian besar hanya perlu mengikuti denah yang telah penulis buat sendiri. Berbeda dengan gambar perspektif, isometri ruangan tidak menggunakan titik hilang, sehingga penulis membuat isometri memanfaatkan rotation tool dan line tool pada CSP untuk menciptakan kemiringan yang konsisten. Ruangan-ruangan yang penulis kerjakan isometrinya dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 3. 2. Isometri ruangan rumah MunMun

Lt.	Isometri	Keterangan
1		<p><b>Dapur.</b></p> <p>Dapur dibuat menyesuaikan desain sebelumnya atas permintaan <i>supervisor</i>, sehingga penulis tidak banyak melakukan perubahan selain pada detail jumlah lemari dan rak pada <i>counter</i> dan ukuran kompor.</p>
		<p><b>Ruang Keluarga.</b></p> <p>Ruang keluarga berada langsung di depan pintu masuk rumah dan terhubung langsung ke dapur juga ke hampir seluruh area lain dari rumah. Ruang ini perlu memiliki aksesibilitas yang tinggi, sehingga penulis memberikan</p>

		<p>ruang untuk berlalu lalang di sekitar sofa.</p>
<p>2</p>		<p><b>Kamar Utama.</b> Kamar yang ditempati oleh MunMun. Dirancang untuk menyesuaikan kepribadian MunMun yang menyukai hal-hal yang unik dan cantik dengan kasur lingkaran dan facade yang sekaligus berfungsi sebagai lampu tidur yang menyerupai bintang.</p>
		<p><b>Kamar Tamu.</b> Kamar tamu dirancang seadanya karena tidak terlalu sering dipakai. Ruangan ini bernuansa bentuk kotak untuk menunjukkan suasana yang kaku dan kosong.</p>
		<p><b>Kamar Mandi.</b> Kamar mandi utama hanya dapat diakses dari kamar utama melalui lemari pakaian yang menyamarkan pintu menuju kamar mandi, memberi kesan yang ajaib. Kamar mandi ini dilengkapi dengan bathub dan lemari ruangan khusus untuk lemari pakaian.</p>

(Dokumentasi pribadi)

Seusai pembuatan seluruh isometri ruangan di rumah MunMun, penulis beranjak ke perancangan rumah Karu, namun setelah itu rancangan rumah MunMun mendapatkan revisi, sehingga penulis kembali mengerjakan perancangan rumah MunMun setelah selesai dengan rumah Karu.

Bagian RnD tidak memiliki terlalu banyak masalah, namun karena adanya perkembangan dalam relasi keluarga MunMun, atasan penulis memutuskan untuk membuat MunMun tinggal bersama dengan pemilik rumah tersebut yang adalah Bibi dari MunMun. Hal ini berdampak pada kamar yang ditempati oleh MunMun dan Bibinya sekaligus desain kedua kamar tersebut. MunMun yang awalnya menempati kamar utama kini digeser ke kamar tamu, sedangkan kamar utama kini ditempati oleh sang Bibi. Menurut *brief information* yang disampaikan oleh *supervisor* penulis, Bibi MunMun akan memiliki watak yang lebih kaku, sehingga desain awal kamar utama tidak cocok untuk kepribadian sang Bibi. Sementara itu, kamar tamu memiliki desain yang terlalu kotak untuk MunMun, sehingga juga diperlukan sejumlah perubahan pada kamar tersebut. Kamar utama yang tadinya penuh dengan ornament-ornamen dan Kasur yang unik diubah menjadi seada kadarnya dan kamar tamu yang tadinya didominasi bentuk kotak kini dicampur dengan nuansa lingkaran.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA



Gambar 3. 4. Rancangan RnD ke-dua lantai dua rumah MunMun (Dokumentasi pribadi)

Untuk bagian isometri, penulis mendapat revisi yang cukup banyak dikarenakan adanya penyesuaian furnitur dengan proporsi tubuh MunMun yang tidak sama dengan proporsi tubuh manusia. Hal ini mengharuskan penulis untuk membuat ulang semua gambar isometri yang telah dibuat, sekaligus melakukan *minor adjustment* pada desain beberapa furnitur untuk lebih menyesuaikan keperluan MunMun. Ditengah proses revisi tersebut, penulis mendapat perintah untuk menghentikan pembuatan isometri dan langsung membuat *concept art*, sehingga proses isometri hanya sampai di sini saja.

## 2. Merancang kembali rumah tokoh Karu

Sama seperti rumah MunMun, rumah Karu juga telah dirancang pada periode sebelumnya, namun dengan hasil yang terburu-buru dan tidak maksimal. Penulis juga perlu merancang ulang rumah Karu dengan berbagai penyesuaian.



