



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

Pada pelaksanaan magang ini, penulis melamar pekerjaan sebagai *3D artist* untuk pembuatan iklan ataupun produk serta jasa lainnya yang berkaitan dengan bidang 3D sesuai dengan peminatan penulis. Namun dikarenakan perusahaan Gaze masih terbilang baru maka belum banyak tawaran pekerjaan, terutama dibidang 3D. Tetapi meski begitu perusahaan Gaze memiliki sebuah usaha baru yang berkaitan dengan 3D *printing* yang diberi nama Configurines. Configurines merupakan jasa pembuatan sebuah pajangan atau *figurine* dengan menggunakan 3D *printer*. Atas dasar hal itu, penulis beserta rekan penulis ditawarkan untuk bekerja sebagai mahasiswa magang di Gaze.

Pekerjaan yang penulis kerjakan sedikit berbeda dari para *staff* tetap. Gaze memberikan proyek baru bernama Nest Challenge, dimana pada proyek ini penulis bersama dengan rekan penulis harus membuat sebuah *game* yang tidak hanya bisa dimainkan dan menarik namun juga harus dapat menjual *figurine* dari *game* itu. Proyek Nest Challenge ini menantang penulis untuk mencari 40 ide yang nantinya disaring hingga hanya satu ide yang paling menarik dan unggul untuk dijadikan sebagai *game prototype*.

Pada proyek ini penulis berada dibawah bimbingan Mrs. Vanessa selaku mentor serta klien yang harus dihadapi penulis. Penulis harus mencari serta membuatkan sebuah *game* yang sesuai dengan keinginan klien. Penulis juga berusaha untuk selalu mengasistensikan pekerjaan kepada Mrs. Vanessa, selain itu penulis juga selalu berusaha untuk memberikan *alternative* pilihan untuk klien.

3.2. Proyek yang Dilakukan

Pada Nest Challenge ini penulis tidak hanya membuat desain untuk sebuah *game* 3D, namun juga ikut merancang *game* secara keseluruhan dari pencarian ide hingga menjadi sebuah *prototype*. Pada awalnya penulis diminta untuk mencari ide *game* sebanyak 40 ide, *game* tersebut tidak hanya menyenangkan untuk dimainkan namun juga harus menjual *figurine*. Untuk itu penulis beserta rekan mencoba mencari ide dengan berbagai cara mulai dari melakukan *brainstorming* hingga *research* untuk mengetahui lebih detail lagi tentang cara kemungkinan cara membuat *game* tersebut.

Game yang akan dibuat awalnya diperuntukkan untuk anak balita sekitar 2- 3 tahun, namun karena dirasa akan sulit menjual mainan kepada anak-anak apalagi anak balita yang belum mengerti benar cara bermain *game*, serta adanya faktor ketakutan akan bahaya apabila anak kecil diberikan mainan *figurine* kecil, maka target pasarnya pun berubah menjadi anak remaja hingga dewasa yang memiliki kemungkinan untuk bersedia bermain serta membeli *figurine game*-nya.

Untuk tugas Nest Challenge penulis diberikan waktu delapan minggu dengan jadwal tiga minggu melakukan *brainstorming* menentukan satu ide yang paling gemilang dari keseluruhan ide yang ada. Nantinya satu ide ini akan buat lebih detail mulai dari *concept art*, cara permainan, *modeling*, hingga desain tampilannya ketika dimainkan hingga lengkap menjadi *game prototype*.

UMMN

3.3. Timeline Praktik Kerja Magang

MINGGU	TUGAS
1	Membuat 40 ide, yang akan diseleksi jadi 10
2	Mendetail 10 ide, kemudian diseleksi hingga satu ide
3	Membuat <i>game</i> yang terpilih hingga jadi <i>prototype game</i>

Tabel 3.1. *Project Timeline Nest Challenge*

Keterangan Kerja	Minggu							
	1	2	3	4	5	6	7	8
<i>Brainstroming 40 ide</i>	█							
<i>Brainstroming dan research 10 ide</i>		█						
<i>Pembuatan sketsa concept art</i>			█	█				
<i>Concept Art, Layout dan Logodesign,</i>				█				
<i>Modeling, Texturing</i>					█	█		
<i>Website Layout design</i>						█	█	
<i>Review</i>							█	█

Tabel 3.2. *Project Plan Nest Challenge*

3.4. Uraian Pelaksanaan Praktik Kerja Magang

Pada bagian ini penulis akan menjelaskan lebih lanjut tentang pekerjaan penulis ketika melakukan praktik kerja magang.

3.3.1. Minggu Pertama : 40 ide game

Pada minggu pertama awal penulis mulai kerja di Gaze, penulis diminta untuk melakukan *brainstorming* untuk mencari 40 ide *game digital* yang bisa menjual *figurine*. Penulis melakukan pencarian ide dengan berbagai cara dari mencoba membuat ulang permainan yang telah ada hingga mencoba untuk menciptakan permainan baru. Mrs. Vanessa ikut membantu dalam pencarian ide dengan cara mengajarkan cara melakukan *brainstorming*. Pencarian referensi *game* serta mencoba memainkan *game* yang ada juga sangat membantu penulis dalam pencarian ide. Berikut ini 40 ide yang penulis berhasil temukan.

1. Mix and Create Me

Pada permainan ini pemain diminta untuk bermain *hidden object*, dimana dari permainan ini pemain mendapatkan bahan yang nantinya dapat digabung untuk dicampur hingga menjadi sebuah karakter. Karakter tersebut dihasilkan secara acak tergantung bahan yang pemain gabung. Yang dijual pada permainan ini ialah karakter hasil pencampuran bahan.

