



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

Sesuai dengan jurusan kuliah yang diambil oleh penulis, yaitu desain komunikasi visual peminatan animasi, penulis ditempatkan di bagian *Artist Department*, dengan pembimbing lapangan Jeffin Andria Prabowo. Pembimbing lapangan memberi tugas-tugas pada penulis selama periode kerja magang berlangsung.

Penulis mempelajari cara bagaimana bekerja cepat, dan maksimal. Kemampuan tersebut sangat diperlukan dalam industri *game*, terlebih lagi di Indonesia. Memaksimalkan kemampuan menggunakan *software* Photoshop CS 6 untuk membuat *character sprite*. Penulis pun sempat diberikan beberapa referensi untuk membantu pekerjaan, baik referensi berupa *video* dan juga referensi yang diberi secara langsung oleh pembimbing lapangan.

U M N

3.2. Tugas yang Dilakukan

Umumnya proyek yang dikerjakan berhubungan dengan pembuatan *game asset*. Pada minggu pertama penulis dijelaskan bagaimana standar kinerja pengerjaan *game asset*. Seperti animasi wajib seperti berjalan, berlari, *idle* dan juga beberapa teknik yang biasa dipakai dalam pengerjaan *game asset*.

Selama pengerjaan penulis diberi *character sheet* yang berisi karakter dengan tampak depan, samping, dan belakang. *Character sheet* digunakan untuk menyocokkan atribut badan dan wajah dengan animasi yang dikerjakan. Penulis juga dikenali dengan teknik animasi *doll-system*.

3.3. Uraian Pelaksanaan Magang

NO	Tanggal	Projek	Keterangan
1	16 Sept - 23 Sept	The Gillies	Membuat animasi asset Gillies
2	24 Sept - 29 Sept	Combo	Membuat animasi aksi asset Combo
3	30 Sept - 14 Okt	Tinker Man	Membuat gerakan asset Tinker Man
4	15 Okt - 31 Okt	Fox	Membuat animasi asset Fox
5	31 Okt - 15 Nov	Promo vid	Membuat <i>animated storyboard</i>

Bagan 3.1. Tabel Uraian Pelaksanaan Magang

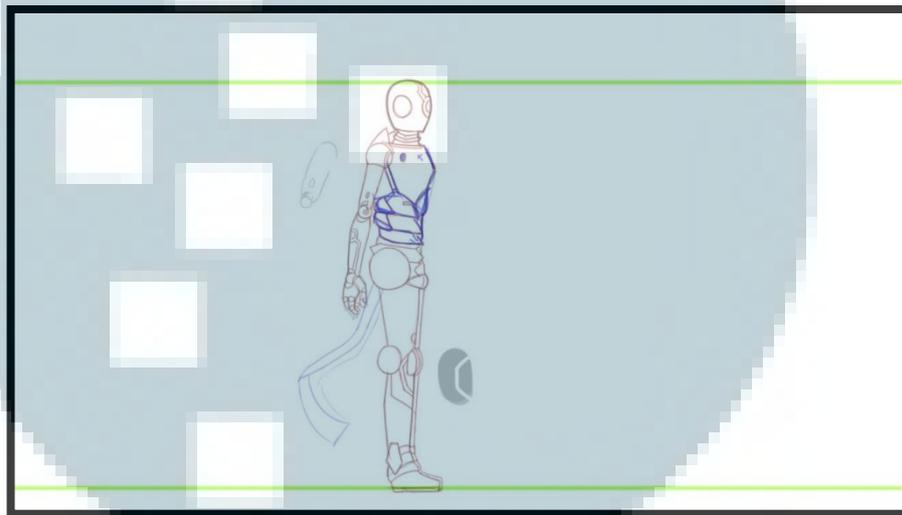
3.3.1 Proses Pelaksanaan

a. Briefing

Dalam salah satu pekerjaan magang di Tinker Games Studio, COO/Art director Jeffin Andria Prabowo memberikan brief projek untuk membuat sebuah *asset* gratis yang akan dibagikan untuk *developers* pemula yang ingin mencoba atau belajar mengaplikasikan *asset game* kedalam *game*-nya. Tujuan dari projek tersebut adalah untuk mempromosikan Tinker Games ke forum-forum/*social media*.