Gambar 3. 5. Rancangan lama rumah Karu  
(Dokumentasi Perusahaan)

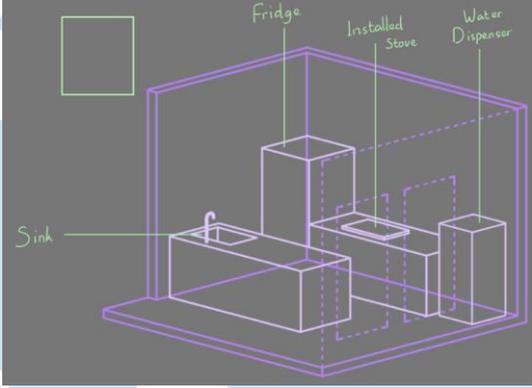
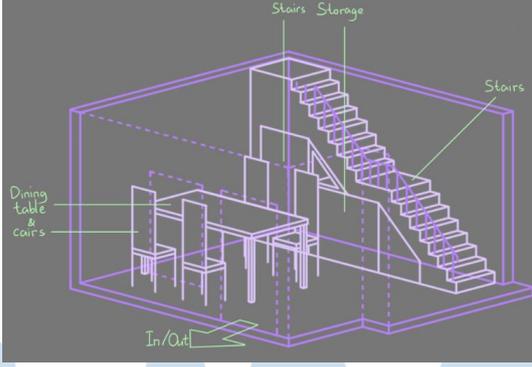
Rancangan lama rumah Karu terlihat minimalis, namun dengan banyak ruang kosong, ditambah posisi tangga yang kurang nyaman juga pembagian ruangan yang tidak merata. Kurangnya detail dan keterangan pada denah lama membuat rancangan tersebut sulit terbaca. Berbeda dengan MunMun, penulis tidak banyak mendapat *briefing* mengenai bagaimana rumah Karu hendak dirancang.

Rumah Karu sama seperti rumah MunMun adalah rumah yang berada di sebuah *cluster* perumahan di area dekat UMN. Penulis tidak mendapat *brief* mengenai asal-usul maupun status rumah yang ditempati oleh Karu, sehingga penulis hanya bisa mengikuti rancangan rumah sebelumnya. Penulis memutuskan untuk mempertimbangkan *three-dimensional character* Karu dan mengubah tatanan ruang sekaligus mengatur ulang skala ruangan menjadi lebih konsisten dan merata. Penempatan dapur pada rancangan lama terlihat cukup berbelit dan sempit, juga tidak efektif karena jauh dari meja makan. Ruang keluarga juga memiliki banyak ruang kosong dan memiliki bentuk yang sedikit canggung. Di lantai atas hanya terdapat tiga ruangan yang besar, dan posisi tangga menghabiskan cukup banyak ruang. Penulis hendak membuat rumah



berikut adalah tabel untuk menjabarkan isometri ruangan-ruangan yang telah dibuat.

Tabel 3. 3. Isometri ruangan rumah Karu

Lt.	Isometri	Keterangan
1		<p><b>Dapur.</b> Dapur Karu tidak mengalami perubahan dari rancangan sebelumnya, hanya berpindah posisi saja menjadi di seberang ruang makan untuk mempermudah akses.</p>
		<p><b>Ruang Makan.</b> Meja makan adalah hal pertama yang dilihat ketika memasuki rumah Karu. Di belakangnya terdapat tangga menuju ke lantai dua.</p>

		<p><b>Ruang Keluarga.</b></p> <p>Ruang Keluarga memiliki setup TV yang interaktif dan dilengkapi <i>game console</i> untuk dimainkan oleh Karu dan teman-temannya. Ruang ini adalah ruangan yang paling hidup di rumah Karu, bahkan dapat dilihat dari balkon yang sengaja dibuat untuk melihat ke ruang keluarga.</p>
2		<p><b>Kamar Karu.</b></p> <p>Kamar Karu terstruktur seperti kamar standar pada umumnya dengan Kasur, lemari, dan meja untuk aktifitas sehari-hari. Kamar Karu memiliki <i>setup</i> dengan ornament berbentuk geometris berupa segi enam dan kotak.</p>

(Dokumentasi pribadi)

Isometri ruangan Karu juga memerlukan *adjustment* untuk menyesuaikan proporsi tubuh Karu yang mirip dengan MunMun. Sebelum penulis sempat melakukan revisi, permintaan tersebut dibatalkan karena atasan memutuskan untuk tidak perlu melanjutkan isometri secara detail dan langsung membuat *concept art* rumah.