2. 3D ME

Permainan ini membutuhkan sebuah foto yang nantinya dengan bantuan *face recognition*, foto tersebut dapat berubah tampilannya menjadi 3D yang menyerupai karakter dalam foto. Kemudian karakter tersebut dapat dimodifikasi dengan cara mengganti pakaiannya atau menambahkan aksesoris pada karakter.

3. **Independance Day**

Pada permainan ini terdapat banyak sekali mini *game* yang dapat dimainkan. Permainan ini mengajak pemain untuk lebih mengenal budaya Indonesia, terutama ketika hari kemerdekaan Indonesia. Permainan yang ada merupakan permainan budaya yang biasanya diadakan pada hari kemerdekaan, seperti permainan panjat pinang, tarik tambang, serta permainan lainnya.

4. **Mini Sims**

Permainan ini sama seperti permainan The Sims yang terkenal hanya saja karakter pada permainan ini dibuat sebagai *mini version* dari karakter The Sims yang ada.

5. **Wanna be Superstar?**

Permainan ini merupakan permainan *dress-up game*, dimana pemain dapat mendandani karakternya sesuai *superstar* favoritnya.

6. **3D Bowling**

Permainan ini merupakan permainan bowling digital dengan tampilan yang bergrafik 3D

7. **3D Memory Game**

Permainan ini merupakan permainan sederhana, dimana pemain hanya diminta untuk memilih dan menebak karakter dengan pose yang sama dengan pemain.

8. Bubble Dash

Pada permainan ini pemain harus menembakkan gelembung yang berwarna sama.

9. Memory Matching Up Dress

Pada permainan ini pemain harus mencocokkan pakaian karakter dengan gambar yang telah diperlihatkan sebelumnya.

10. What a Boss want?

Permainan ini berupa *hidden object*, namun setiap benda yang dikumpulkan dapat dirakit seperti *puzzle* untuk kemudian dibentuk menjadi sebuah kendaraan.

11. Doll Maker

Pemain akan diberikan sebuah daftar, kemudian pemain harus mengikuti setiap petunjuk yang ada untuk menemukan isi daftar tersebut. Setiap bahan yang ditemukan nantinya dapat dibuat menjadi sebuah boneka yang dapat didandani dan diikuti sebuah kontes boneka.

12. Pirate Rush

Pemain akan berperan sebagai seorang bajak laut yang berkeinginan untuk memperluas wilayah kekuasaannya serta berpetualang mencari harta karun.

13. Your Fairy Tale

Pemain dapat mendesain sendiri dunia fantasinya dengan cara mendesain kerajaan dan karakter dunia fantasinya.

14. Princess Story

Permainan ini terinspirasi dari cerita Cinderella, karenanya pada permainan ini pemain akan berperan sebagai seorang putri malang yang membutuhkan sebuah gaun untuk pergi ke pesta dansa agar dapat bertemu dengan pangeran.

15. Disguise Yourself

Pada permainan ini pemain akan berperan sebagai pencuri, karenanya untuk memudahkan pekerjaannya pemain harus menyamar.

16. 3D Chess

Permainan catur dengan grafik 3D, pemain dapat mendesain pion-pion caturnya sendiri. Permainan ini juga menyuguhkan adegan animasi dalam permainannya.

17. Make and *Design* Your Hotel

Pemain akan berperan sebagai seorang manager hotel, karena itu pemain bertugas untuk mengatur jalannya hotel. Selain itu pemain juga dapat mendesain setiap ruangan yang ada.

18. Monopoly Dress Up

Permainan ini menyerupai permainan monopoly hanya saja pada permainan ini pemain diminta mengumpulkan pakaian yang didapatkan untuk memodifikasi karakternya.

19. Pinball 3D

Permainan pinball dengan grafik 3D

20. Haunted Hotel

Pemain berperan sebagai hantu yang akan mengusir dan mengganggu setiap orang yang memasuki hotel tersebut dengan cara menakut-nakuti pengunjung.

21. Shoot The Monster

Pada permainan ini pemain akan berperan sebagai pemburu monster, karena itu pemain harus membunuh setiap monster yang ada dengan cara menembaknya.

22. Adopt Animals

Pemain dapat mengadopsi peliharaan unik, dimana peliharaan yang dimiliki tidak hanya dapat diajak bermain namun juga dapat diajak berpetualang menemukan peliharaan baru.

23. The Bomb

Permainan ini mirip permainan bomberman, dimana pemain harus mencari jalan dan mengalahkan musuh dengan cara meletakkan sebuah bom.

24. Make Your 3D Park Land

Permainan ini merupakan permainan mendesign taman hiburan sesuai keinginan pemain.

25. Make Your Kingdom

Pemain dapat mendesain kerajaannya sendiri, mulai dari memilih bentuk bangunan, bendera, serta bagian- bagian lain dari kerajaannya.

26. Name It!

Permainan ini merupakan sebuah permainan acak yang dilakukan hanya dengan memasukkan nama pemain untuk kemudian dihasilkan sebuah karakter yang sesuai dengan nama tersebut.

27. Trail Your Train

Permainan ini meminta pemain untuk membangun dan mengatur rel kereta.

28. Spinning Top

Permainan ini merupakan permainan *bumpercar digital*, dimana pemain harus menjatuhkan lawan dengan cara menabrak kendaraannya dengan kendaraan lawan, hingga lawan keluar dari lintasan permainan.

29. Mini Golf

Permainan golf bergrafik 3D, dimana pemain tidak hanya bisa bermain golf namun juga bisa mendandani karakternya.

30. Magnet Ball

Pada permainan ini pemain harus menembakkan bola magnet yang ada kearah lawan sehingga lawan jatuh keluar lintasan.