b. *Timeline*

Setelah melakukan *briefing*, Mukhlis Nur yang menjabat sebagai *character designer* dan *lead artist*, ditugaskan untuk menciptakan *character sheet* yang menjadi patokan penulis untuk membuat animasinya. Penulis memulai animasi pada minggu terakhir September sampai minggu ke-3 Oktober. Dalam animasi ini penulis ditugaskan untuk menggambar Tinkerman dengan posisi menyamping (*asset* yang dikerjakan adalah untuk game *side-scrolling*). Berikut adalah sketsa awal dalam proses animasi.



Gambar 3.1. Contoh Sketsa Tinker Man

a. *Requirements*

Selama pengerjaan animasi Tinker Man, penulis diberi beberapa syarat animasi *game asset* yaitu *idle stance*, *running stance*, *damage*, *attack stance*, *jumping stance*, dan *death*. Pengerjaan aset Tinker Man 70% dilakukan dengan *doll-system* dan 30% *hand-drawn animation*.

b. Proses Asistensi

Dalam proses pengerjaan proyek, *supervisor* sering mengitari meja para kru untuk melihat *progress* setiap kru-nya. Karena ruang kerja *artist* dan *supervisor* dalam 1 ruangan, *supervisor* dapat mengawasi kinerja para kru dengan mudah. Selama asistensi, penulis biasanya memanggil *supervisor* untuk melihat pekerjaannya.

Penulis menerima beberapa revisi selama pengerjaan, dari segi penyesuaian proporsi tubuh karakter, perincian yang ada di karakter (pola/corak), sampai gerakan animasi. Dalam proses asistensi, *supervisor* sangat menjunjung tinggi kualitas dari aset.

c. Hasil Akhir

Pada akhirnya penulis menyelesaikan aset Tinker Man sesuai ekspektasi *supervisor*. Dan hasil akhir diserahkan pada programmer untuk melaksanakan tahap *coding*. Berikut adalah contoh hasil akhir yang dibuat.



Gambar 3.0.2. Contoh hasil akhir Tinker Man

3.3.2. Kendala yang Ditemukan

Selama melakukan praktek magang penulis menemukan beberapa kendala. Salah satunya adalah dalam penguasaan *software* dan juga membiasakan gaya gambar pada *character sheet*. Penulis sempat kesulitan dalam melakukan pengerjaan animasi dan melakukan *timing* pada gerakan karakter. Kendala lainnya dialami penulis adalah saat salah satu dari kru merokok di dalam ruang kerja. Di minggu pertama penulis bingung dengan kinerja kantor dan sempat gugup saat berinteraksi dengan kru lainnya.

3.3.3. Solusi atas Kendala

Setelah beberapa minggu menyesuaikan diri, penulis dapat mengatasi kendala-kendala tersebut. Solusi untuk kendala-kendala tersebut adalah dengan mengamati cara para *artist* senior bekerja, Setiap *artist* yang bekerja di kantor memiliki cara kerjanya sendiri. Dengan mengamati dan bertanya kinerja menggambar penulis bisa mencontoh beberapa langkah pengerjaan. Penulis juga meluangkan waktu saat senggang untuk melatih dan membiasakan diri dalam membuat animasi, sehingga dalam beberapa minggu penulis dapat mengerjakan aset lebih cepat dan efisien.

Solusi untuk kendala yang lain teratasi dengan berbicara dengan para kru pada saat istirahat. Setelah beberapa hari penulis bisa lebih akrab dengan para kru dan menyelesaikan masalah. Setiap beberapa minggu sekali Jeffin Andria Prabowo sebagai COO menggelar *sharing-session* pada hari jumat. Dalam sesi ini para kru bergiliran untuk menceritakan pengalaman mereka yang berhubungan dengan kerja, intinya adalah untuk melepaskan kejenuhan dan juga berbagi pengetahuan antar kru, serta untuk lebih mengenal spesialisasi pekerjaan yang mereka lakukan.

U
M
M
N