### 3. Pembuatan *storyboard* untuk *reels* MunKaru

Sebagai *2D generalist*, pekerjaan penulis tentu tidak hanya berhubungan dengan pembuatan denah rumah, namun juga membantu meng-*cover* bagian-

bagian lain yang membutuhkan bantuan, terutama jika masih berbentuk 2D. Salah satu cakupan dari *2D generalist* meliputi pembuatan *storyboard* dan animasi 2D. *Supervisor* penulis sempat memberi tugas pada penulis untuk membantu pembuatan *storyboard* dan animasi untuk salah satu *reels* yang penulis kerjakan bersama seorang rekan magang. Penulis akhirnya membagi tugas dengan rekan tersebut dan mendapat bagian *storyboarding* saja, sedangkan ia menangan animasi *reels* yang dikerjakan.

*Reels* yang dikerjakan menceritakan gelagat Karu yang hendak memberikan setangkai bunga pada MunMun. Penulis dan rekan penulis perlu memikirkan ide narasi untuk membuat adegan itu menjadi menarik namun dengan singkat dan padat. Setelah berdiskusi bersama, akhirnya penulis dan rekan sepakat untuk membuat Karu yang bertingkah sok keren ketika memberikan setangkai bunga pada MunMun dalam mimpi MunMun.

Setelah menyepakati alur tersebut, penulis membuat *storyboard* yang kemudian diserahkan pada rekan penulis untuk kemudian digunakan sebagai acuan untuk membuat animasi *reels* tersebut.



Gambar 3. 7. Proses pembuatan *storyboard* untuk *reels*.

(Dokumentasi pribadi)

*Storyboard* yang dibuat bukan merupakan *storyboard* yang detail, namun cukup untuk menunjukkan pergerakan tokoh, subjek, dan objek. Hal ini disebabkan oleh teknik animasi yang digunakan, yaitu *cut-out animation*.

*Storyboard* yang dibuat oleh penulis cukup menunjukkan garis besar pergerakan tokoh dengan memberikan *key poses* yang jelas sehingga rekan penulis hanya perlu memikirkan masalah jarak antar frame yang akan di-*autotween*.

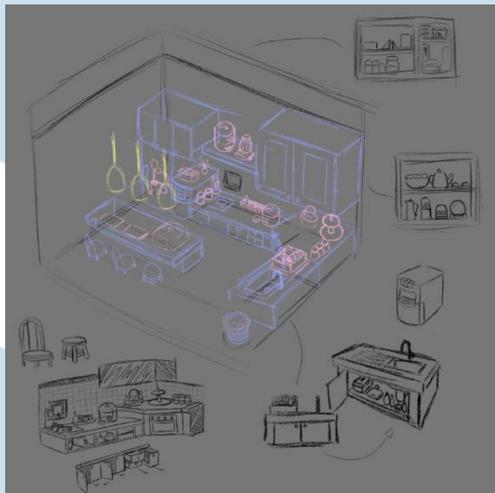
#### 4. Pembuatan *concept art* rumah tokoh MunMun dan Karu

Melanjutkan dari pembuatan isometri, atasan penulis merasa bahwa isometri kurang dapat menyampaikan suasana yang ingin digambarkan. Pembuatan isometri kemudian dihentikan untuk pembuatan *concept art*. Berbeda dari pembuatan isometri yang mengharuskan penulis membuat semua ruangan, *concept art* yang diminta hanya diambil dari beberapa ruangan yang dikira dapat menggambarkan tokoh yang meninggalkan rumah. *Concept art* sendiri sebenarnya tidak jauh berbeda dari isometri, sama-sama membuat gambar ruangan dari tampak  $\frac{3}{4}$ , namun pada *concept art*, detail pada perabot dan furnitur sudah dicantumkan dengan cara yang lebih luwes. Pada *concept art*, detail pada ruangan yang perlu perhatian khusus juga digambarkan sendiri di sekitar gambar  $\frac{3}{4}$  ruangan. Biasanya untuk menggambarkan beberapa alat, *set up*, atau barang-barang yang memiliki fungsi khusus atau fungsi tersembunyi seperti lemari, kotak peralatan, dll.