31. Bomb the Zombie

Pemain harus bertahan menghadapi serangan zombie- zombie.

32. Mecha Mania

Pemain dapat membangun sendiri robot yang diinginkan, robot yang telah dibuat dapat diikutsertakan dalam turnamen robot.

33. Dream House

Pemain dapat mendesain sendiri rumah impiannya, pemain juga akan mendapatkan tantangan harian yang berhadiah furniture untuk tambahan desain interior rumahnya.

34. Panda Kart

Permainan ini merupakan permainan balapan mobil dimana selain balapan, pemain juga bisa memodifikasi kendaraannya.

35. Let's Harvest

Dalam permainan ini pemain akan diajarkan cara berkebun dan merawat tanaman serta berkebun.

36. Fashion Dance

Dalam permainan ini pemain akan berperan sebagai seorang penari yang ingin meraih mimpi sebagai penari profesional yang terkenal.

37. Traffic Jam Info

Aplikasi ini sangat berguna untuk mengetahui situasi di jalan, selain itu aplikasi ini juga bisa memberikan solusi pada perjalanan anda.

38. Music Player

Aplikasi dimana pengguna dapat mendengarkan musik dengan dilengkapi animasi gerakan menari dari karakter yang diciptakannya.

39. Discover your Journey

Pemain akan berperan sebagai penjelajah dimana untuk menjelajahi tempat baru pemain harus membuat sebuah kendaraan.

40. From 2D to 3D

Pada permainan ini gambar yang pemain buat dan awalnya bergrafik 2D akan berubah menjadi tampilan 3D.

3.3.2. Minggu Kedua : 10 ide *game*

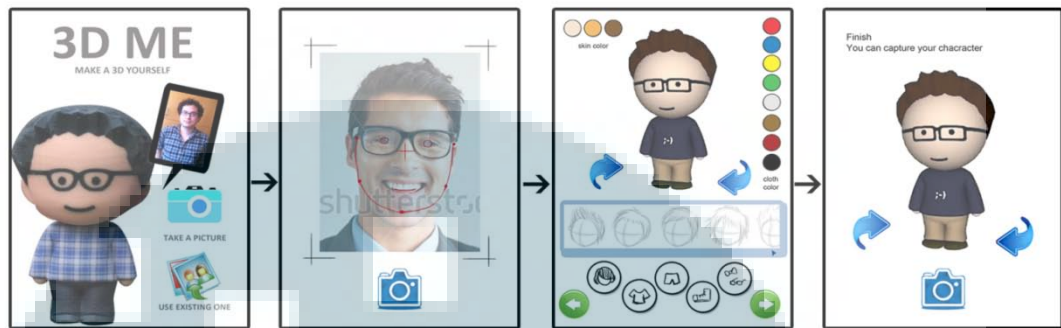
Empat puluh ide yang ada kemudian diseleksi hingga menjadi 10 ide, yang kemudian 10 ide tersebut dibuat lebih detail tentang bagaimana *game* itu akan dimainkan, target pasarnya, tujuan, serta informasi lainnya yang akan mendukung serta meyakinkan klien atas kesuksesan proyek ini.

10 ide *game* yang terpilih itu antara lain:

1. 3D Me

Game 3D Me ini terpilih karena sangat menarik dengan adanya tambahan aplikasi *face recognition* pada sebuah *game* pembuatan karakter. Selain itu *figurine* yang dijual juga sangat menarik karena berupa *replica cartoon* pemainnya.

Pada awal permainan pemain harus mengupload foto diri terlebih dahulu, kemudian pada foto itu akan terdapat titik- titik untuk menentukan bentuk muka, serta letak posisi mata pemain. Setelah itu pemain dapat memilih bentuk jenis rambut, pakaian dan aksesoris yang akan dikenakan pada karakter, kemudian keseluruhan hasilnya dapat di print dan dijadikan pajangan oleh pemain.



Gambar 3.1. *Mockup Desain Layout 3D Me*

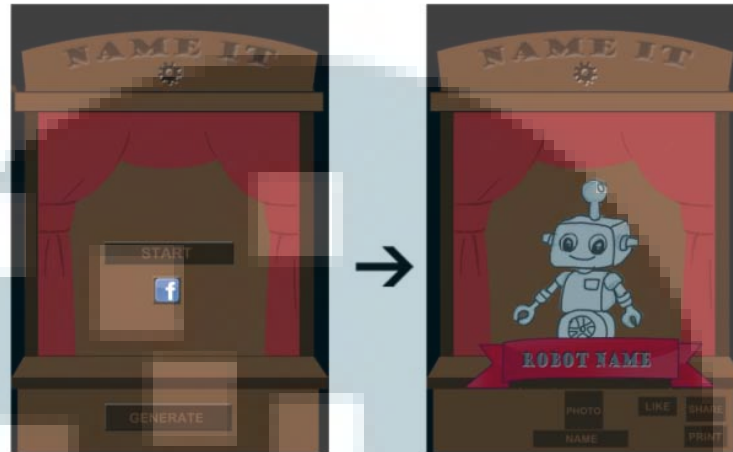
Desain *mockup* 3D Me penulis bertugas mengatur aset yang ada dalam *game* , sedangkan rekan penulis yang mendesain sebagian asetnya dengan sebagian aset lainnya yang ada mengambil dari bahan serta rujukan seperti yang telah tercantum dalam Daftar Pustaka.

2. Wanna be a Superstar

Permainan ini juga terpilih karena pemain dapat mendandani dirinya sendiri layaknya seorang superstar. Selain itu pemain juga dapat mengoleksi *figurine* superstar favoritnya.