Penulis diberi waktu masing-masing satu minggu untuk membuat *concept art* rumah MunMun dan rumah Karu tanpa ada batasan jumlah ruangan yang dibuat sebagai *concept art*. Sebelum memulai, atasan juga memperjelas skala rumah dan ruangan yang dibuat menjadi lebih *chibi* mengikuti *style* dan proporsi kedua tokoh. Referensi yang digunakan untuk pembuatan rumah adalah *Connie and Brown*, sebuah serial dari Line yang biasa muncul di *youtube shorts* yang juga digunakan sebagai referensi proporsi tokoh MunMun dan Karu. Dengan informasi tersebut, penulis pun mulai mengerjakan *concept art* rumah kedua tokoh.

Rumah MunMun sudah lebih ter-*develop* sebagai rumah bibi MunMun, di mana MunMun ikut tinggal di rumah sang bibi yang dekat dari UMN, tempatnya berkuliah sebagai seorang mahasiswa animasi. Berdasarkan informasi singkat yang pernah didiskusikan pada sebuah pertemuan, penulis menangkap bahwa bibi MunMun memiliki sifat yang lebih kaku, berlawanan dengan MunMun yang ceria dan nyentrik. Untuk menunjukkan perbedaan tersebut, penulis membuat *concept art* dari dapur dan kamar MunMun.

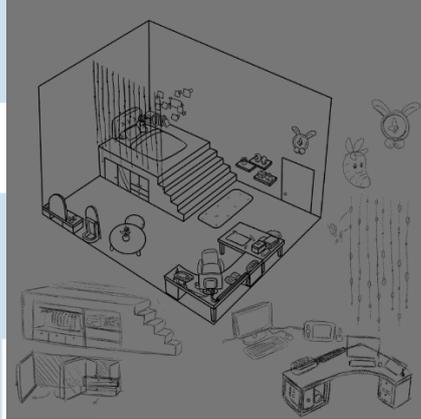
Ruangan dapur, sebagai bagian rumah bibi, memiliki pengaruh dari sang bibi. Penulis berasumsi bahwa sang bibi bisa memasak, sehingga penulis memberi perlengkapan memasak yang cukup lengkap sekaligus bumbu masak yang cukup beragam. Dapur terlihat rapi tanpa ada tambahan yang aneh-aneh, seperti pada halnya dapur yang fungsional.



Gambar 3. 8. Sketsa konsep dapur rumah MunMun  
(Dokumentasi pribadi)

Sementara itu, kamar MunMun jelas lebih menggambarkan kepribadian MunMun. Kamar MunMun dilengkapi dengan ornamen-ornamen yang lebih eksentrik, memberi kesan kesukaannya terhadap luar angkasa yang mengingatkannya akan planet asalnya. MunMun diberikan lemari pakaian yang cukup besar yang terletak di kolong kasurnya yang memiliki tingkat yang cukup tinggi. Lemari yang memiliki segmen yang cukup lengkap untuk

menyimpan berbagai jenis pakaian, lengkap dengan laci dan gantungan baju untuk memperlihatkan koleksi pakaian MunMun yang suka berdandan.



Gambar 3. 9. Sketsa konsep kamar MunMun  
(Dokumentasi pribadi)

Rumah Karu juga membutuhkan *concept art* yang juga diserahkan pada penulis. Pengerjaan konsep rumah Karu akan dikerjakan setelah konsep rumah MunMun. Penulis kemungkinan akan membuat konsep dari ruang keluarga dan kamar Karu. Saat ini penulis masih mengerjakan konsep rumah MunMun dan belum mengerjakan konsep rumah Karu.

### 3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama pelaksanaan kerja magang, penulis menemui beberapa kendala seperti berikut:

#### 1) Kurang matangnya konsep

Konsep yang meliputi tokoh-tokoh *muniverse* masih sangat kurang diperjelas, sehingga menghambat proses pengerjaan berbagai hal, termasuk dalam pembuatan desain rumah. Para atasan tidak memberikan cukup banyak informasi mengenai kedua tokoh sehingga proses pembuatan keduanya hanya berbasis cocoklogi dari informasi singkat mengenai kepribadian kedua tokoh sebelum dipastikan kembali kepada atasan.

2) Jarangnya *checkup* progress

Atasan jarang meminta progress pekerjaan para mahasiswa magang. Atasan biasanya meminta hal tersebut pada pertemuan tatap muka yang berlangsung beberapa minggu sekali saja, yang mana mengurangi efisiensi dan semangat kerja para mahasiswa magang. Secara pribadi, penulis sendiri merasa kurang termotivasi karena jaranganya permintaan untuk mengecek progress pekerjaan dan berujung pada lambatnya proses pengerjaan sebuah tugas.