3. Name it

Permainan yang hanya mengandalkan data diri pada jejaring social untuk menghasilkan sebuah karakter sangatlah menarik, Pemain akan dibuat terkejut dengan hasil dari karakter ciptaannya.



Gambar 3.2. *Mockup Desain Layout Name it*

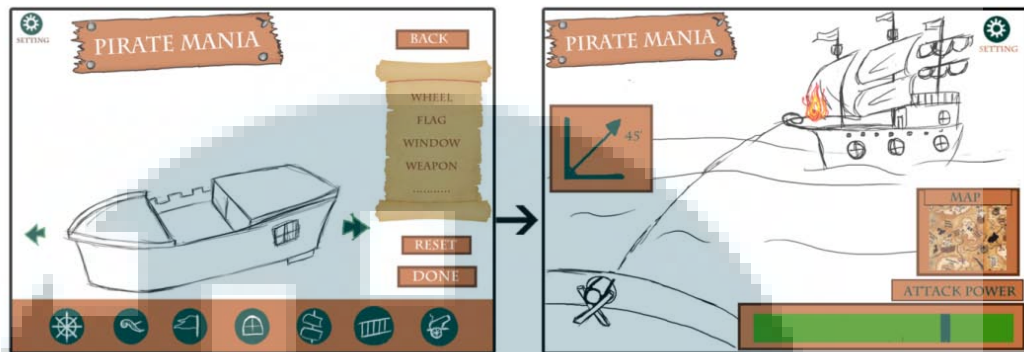
Pada *mockup* Name it penulis membuat desain menyerupai teater , cara permainannya penulis mengambil rujukan pada permainan name generator, hanya saja desain tampilan Name It lebih kompleks.

4. 3D Chess

Permainan ini terpilih karena selain pemain bisa bermain catur dengan grafik 3D serta tampilan animasi yang menarik, pemain juga dapat mengoleksi pion-pion catur buatannya untuk kemudian dimainkan pada papan catur.

5. Pirate Mecha Mania

Permainan ini bergenre *adventure action*, sehingga permainan ini sangat menarik untuk dimainkan selain itu pemain juga dapat mendesain kapal laut sesuai keinginannya. Selain itu berbagai desain kapal laut yang ada dapat menjadi koleksi pajangan bagi pemainnya.



Gambar 3.3. *Mockup* Desain *Layout* Pirate Mecha Mania

Pada *mockup* pirate mecha mania, penulis berperan dalam mendesain *Layout* sedangkan aset *game* dibuat oleh rekan penulis.

6. My City

Pada awalnya permainan ini bernama Dream House, namun karena konsep keseluruhannya banyak diganti jadi nama permainan ini pun berubah menjadi My City. Permainannya hampir sama hanya saja pemain bermain tidak hanya untuk mendesain rumah saja namun seluruh kota. Selain itu pemain juga harus mengatur jalannya kehidupan kota tersebut.

U
M
M
N



Gambar 3.4. *Mockup Desain Layout My City*

Begitupula dengan desain *mockup* My City yang dilakukan berdua dengan rekan penulis, penulis bertugas menyusun serta membuat sebagian *icon-icon* serta logo. Sedangkan rekan penulis bertugas mendesain bagian lainnya.

7. Racing Rush

Permainan balapan dimana pemain bisa memodifikasi kendaraannya serta mengoleksi kendaraan miliknya. Seperti yang telah diketahui bahwa dari dulu hingga sekarang permainan balapan masih sangat digemari di setiap kalangan, karena itu permainan ini termasuk didalamnya hanya saja konsep awal kendaraan yang lucu diganti dengan konsep yang lebih tangguh dan kokoh.

8. Doll Maker

Permainan ini selain dapat mendandani boneka, boneka tersebut juga bisa diikutsertakan dalam sebuah kontes boneka, dimana pemenangnya akan mendapatkan material baru yang sangat langka untuk mendandani bonekanya. Selain itu boneka- boneka koleksi pemain juga dapat di-*print* untuk dijadikan pajangan boneka.



Gambar 3.5. *Mockup* Desain *Layout* Doll Maker

Pada *mockup* Doll Maker ini penulis juga bekerja sama dengan rekan penulis serta dibantu dengan bahan rujukan tambahan seperti yang tercantum dalam Daftar Pustaka.

9. Batik

Awalnya nama permainan ini adalah Independence Day, namun karena adanya perubahan nama permainan ini diganti menjadi Batik. Tujuan permainan ini pun hampir sama yaitu mengenalkan budaya terutama budaya batik Indonesia kepada pemain.

Pada permainan ini pemain bisa mendesain bola batik yang diinginkan kemudian pola tersebut akan menjadi pola pada badan hewan khas Indonesia.



Gambar 3.6. Mockup Desain Layout Batik

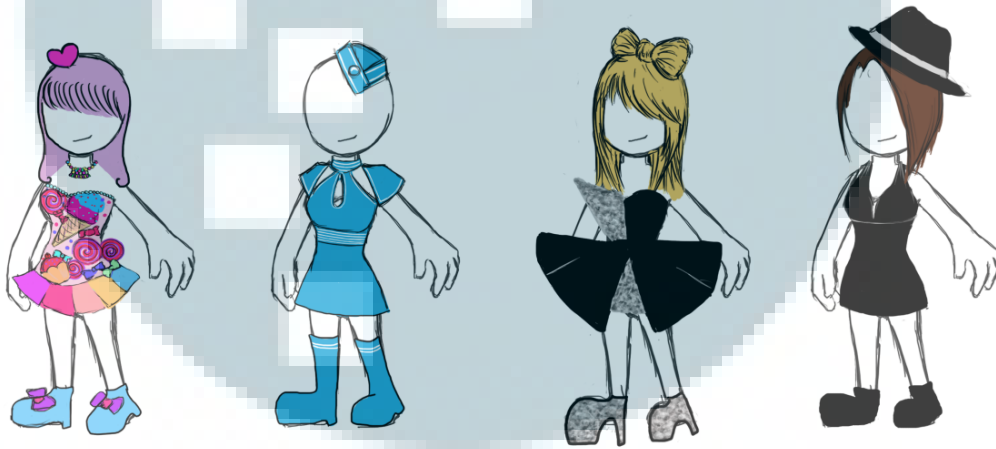
10. From 2D TO 3D

Permainan ini sangat menarik, namun dibutuhkan banyak *research* untuk mengembangkannya. Permainan ini merupakan gabungan dari permainan Adopt Animal dengan From 2D to 3D, dimana pemain harus menggambaran sesuatu terlebih dahulu untuk kemudian benda yang digambarkan berubah menjadi obyek 3D.

3.3.3. Minggu Ketiga sampai keempat : Pra produksi 3D Me

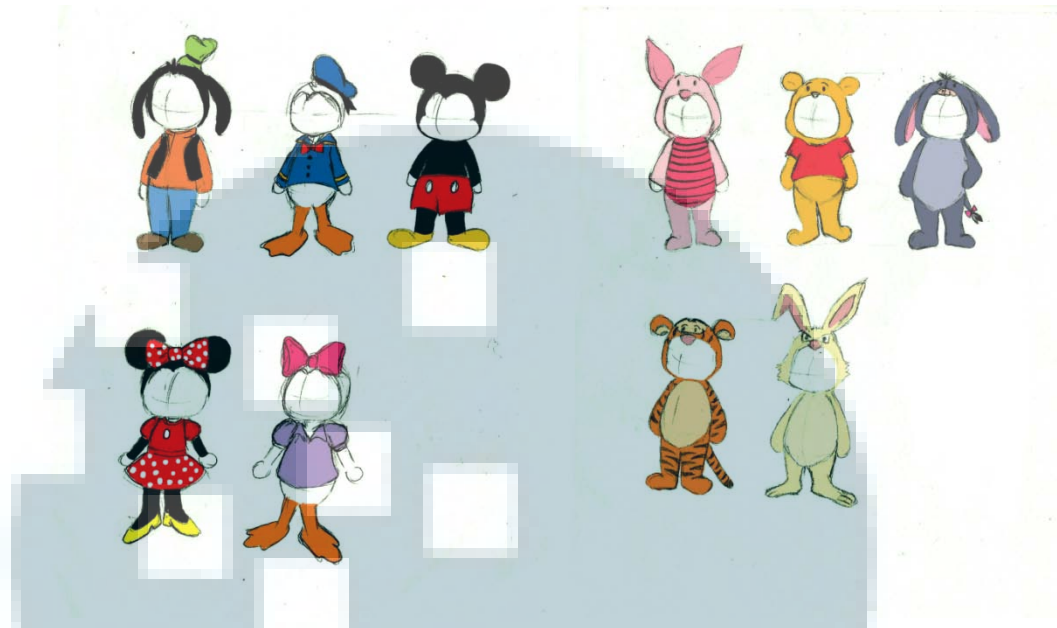
Setelah diputuskan bahwa *game* yang terpilih adalah 3D Me, pada minggu ini penulis beserta rekan mulai mendesain *Concept Art* yang menentukan bagaimana tampilan karakter dalam *game* ini nantinya. Penulis juga menentukan kostum- kostum yang akan ada dalam permainan ini.

Atas dasar perundingan, akhirnya diputuskan bahwa *game* 3D Me yang akan dibuat merupakan gabungan antara *game* 3D Me dengan Wanna be, karena itu penulis juga membuat konsep karakter dengan berbagai kostum dari kostum superstar hingga kostum superhero.



Gambar 3.7. *Concept Art Superstar Female Costume*

Pada kostum desain superstar, penulis merujuk pada beberapa artis international seperti Katy perry, Britney Spears, Lady Gaga serta Rihanna.



Gambar 3.8. *Concept Art Disney Character Costume*

Sedangkan untuk kostum karakter Disney merujuk pada karakter-karakter Disney yang sudah tidak asing lagi seperti Mickey Mouse, Minnie Mouse, Donald Duck, Daisy Duck, Goofy, serta karakter Winnie the Pooh and friends.

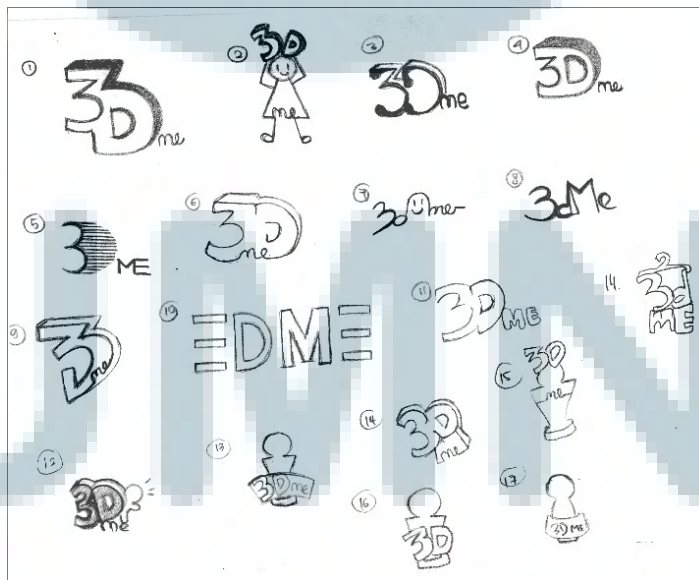


Gambar 3.9. *Concept Art Casual Male Costume*

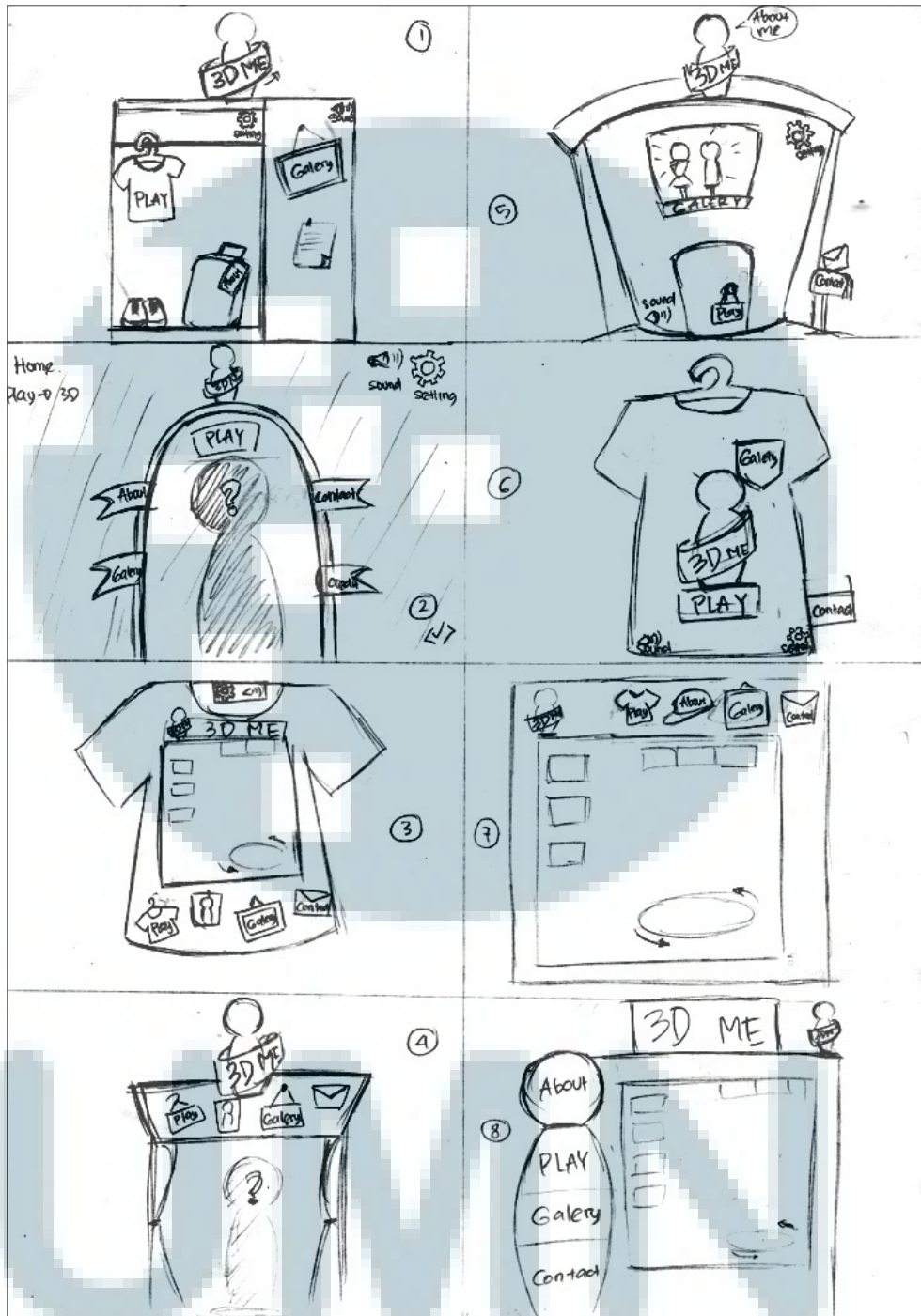


Gambar 3.10. *Concept Art Casual Female Costume*

Selain itu penulis juga mendesain *mockup* untuk desain tampilan *game* tersebut serta mendesain beberapa logo. Untuk *mockup game* sendiri hanya berupa tampilan kasar sebagai bayangan bagaimana *game* akan dimainkan. Sedangkan untuk logo *game* diputuskan untuk menggunakan tampilan 3D yang dibuat seakan-akan menyerupai tampilan 2D.



Gambar 3.11. *Sketsa Logo 3D Me*



Gambar 3.12. Sketsa Desain Layout Website 3D Me

3.3.4. Minggu kelima sampai keenam : Produksi 3D Me dan asset yang diperlukan

Pada minggu ini, penulis telah sampai ketahapan selanjutnya yaitu tahapan produksi. Pada tahapan ini *concept art* yang telah ada mulai dibuat menjadi bentuk jadi, seperti dilakukan proses *modeling* hingga *Texturing* untuk memberi bentuk dan warna sehingga model tampak lebih hidup. Atas permintaan klien selaku mentor penulis yang menginginkan model karakter yang dapat berubah bentuk hanya dengan menggunakan *slider*, maka penulis pun berusaha mencari cara untuk mewujudkannya dengan mengadakan *research*. Namun setelah mencari dan bertanya ke beberapa pihak ternyata hal itu agak sulit untuk diwujudkan terutama karena penulis dan rekan penulis masih tergolong baru dan pemula. Karenanya penulis mencarikan solusi lain bagi klien yaitu dengan cara menyediakan lebih banyak pilihan bentuk badan yang bisa dipilih oleh pemain ketika memainkannya. Karena hal itu pula penulis harus melakukan *modeling* lebih pada bentuk badan karakter, demikian dengan kostumnya. *Modeling* merupakan tahapan proses pembuatan suatu model dari tampilan 2D hingga menjadi model bergrafik 3D. Setelah tahapan *modeling* selesai, dilanjutkan dengan tahapan *unwrap*. Tahapan *unwrap* merupakan proses untuk membuka bentuk 3D yang telah jadi untuk kemudian dilanjutkan dengan proses *Texturing*. *Texturing* merupakan proses pemberian warna pada model yang telah di-*unwrap* sebelumnya. Proses *Texturing* ini yang membuat model polos menjadi lebih berwarna dan hidup. Setelah itu tahapan berlanjut pada proses *riging skinning*, yaitu proses pemberian tulang dan menempelkannya ke model hingga menyatu dengan model dan bisa bergerak dengan baik ketika diberi animasi.

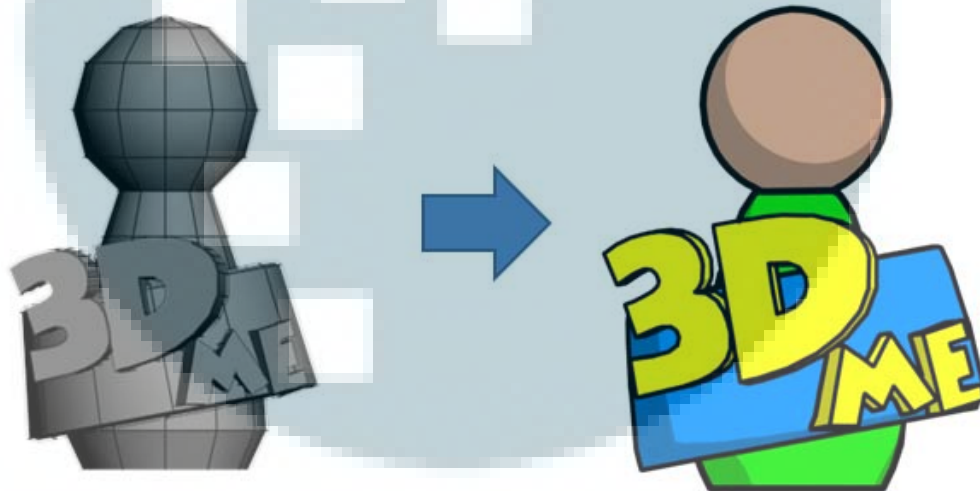


Gambar 3.13. *Modeling dan Texturing Male Superhero*



Gambar 3.14. *Modeling dan Texturing Male Casual*

Selain itu penulis juga melakukan *modeling* untuk Logo 3D Me. Pembuatan untuk logo ini membutuhkan waktu cukup lama karena sulitnya untuk menciptakan efek seperti tampilan 2D pada benda 3D. Penulis melakukan berbagai percobaan salah satunya dengan menggunakan material Ink and Paint pada *texture*nya hanya saja hal ini kurang begitu berhasil sampai akhirnya penulis mencoba membuat efek Toon Shading dengan menggunakan *render-an* Mental Ray, pada *texture* dasarnya penulis gunakan material Falloff kemudian tidak lupa penulis tambahkan *stroke* untuk memperkuat kesan tampilan 2D.

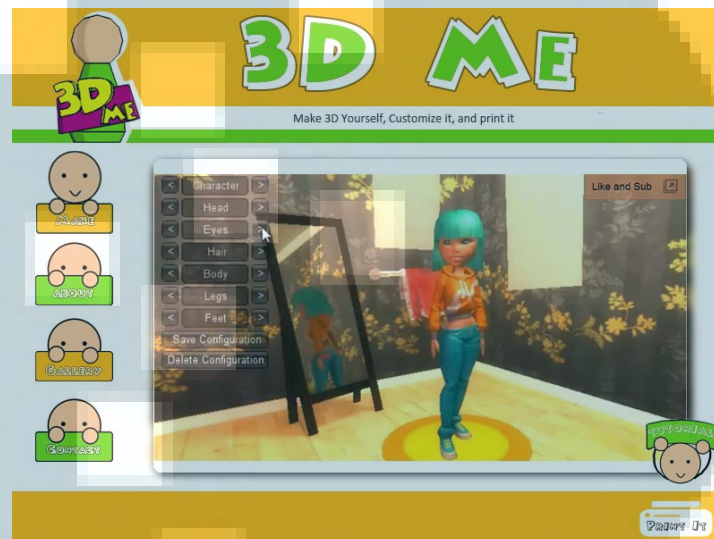


Gambar 3.15. *Modeling* dan *Texturing* Logo 3D Me

U M M N

3.3.5. Minggu Ketujuh sampai kedelapan : Pasca produksi 3D Me

Pada minggu ini penulis lebih banyak *me-review* dan memperbaiki pekerjaan yang ada. Selain itu penulis juga menyelesaikan desain *Layout* untuk *Website* 3D Me. Mulai dari pembuatan *button* hingga desain untuk setiap halaman *Website*.



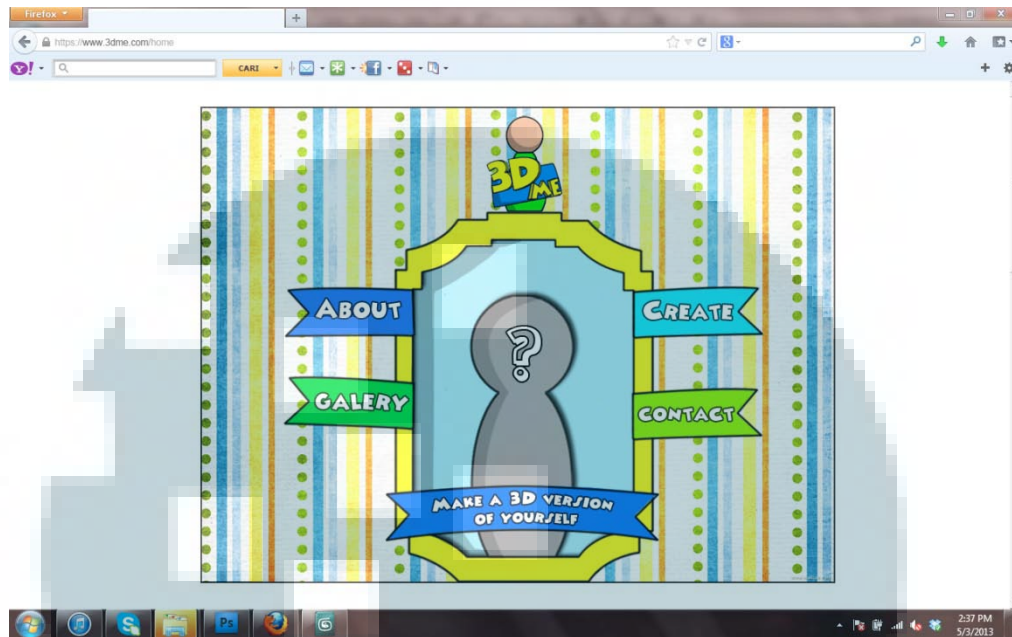
Gambar 3.16. Desain Awal *Layout Website* 3D Me

Desain *Layout* pertama kurang berhasil karena kurang mencerminkan makna dari *game* tersebut. Oleh karena itu desain tampilannya diubah untuk lebih menekankan makna dari *game* tersebut. Bentuk *button* yang digunakan juga ikut diubah. Akhirnya atas bantuan rekan penulis, Johannes Wirianto desain awal dibuat dengan lebih sederhana namun tetap mengesankan makna dari *game* tersebut. Bentuk cermin dipilih karena *game* ini merupakan *game* tentang pembuatan karakter. Warna-warna cerah sangat mendominasi serta adanya *stroke* yang menekankan bahwa *game* ini menjadikan sesuatu yang 2D (photo) menjadi benda 3D.



Gambar 3.17. Desain *Layout Website* 3D Me setelah di revisi

Setelah dilakukan pembahasan ternyata warna dan bentuk kurang sesuai karena dirasa terlalu *feminine*, sedangkan target pasar tidak hanya ditujukan untuk kaum wanita saja. Karenanya bentuk cermin dan *button* yang digunakan diubah jadi bentuk yang lebih kotak sehingga terkesan kokoh. Warnanya pun juga diganti supaya lebih terkesan untuk semua *gender*, tidak hanya untuk kaum wanita saja.



Gambar 3.18. Desain *Layout Website* 3D Me Final

3.5. Masalah yang dihadapi

Penulis tidak dapat menyangkal bahwa pada tugas kerja praktik magang ini penulis menghadapi beberapa kendala. Kendala yang dihadapi penulis sangat beragam dimulai dari kendala penulis dalam mencari dan menggarap 40 ide *game*, hingga masalah lainnya ketika memasuki tahap produksi. Sulitnya serta belum terbiasanya menghadapi klien juga menambah kendala yang harus dihadapi ditambah lagi masalah penyampaian pesan karena adanya perbedaan bahasa.

Sebagian masalah yang dihadapi lainnya dikarenakan kurangnya pengetahuan penulis akan produksi *game* ini sendiri, terutama untuk proses *programming game* tersebut. Kendala lainnya ialah penulis menemukan bahwa penggunaan *slider* yang diinginkan klien hanya mungkin dilakukan pada program 3Ds Max saja namun akan sulit direalisasikan pada program untuk *gamenya*. Selain itu adanya masalah waktu dan kurangnya tenaga kerja dalam tim.

3.6. Solusi terhadap masalah

Setiap masalah yang ada harus dicari solusinya. Demikian juga masalah untuk pencarian 40 ide, penulis awalnya bertanya akan keinginan klien untuk mengetahui selera, setelah itu penulis melakukan berbagai cara *brainstorming* mulai dari *research*, bertanya, diskusi, hingga mengkhayalkan sesuatu dan ternyata cara ini sangat berguna untuk mendapatkan ide-ide yang cemerlang. Kendala lain yang berkaitan dengan keinginan klien dihadapi dengan bertanya dan melaporkan setiap pekerjaan kepada klien serta selalu memberikan *alternative design* yang dapat dipilih oleh klien.

Untuk solusi permainannya, penulis menyarankan untuk menggunakan program tambahan *Unity Customization* yang lebih mudah baik dalam pemrogramannya maupun tampilan desainnya. Untuk masalah waktu dan kurangnya tenaga kerja, Mrs. Vanessa memutuskan untuk mengurangi jumlah kostum yang ada serta hanya menyelesaikan tampilan desainnya saja. Hal ini karena *programmer* yang bertugas sedang berhalangan dikarenakan banyaknya *deadline* yang menumpuk.

Dari kerja magang ini penulis merasa telah mendapatkan banyak pelajaran berharga, penulis diajarkan untuk lebih mandiri, kreatif, berani serta disiplin dalam menyelesaikan sebuah tugas. Selain itu penulis juga belajar tentang bagaimana membuat dan menjalankan sebuah proyek. Komunikasi dengan klien, menghadapi klien, serta kerja sama tim adalah beberapa hal yang penulis dapatkan dari kerja magang ini.

UMMN