3) *Supervisor* dan atasan yang kurang responsif

Secara daring, penulis tetap selalu memberikan *update* progress apabila telah menyelesaikan suatu tugas. Pada awal hingga pertengahan masa magang, *update* daring dilakukan dengan mengunggah *file* pekerjaan di server pribadi Lab Virtuosity melalui *greenserver* dan grup *whatsapp*. Sayangnya proses *update* melalui metode ini cukup lama sebelum dilihat dan dibalas oleh atasan, sehingga cukup memperlambat proses pengerjaan tugas. Sering kali balasan maupun revisi baru datang ketika penulis tengah mengerjakan pekerjaan lain, sehingga mengganggu fokus penulis ketika mengerjakan pekerjaan lainnya. Pada masa pertengahan, para atasan setuju untuk mengubah metode daring menjadi dengan *discord*. Sayangnya, pengunggahan *update* melalui *discord* justru lebih lama mendapat balasan dari atasan dan sama saja menghambat efisiensi kerja penulis.

4) Revisi besar yang disampaikan setelah pekerjaan selesai

Revisi yang diberikan melalui proses *update* secara daring sangat memakan waktu dan menghasilkan revisi-revisi kecil yang mengganggu fokus penulis. Namun ketika ada pertemuan tatap muka, biasanya akan muncul revisi-revisi besar yang mengakibatkan perlunya perombakan banyak hal yang sebelumnya dianggap baik-baik saja. Hal ini memaksa penulis dan beberapa rekan lainnya untuk terpaksa mengerjakan suatu pekerjaan dua kali atau lebih. Meskipun penulis paham bahwa ini adalah bagian dari pekerjaan, namun ketika revisi besar diberikan setelah pekerjaan telah diselesaikan sehari-hari atau

berminggu-minggu sebelumnya cukup mengurangi semangat kerja dan tentunya memakan waktu untuk pengerjaan tugas yang sama.

### 3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berdasar kendala-kendala yang telah dijabarkan di atas, penulis berusaha untuk mengatasi hambatan dengan solusi sebagai berikut:

1) Terus menanyakan detail dan diskusi dengan atasan

Penulis sendiri sangat suka memperhatikan detail dalam membuat sebuah rancangan, sehingga kosongnya informasi tertentu sangat mengganggu penulis dalam proses bekerja. Dari situ, penulis merasa penting untuk menanyakan detail-detail tertentu yang tidak hanya berpengaruh bagi pekerjaan penulis, namun juga bagi rekan-rekan mahasiswa magang lainnya. Penulis sering memastikan informasi yang berbeda-beda dari rekan-rekan lain untuk mendapat kejelasan mengenai tokoh dan aspek yang ada pada *muniverse*, seperti *three-dimensional character* kedua tokoh yang ternyata tidak diberikan pada sejumlah mahasiswa magang. Karena ketidakpastian informasi mengenai tokoh nyatanya cukup menghambat pekerjaan beberapa mahasiswa magang selain penulis juga.

2) Memberi *update* sesering mungkin

Penulis berusaha memberikan *update* semaksimal mungkin apabila telah menyelesaikan suatu tugas yang diberikan, misalnya penulis memberikan unggahan setiap selesai membuat isometri sebuah ruangan. Tujuannya untuk mendapat revisi secepat mungkin apabila ada supaya penulis dapat langsung memperbaiki pekerjaan tersebut hingga final. Sayangnya hal tersebut tidak terlalu membuahkan hasil.

3) Bom pertanyaan dan informasi

Mengetahui sifat para atasan yang kurang responsif, penulis tidak bisa hanya terus menunggu ketidakpastian dari atasan, sehingga penulis selalu menyertakan pertanyaan dan penjelasan singkat mengenai beberapa aspek

yang terdapat pada pekerjaan yang diunggah. Hal ini bertujuan supaya penulis tidak perlu menunggu dua hingga tiga kali hanya untuk menanyakan pertanyaan dan mendapat jawaban.

4) Meminta pendapat rekan magang lainnya

Penulis mencoba menanyakan pendapat rekan mahasiswa magang lainnya mengenai rancangan yang dibuat oleh penulis. Tujuannya adalah untuk mengetahui apakah rancangan yang dibuat penulis sudah sesuai dengan gambaran umum mengenai tokoh yang bersangkutan dengan rumah yang didesain. Hal ini juga membantu penulis untuk lebih mengenal rekan-rekan magang satu sama lain, juga membantu meminimalisir potensi revisi yang didapat dari atasan karena telah didiskusikan dengan rekan lain terlebih dahulu.

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA