

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

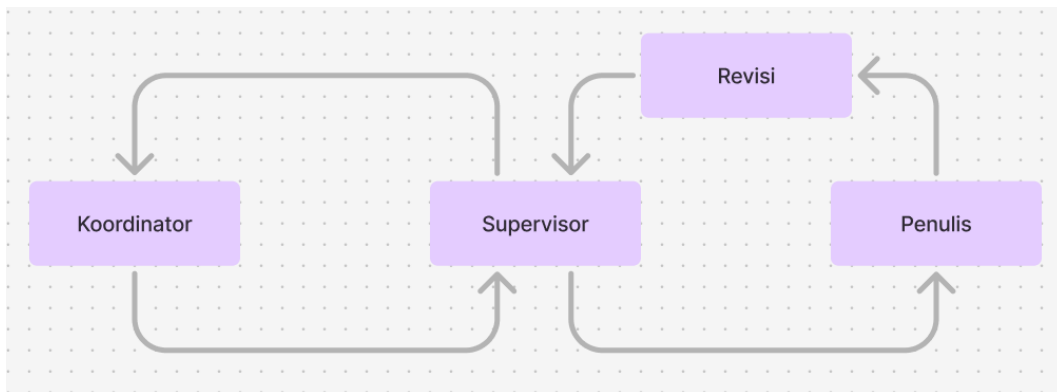
Kedudukan dan koordinasi diberikan oleh Virtuosity kepada penulis sudah tersampaikan dengan baik dan jelas. Berikut merupakan kedudukan dan koordinasi penulis pada pelaksanaan program magang Virtuosity.

3.3.2 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Pada pelaksanaan program magang di Perusahaan Virtuosity, penulis memiliki kedudukan sebagai *2D Illustrator* dan *Game Designer*. Penulis berkerja bersama karyawan satu (1) tim bersama tiga (3) karyawan magang lain dibawah satu karyawan selaku *supervisor* penulis. Diatas kedudukan *supervisor* penulis terdapat *koordinator* sekaligus *supervisor* dari Perusahaan Virtuosity. Semua proyek yang dikerjakan oleh penulis akan dimonitor oleh *supervisor* tim penulis dan karya penulis akan disetujui oleh *koordinator* sekaligus *supervisor* Virtuosity.

3.3.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Virtuosity memiliki koordinasi perusahaan yang jelas dan terstruktur. Semua proyek dalam virtuosity merupakan proyek kreatif. Maka dari itu, proyek dibagi oleh *Koordinator* secara merata kepada semua tim Virtuosity dan akan di *brief* per tim oleh *supervisor* untuk membagi tugas proyek. Asistensi dan revisi pada proyek dilakukan secara internal per tim oleh *supervisor*. Setelah *supervisor* menyetujui hasil dari proyek, *supervisor* akan memberikan brief hasil proyek kepada *koordinator* untuk disetujui. Jika *koordinator* memberikan *feedback* maka proyek akan dikembalikan kepada tim untuk dilakukan pemeriksaan dan pembaharuan proyek. Proses tersebut akan diulang terus-menerus hingga *koordinator* menyetujui hasil proyek



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Pada pelaksanaan magang penulis yang berjalan selama lima (5) bulan, dimulai sejak tanggal 9 Juli hingga 8 November 2024. Tugas-tugas yang dilakukan oleh penulis merupakan 2D illustration dan Game Design. Penulis bersama dengan tim penulis membuat *gameplay boardgame* dari Virtuosity. Sebagai *2D illustrator* penulis membuat dan mendesain aset *boardgame*, *pop-up book*, serta *merchandise* dari perusahaan Virtuosity

Tabel 4.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	9- 12 Juli 2024	<i>Board Game</i> Cosmic Race <i>Pop-up Book</i> Cosmic Race	<ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan ulang <i>gameplay</i> Cosmic Race: Mun's Landing, mengurangi jumlah kartu Munka. - Pencarian referensi dan pembuatan sketsa elemen game Cosmic Race, dadu. - Pencarian referensi dan pembuatan sketsa elemen <i>Game</i> Cosmic Race: Mun's Voyage, papan permainan. - Pembuatan ide dan konsep <i>Pop-up Book</i> Cosmic Race.

2	15 - 19 Juli 2024	<i>Board Game</i> Cosmic Race	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat ulang <i>gameplay</i> Cosmic Race: Mun's Landing, mengatur ulang jumlah kartu Munka. - Pembuatan elemen <i>Game</i> Cosmic Race, dadu. - Pembuatan desain papan permainan Cosmic Race: Mun's Voyage, <i>milestone</i>. - Pencarian referensi dan pembuatan sketsa elemen <i>Game</i> Cosmic Race, space junk. - Pencarian referensi dan pembuatan elemen <i>Game</i> Cosmic Race, Shield, silhouette karakter maskot. - Perancangan ide <i>gameplay</i> Cosmic Race: Mun's Voyage, letak portal merupakan keputusan pemain.
3	22 - 26 Juli 2024	<i>Board Game</i> Cosmic Race	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi pembuatan elemen <i>Game</i> Cosmic Race, mengubah warna dadu. - Pembuatan alternatif elemen <i>Game</i> Cosmic Race, pembuatan desain Shield, <i>silhouette</i> karakter maskot dengan Logo Muniverse. - Revisi <i>layout</i> papan <i>Game</i> Cosmic Race: Mun's Voyage. - Pembuatan desain papan <i>Game</i> Cosmic Race: Mun's Voyage, Ikon Portal.

			<ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan desain papan <i>Game Cosmic Race: Mun's Voyage</i>, Ikon Start. - Pembuatan elemen <i>Game Cosmic Race</i>, space junk.
4	29 Juli - 2 Agustus 2024	<i>Board Game Cosmic Race</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi elemen <i>Game Cosmic Race</i>, desain dadu angka menjadi <i>classic dot</i>. - Revisi elemen <i>Game Cosmic Race</i>, mengubah desain Shield menjadi Logo Muniverse. - Pencarian referensi dan pembuatan sketsa tampilan belakang Kartu Munka - Revisi <i>gameplay Cosmic Race: Mun's Landing</i>. Menghapus kartu Munka negatif. - Revisi <i>gameplay Cosmic Race: Mun's Voyage</i>, portal dibuat menjadi dua arah (pemain dapat naik dan turun).
5	5 - 9 Agustus 2024	<i>Board Game Cosmic Race</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi <i>gameplay Cosmic Race: Mun's Landing</i>. Menambah kartu Munka baru. - Revisi <i>gameplay Cosmic Race: Mun's Voyage</i>, portal menjadi <i>fixed placed</i>. - Pembuatan kartu Munka <i>gameplay Cosmic Race: Mun's Voyage</i>.

			<ul style="list-style-type: none"> - Revisi desain papan <i>Game Cosmic Race: Mun's Voyage</i>, Ikon Portal. - Revisi desain papan <i>Game Cosmic Race: Mun's Voyage</i>, Ikon Start. - Pembuatan aset tampilan belakang kartu Munka, <i>silhouette</i> karakter Maskot Muniverse. - Pembuatan ide dan sketsa tampilan belakang <i>packaging Cosmic Race</i>.
6	12 - 16 Agustus 2024	<i>Board Game Cosmic Race</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan desain tampilan belakang <i>Packaging Cosmic Race</i>. - Revisi tampilan belakang <i>Packaging Cosmic Race</i>, layout. - Revisi elemen <i>Game Cosmic Race</i>, desain dadu angka enam (6) menjadi Logo Muniverse. - Revisi elemen <i>Game Cosmic Race</i>, space junk ukuran untuk printing akrilik. - Revisi <i>gameplay Cosmic Race: Mun's Voyage</i>. Menambah kartu Munka baru. - Pembuatan tampilan belakang kartu Munka. - Revisi <i>layout</i> tampilan belakang kartu Munka. - Membantu revisi <i>rule book: cover</i>, font (ukuran dan ketebalan), dan <i>layout</i>.

7	22 - 23 Agustus 2024	<i>Board Game</i> Cosmic Race	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Printing prototype</i> papan <i>Board Game</i> Cosmic Race: Mun's Voyage. - Revisi desain tampilan belakang kartu Munka. - Pemilihan nama <i>board game</i>. Cosmic Race (judul), Mun's landing (game pertama), Mun's Voyage (game kedua).
8	26 - 30 Agustus 2024	<i>Board Game</i> Cosmic Race <i>Pop-up Book</i> Cosmic Race	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi <i>gameplay</i> Cosmic Race: Mun's Landing dan Mun's Voyage. Mengubah rasio kartu Munka, 2:4 kartu general, 1:4 kartu Mun's Landing, dan 1:4 kartu Mun's Voyage - Revisi papan <i>Board Game</i> Cosmic Race: Mun's Voyage, letak portal. - Revisi desain papan <i>Board Game</i> Cosmic Race: Mun's Voyage. - Revisi ide dan konsep <i>Pop-up Book</i> Cosmic Race. - <i>Printing Board Game</i> Cosmic Race.
9	1 - 6 September 2024	<i>Pop-up Book</i> Cosmic Race	<ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan sketsa <i>Pop-up Book</i> Cosmic Race. - Pembuatan prototype <i>Pop-up Book</i> Cosmic Race. - Pembuatan sketsa <i>Pop-up Book</i> Cosmic Race, <i>book cover</i>. - Revisi <i>layout</i> sketsa <i>Pop-up Book</i> Cosmic Race.

10	9 - 13 September 2024	<i>Pop-up Book</i> Cosmic Race	<ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan alternatif <i>prototype Pop-up Book</i> Cosmic Race. - Revisi <i>prototype Pop-up Book</i> Cosmic Race. - Pembuatan aset <i>cover Pop-up Book</i> Cosmic Race. - Revisi <i>border</i> judul <i>Pop-up Book</i> Cosmic Race.
11	16 - 20 September 2024	<i>Pop-up Book</i> Cosmic Race <i>Event Booth</i> Muniverse	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi <i>layout</i> protoype <i>Pop-up Book</i> Cosmic Race. - Revisi font, <i>layout</i>, konten dan ukuran desain <i>Pop-up Book</i> Cosmic Race. - Pembuatan sketsa <i>Booth Almanac</i> 5.0. - Pembuatan ornamen <i>Booth Almanac</i> 5.0. - <i>Printing</i> ornamen <i>Booth Almanac</i> 5.0.
12	23 - 27 September 2024	<i>Event Booth</i> Muniverse Monopoly ver.Muniverse	<ul style="list-style-type: none"> - Menjaga <i>Booth Almanac</i> 5.0, hari satu (1) dan dua (2). - <i>Printing Pop-up Book</i> Cosmic Race. - Merakit <i>Pop-up Book</i> Cosmic Race. - Perancangan ide <i>gameplay</i> Monopoly Muniverse, memainkan Monopoly Original.
13	30 September - 4 Oktober 2024	Monopoly ver.Muniverse	<ul style="list-style-type: none"> - Meneruskan perancangan ide <i>gameplay</i> Monopoly Muniverse, memainkan Monopoly Original dengan peraturan yang berbeda.

			<p>mencoba permainan Monopoly “Line: Get Rich”.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Meneruskan perancangan ide <i>gameplay</i> Monopoly Muniverse, memainkan Monopoly Original dengan menggunakan kartu Munka. - Meneruskan perancangan ide <i>gameplay</i> Monopoly Muniverse, menghapus kartu munka yang tidak berefek pada permainan Monopoly Muniverse.
14	7 - 11 Oktober 2024	<p>Monopoly ver.Muniverse</p> <p><i>Blind Box</i> Muniverse</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Meneruskan perancangan ide <i>gameplay</i> Monopoly Muniverse, mengubah efek <i>board</i> Monopoly Muniverse. - Meneruskan perancangan ide <i>gameplay</i> Monopoly Muniverse, menambah kriteria kemenangan pada game Monopoly Muniverse. - Petugas Acara Sosialisasi Magang dan Tugas Akhir Jurusan Perfilman 2024. - Pembuatan ide perancangan <i>packaging Blind Box</i> Muniverse.

15	14 - 18 Oktober 2024	Blind Box Muniverse <i>Photoshoot</i> Produk	<ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan sketsa desain <i>packaging Blind Box</i> Muniverse. - <i>Photoshoot</i> produk jadi <i>Board Game</i> Cosmic Race. - <i>Photoshoot Pop-up Book</i> Cosmic Race. - <i>Photoshoot</i> produk <i>Virtuosity</i> (kartu tarot dan kartu remi).
16	21 - 25 Oktober 2024	<i>Blind Box</i> Muniverse	<ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan desain <i>packaging Blind Box</i> Muniverse. - Revisi desain <i>packaging Blind Box</i> Muniverse, layout. - Perancangan ide isi <i>Blind Box</i> Muniverse.
17	28 Oktober - 2 November 2024	<i>Blind Box</i> Muniverse	<ul style="list-style-type: none"> - Pemilihan aset <i>Virtuosity</i> untuk <i>keychain Blind Box</i> Muniverse. - Perancangan Ide <i>secret keychain Blind Box</i> Muniverse. - Pembuatan <i>secret keychain Blind Box</i> Muniverse. - Revisi <i>secret keychain Blind Box</i> Muniverse
18	4 - 8 November 2024	<i>Blind Box</i> Muniverse Monopoly ver.Muniverse	<ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan desain <i>packaging Blind Box</i> Muniverse, <i>secret keychain symbol</i>. - Revisi desain <i>packaging Blind Box</i> Muniverse, <i>secret keychain symbol</i>. - Revisi desain <i>packaging Blind Box</i> Muniverse, warna <i>packaging</i>.

			<ul style="list-style-type: none"> - Pembuatan elemen <i>Game Monopoly Muniverse</i>, uang. - Revisi desain elemen <i>Game monopoly Muniverse</i>, uang.
--	--	--	--

3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Dalam pelaksanaan program magang penulis pada Virtuosity Film Production Lab, tugas utama penulis adalah sebagai *2D Illustrator* dan *Game Designer*. Penulis telah mendesain *gameplay* dan membuat aset *board game*, membuat desain buku pop-up, dan sebagainya. *Software* yang penulis gunakan untuk menjalankan tugas kreatif ini adalah dengan menggunakan Adobe Illustrator, dan Krita. Pada saat pelaksanaan program magang, penulis memiliki jam kerja selama 8 jam setiap harinya.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

Pembuatan *Board Game Cosmic Race Muniverse* Virtuosity dibuat dalam rangka acara Almanac 5.0 Universitas Multimedia Nusantara (UMN). Pada acara ini pihak Virtuosity ingin membuat *booth* yang bertujuan untuk meramaikan acara. Virtuosity memilih *board game* sebagai atraksi utama dalam *booth*. *Board Game Cosmic Race* terdiri dan terinspirasi dari dua (2) game yaitu *Mun's Landing* dan *Mun's Voyage*.

Mun's Landing merupakan permainan yang terinspirasi dari *Game Ludo*, sedangkan *Mun's Voyage* merupakan permainan yang terinspirasi dari *Game Ular Tangga*. Pembuatan *Gameplay* dari permainan *Mun's Landing* dan *Mun's Voyage* dibuat oleh penulis bersama tiga (3) rekan tim penulis.



Gambar 3.2 Bentuk Papan Permainan Mun's Landing
Sumber: Virtuosity

Walaupun *Board Game Cosmic Race* memiliki dua (2) permainan yang terpisah, kedua *game* ini memiliki elemen permainan inti yang sama. Elemen inti pada *Board Game Cosmic Race* adalah Kartu Munka. Kartu Munka merupakan kartu efek/ *skill* pada *board game*, Pada permainan, Kartu Munka memiliki kekuatan untuk menguntungkan pemain dan juga merugikan lawan. Untuk mendapatkan Kartu Munka, pemain harus melewati “Power Up Space”.

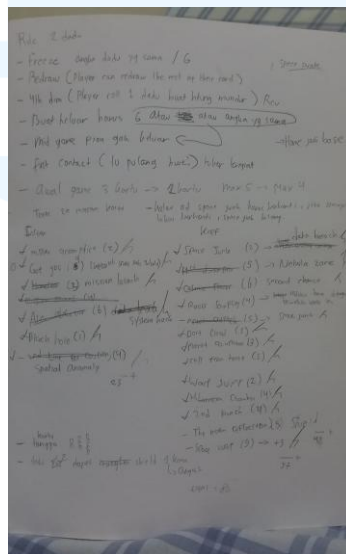
Pada awalnya *Board Game Cosmic Race* sudah memiliki *gameplay* untuk *Game Mun's Landing*, akan tetapi *gameplay* dari *game* tersebut masih tidak sempurna dan berantakan. Permainan *Board Game Cosmic Race* dapat berlangsung hingga dua (2) jam lebih. Sedangkan untuk permainan *board game* ringan yang pada dasarnya memiliki waktu permainan paling lambat satu setengah jam (1 jam 30 menit), waktu permainan *Mun's Landing* sudah melebihi batas. Oleh karena itu, penulis serta tim penulis merombak ulang *gameplay* dari *Board Game Cosmic Race*.

Peraturan dalam permainan game *Mun's Landing* sederhana dan mudah di mengerti, berikut merupakan mekanik dalam permainan *Game Mun's Landing*:

1. Permainan dimainkan oleh dua sampai empat pemain (2-4 Pemain).
2. Permainan menggunakan dua (2) dadu d6.

3. Pemain pertama yang berhasil menerbangkan empat (4) spaceship ke goal adalah pemenangnya.
4. Pemain dapat mengambil Kartu Munka bila pemain melewati Power Up Space.
5. Pemain yang berada pada Safe Space, imun terhadap semua serangan musuh dan efek.

Penyebab utama lamanya gameplay permainan Mun's Landing terdapat pada Kartu Munka. Pada awalnya, Kartu Munka memiliki tiga (3) tipe kartu yaitu: menguntungkan pemain, merugikan pemain lain dan merugikan diri pemain sendiri. Penulis bersama dengan tim memutuskan untuk menghapus kartu yang merugikan diri pemain sendiri



Gambar 3.3 Progress pengubahan Kartu Munka

Selanjutnya, untuk memperbaiki *gameplay* dari *Game* Mun's Landing, penulis dan tiga (3) rekan tim penulis menghapus satu tipe kartu pada Kartu Munka. Pada Kartu Munka terdapat kartu efek/ *skill* yang fatal, kartu ini dapat mengulang permainan bernama Black Hole. efek dari kartu Black Hole adalah memulangkan semua Spaceship lawan pada *board* terkecuali pemilik kartu dan Spaceship yang berada pada *Safe Space*.

Permasalahan pada kartu Black Hole pada *deck* Kartu Munka adalah jumlah kartu pada *deck*. Sehingga jika jalan dari permainan semakin lama, maka kartu Black Hole akan muncul dan membuat permainan semakin lama lagi. Penulis bersama dengan tiga (3) rekan tim memutuskan untuk mengubah jumlah kartu Black hole menjadi satu (1) kartu.

Penyebab terakhir mengapa *gameplay* Mun's Landing begitu panjang dan lambat adalah ketidakseimbangan jumlah Kartu Munka yang menguntungkan pemain dengan Kartu Munka merugikan pemain lain. Perbandingan jumlah kartu adalah 30:70 (menguntungkan : merugikan). Oleh karena itu, penulis dan tim memutuskan untuk mengurangi jumlah kartu yang merugikan pemain lain dan menambahkan kartu yang menguntungkan pemain menjadikan perbandingan kartu 50:50 (menguntungkan : merugikan).

Selain melakukan perubahan yang telah disebutkan, penulis dan tim juga melakukan beberapa perubahan lainnya kepada Kartu Munka yaitu:

1. Membagi kartu munka menjadi tiga (3) bagian:

a. General (81 kartu)

Kartu ini dapat dipakai pada permainan Mun's Landing dan Mun's Voyage

b. Mun's Landing (9 kartu)

Kartu ini dapat dipakai pada permainan Mun's Landing.

c. Mun's Voyage (9 Kartu)

Kartu ini dapat dipakai pada permainan Mun's Voyage

2. Membagi kartu Munka menjadi tiga (3) tipe kartu:

a. Instant (berwarna merah muda)

Jika pemain mendapatkan kartu ini, maka pemain harus langsung memakainya

b. Keep (berwarna biru)

Jika pemain mendapatkan kartu ini, maka pemain dapat menggunakan kartu ini pada ronde selanjutnya

c. Anytime (berwarna jingga)

Pemain dapat menggunakan kartu ini kapan saja

3. Serta, mengubah nama dan efek kartu.

Perubahan Kartu Munka yang telah penulis dan tim lakukan dicatat pada *Google Excel* agar tertata dengan rapih dan efisien. Setelah selesai memperbaiki *gameplay* Mun’s Landing penulis dan tiga (3) rekan tim selalu melakukan *play testing* untuk menguji permainan. Lalu, diasistensikan kepada *supervisor* dan melakukan revisi hingga disetujui oleh *supervisor* dan *koordinator*.

No	Kategori (Instant, Anytime, Keep)	Title	Description	Amount of Card
1	Instant	Mission Accomplished	Player can move one of their spaceships to the Finish.	2
2	Instant	Safe Zone	Player can pick one of the opponent's spaceship to be send back to its base, and move one of their spaceship that is in play to their opponent's original space.	4
3	Instant	Mission Launched	Player can release one of their spaceship out of their base.	3
4	Instant	Random Enemy	Pick an opponent, you can steal one card from their hand atau penjelasannya "choose opponent to take 1 card from their hand"	6
5	Instant	Safe Zone	All of the opponent's spaceships that are outside the Safe Zone go back Home.	1
6	Instant	Random Enemy	Pick an opponent's spaceship, you can switch one of your spaceship that is in play with it	4
7	Keep	Card Discard	Pick an opponent, that opponent discards their hand atau penjelasannya "pick an opponent to discard their card at hand"	2
8	Keep	Random Zone	Pick an opponent, that opponent must roll a die and move one of their spaceship that is in play that many spaces backward	5
9	Anytime	Random Chance	Player can reroll their dice	6
10	Keep	Reverse Strategy	Player can discard all of their hand (including this card) and draw that many card from the deck	4
11	Keep	Random Zone	Player can put a Hazard token on the same space as one of their spaceship that are in play	6
12	Instant	Space Warp	Player pick one of their spaceship that is in play to move 1 // 2 // 3 spaces forward	9 + 5 = 14
13	Keep	Card Lock	Freeze an opponent's spaceship by putting a freeze piece on the opponent's spaceship. To break the spaceship free, the opponent must roll a 6 or same number.	5
14	Keep	Shady Deal	Player can choose one opponent to swap all their card with the player.	3
15	Keep	Safe Zone	Player choose one of the opponent to move all their Spaceship back to Base	1
16	Keep	Luckless Throwing	Player can multiply the steps by two (X2) from the rolled dice number.	2 + 4 = 6
17	Keep	Opponent's Advantage	The next player skips their turn	4
18	Anytime	Attack Turbo Velocity	Player can force an opponent to redo their die roll.	4
19	Anytime	Attack Turbo Velocity	Player can reflect an opponent's card that attack you.	5
20	Instant	Space Warp Area	Player can move one of their Spaceship forward to the next Safe Zone.	4
21	Instant	Future Sight	Player dapat mengambil 3 kartu dari deck kemudian membuang salah satu kartu. Player can take 3 card from deck, then discard one of their card.	5
22	Instant	Random Deck	Player dapat mengambil salah satu kartu dari deck used card. Player can take 1 card from used deck.	5

Gambar 3.4 *Google Excel Gameplay* Mun’s Landing
Sumber : Virtuosity

Setelah selesai menyelesaikan pembuatan *gameplay* permainan Mun’s landing, penulis bersama tiga (3) rekan tim melanjutkan untuk pembuatan *gameplay Board Game Cosmic Race: Mun’s Voyage*. Jika dibandingkan dengan Mun’s Landing, Mun’s Voyage memiliki waktu permainan yang lebih singkat yaitu paling lambat 45 menit. Hal ini dikarenakan permainan Mun’s Voyage relatif lebih sederhana dibandingkan Mun’s landing.



Gambar 3.5 Bentuk Papan Permainan Mun's Voyage
Sumber : Virtuosity

Pembuatan gameplay Mun's Voyage dibuat oleh penulis dan tiga (3) rekan tim penulis dari awal hingga akhir. berikut merupakan mekanik dalam permainan game Mun's Voyage:

1. Permainan dimainkan oleh dua sampai empat pemain (2-4 Pemain)
2. Permainan menggunakan satu (1) dadu d6.
3. Pemain pertama yang berhasil menerbangkan spaceship ke goal adalah pemenangnya.
4. Pemain dapat mengambil Kartu Munka bila pemain melewati Power up Space.
5. Pemain yang berada pada Safe Space, imun terhadap semua serangan musuh dan efek.
6. Portal dalam permainan Mun's Voyage merupakan portal dua (2) arah. Pemain dapat naik dan turun pada portal yang sama.

Atraksi utama pada *Game* Mun's Voyage adalah Portal. Pada awalnya, Portal pada permainan Mun's Voyage dibuat bebas oleh pemain dimanapun pada papan permainan. Akan tetapi, tipe *gameplay* ini membuat Portal menjadi sulit untuk digunakan oleh pemain. Hal ini dikarenakan, permainan Mun's Voyage menggunakan dadu sehingga banyak jalan

pemain tergantung dengan jumlah dadu. Oleh karena itu letak portal dibuat menjadi *fixed placed*.

Pada *Gameplay* Mun's Voyage untuk membedakan *Game* Mun's Voyage dengan Permainan Ular Tangga klasik, Portal pada *Gameplay* Mun's Voyage dibuat menjadi dua arah. Selain *gameplay* Portal, penulis bersama tiga (3) rekan tim penulis membuat perbandingan 1:1 untuk jumlah Power up Space dan Safe Space pada Mun's Voyage dibuat berbentuk "X" pada papan untuk menyeimbangkan *probability* pada permainan Mun's Voyage. Serta, Permainan Mun's Voyage juga menggunakan Kartu Munka. Efek/ *skill* pada Kartu Munka Mun's Voyage menyesuaikan dengan elemen papan permainan Mun's voyage yaitu *gameplay* menggunakan portal.

Perubahan *gameplay* Mun's Voyage yang telah penulis dan tim lakukan dicatat pada *Google Excel* agar tertata dengan rapih dan efisien. Setelah selesai membuat *gameplay* Mun's Voyage penulis dan tim selalu melakukan *play testing* untuk menguji permainan. Lalu, diasistensikan kepada *supervisor* dan melakukan revisi hingga disetujui oleh *supervisor* dan *koordinator*.

No	Icon	Title	Description	Amount of Card
1	Anytime		Card	
2	Anytime	Spatial Anchor	select any portal, for only the turn that this card is used, that portal is rendered inert atau penjelasannya gini "Players can deactivate portals on themselves or opponents"	5
3	Kemp	Wormhole	Move an opponent's spaceship into any portal in the same row as it	4
4	Instant			
5	Instant			
6	Instant			
7	Kemp			
8	Kemp			
9	Anytime			
10	Kemp			
11	Kemp			
12	Instant			
13	Kemp			
14	Kemp			
15	Kemp			
16	Kemp			
17	Kemp			
18	Anytime			
19	Anytime			
20	Kemp			

Gambar 3.6 *Google Excel* *Gameplay* Mun's Voyage
Sumber : Virtuosity

Play testing game dilakukan dengan jangka waktu hingga dua (2) bulan atau lebih oleh penulis dan tiga (3) rekan tim penulis. Dalam waktu seminggu *play testing* dilakukan minimal satu kali, dan maksimal tiga (3) kali. Untuk pengecekan *playtesting* bersama supervisor dilakukan dua (2) minggu sekali.

Setelah menyelesaikan pembuatan gameplay Mun's Voyage, selanjutnya penulis beserta dengan satu (1) rekan tim penulis membuat desain papan permainan dari *Game Mun's Voyage*. Mengapa tugas pembuatan papan board game dibagi bersama, hal ini dikarenakan papan *board game* dari Mun's Voyage memiliki elemen desain yang jumlahnya tidak sedikit.



Gambar 3.7 Color Palette Mun's Voyage

Pada pembuatan papan board game, penulis mendapatkan bagian untuk membuat Ikon Start, *layout milestone* papan, dan Ikon Portal. Pada papan *board game*, tema, desain serta warna dari Papan Permainan Mun's Voyage dibuat menyesuaikan dengan Papan Permainan Mun's Landing. Hal ini dilakukan untuk membuat desain menjadi konsisten. Dikarenakan Mun's Landing dan Mun's Voyage merupakan satu kesatuan *Board Game Cosmic Race*.

Papan Permainan Mun's Voyage dibuat dengan menggunakan Adobe Illustrator. Ikon Start pada papan pada awalnya dibuat dengan empat warna *solid* pada ikon untuk mempresentasikan karakter Maskot Muniverse. Akan tetapi, *supervisor* merevisikan bahwa bentuk ikon terlihat kaku dan tidak sesuai dengan desain papan boardgame Mun's Landing.



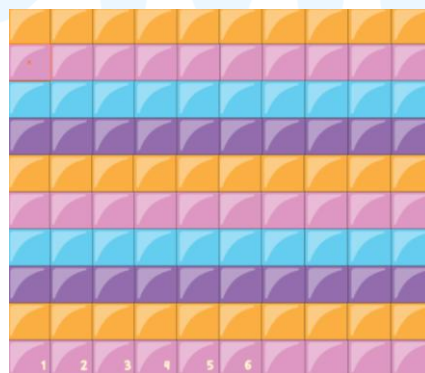
Gambar 3.8 Pembuatan Ikon Start Papan *Game* Mun's Voyage

Untuk memperbaiki bentuk Ikon Start yang kaku, empat (4) warna *solid* Ikon Start dibuat menjadi gradasi dan penulis menumpulkan sudut pada ikon untuk memberi kesan halus dan menyenangkan. Setelah penulis selesai mengrevisi karya, penulis kembali meberikan hasil karya kepada supervisor untuk feedback selanjutnya. Supervisor menyetujui desain ikon start penulis.



Gambar 3.9 Hasil Akhir Ikon Start Papan *Game* Mun's Voyage

Setelah selesai membuat *Ikon Start*, penulis melanjutkan untuk membuat *layout milestone* dari Papan Mun's Voyage. Desain jalur *milestone* dibuat menyesuaikan dengan jalur *milestone* Papan Mun's Landing. Pada awalnya *layout* dari papan dibuat berbentuk seperti papan ular tangga pada umumnya. Setelah menyelesaikan desain papan, penulis mengasistensikan karya kepada *supervisor* penulis. Lalu, *supervisor* memberi *feedback* kepada penulis dan rekan penulis untuk mengubah desain *milestone* dikarenakan terlihat monoton.



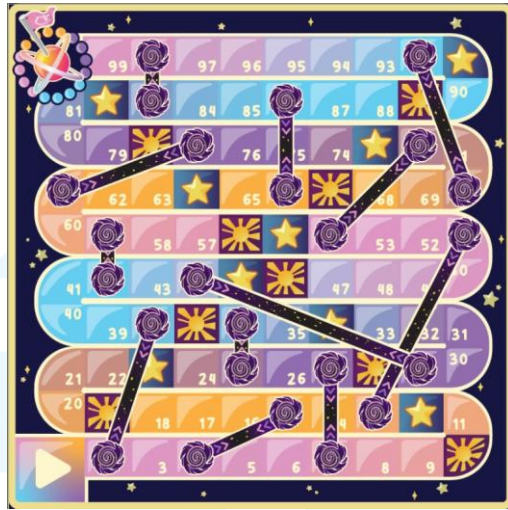
Gambar 3.10 Pembuatan *Layout Milestone* Papan *Game* Mun's Voyage

Untuk memperbaiki bentuk *layout milestone* yang terlihat monotone, milestone dibuat seperti jalan yang berliku-liku seperti ular. Hal ini penulis buat untuk memberi kesan seperti nama permainan yaitu *voyage* yang berarti perjalanan. Serta, warna dari *layout milestone* dibuat menjadi gradasi antara warna pokok *Board Game Cosmic Race*. Untuk memberi kesan halus dan menyenangkan. Setelah penulis selesai mengrevisikan karya, penulis kembali memberikan hasil karya kepada *supervisor* untuk feedback selanjutnya. *Supervisor* menyetujui desain *milestone* dari penulis.



Gambar 3.11 Hasil Akhir *Layout Milestone* Papan Game *Mun's Voyage*

Pembuatan Portal pada mulanya merupakan tugas dari rekan penulis. Akan tetapi desain Portal dari rekan penulis direvisikan oleh *supervisor* bahwa desain Portal pada papan permainan tidak menunjukkan fungsi dari Portal yang merupakan alur dua arah. Oleh karena itu untuk membantu rekan penulis. Penulis mengambil ahli pembuatan Ikon Portal dari papan permainan *Mun's Voyage*.



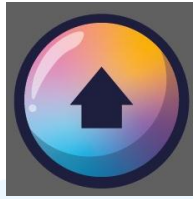
Gambar 3.12 Desain Portal oleh Rekan Penulis

Desain dari Ikon Portal terinspirasi dari desain Ikon Start Papan Mun's Voyage. Penulis membuat tiga (3) alternatif desain Ikon Portal. dua (2) berwarna gradasi seperti Ikon Start dan satu (1) desain dengan warna inti *Board Game Cosmic Race* untuk jika portal dibuat berbagai macam warna.



Gambar 3.13 Pembuatan Ikon Portal Papan Permainan Mun's Voyage

Desain dari Ikon terinspirasi dari memiliki tekstur seperti *bubble* untuk menambah kesan menyenangkan dan diberikan *shadow* untuk efek 3D. Tanda panah pada ikon dibuat untuk mempermudah pemain mengetahui arah jalur portal. Setelah menyelesaikan revisi desain portal, penulis mengasistensikan karya kepada *supervisor* penulis. Lalu, *supervisor* memilih alternatif pertama Ikon Portal.



Gambar 3.14 Pilihan Desain Ikon Portal oleh Supervisor

Desain Ikon Portal yang penulis buat telah diterima oleh *supervisor*, akan tetapi, berbeda dengan rekan penulis yang membuat jalur dari Ikon Portal. Jalur portal dibuat oleh rekan penulis. Jalur Portal berbentuk melengkung untuk agak tidak terlihat kaku. Akan tetapi, desain tersebut membuat Portal menjadi berantakan, dan hal ini terus direvisikan oleh *supervisor* tanpa henti. Dikarenakan terjadinya revisi terus menerus pada desain Portal. *Supervisor* penulis mengambil alih pembuatan portal pada Papan Permainan Mun's Voyage. Lalu memfinalisasikan pembuatan papan permainan Mun's Voyage.



Gambar 3.15 Hasil Akhir Papan Permainan Mun's Voyage

Kendala yang penulis alami saat pembuatan gameplay dari Board Game Cosmic Race dan desain dari Papan Permainan adalah komunikasi antar tim penulis yang kurang. Kurang dalam tukar menukar ide pada gameplay. Pada pembuatan desain papan, penulis merasa terdapat kurangnya penjelasan kriteria dari perusahaan. sehingga pembuatan gameplay dan desain papan kurang efisien. Oleh karena itu, dari pengalaman ini penulis belajar untuk lebih berkomunikasi dengan tim maupun *supervisor*.

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Dalam pelaksanaan program magang pada Virtuosity UMN Film Production Lab. Penulis ditugaskan sebagai *game designer* dan *2D illustrator*, tugas proyek yang penulis kerjakan berhubungan dengan proyek-proyek kreatif dalam Perusahaan seperti pembuatan *board game*, ilustrasi dan proyek kreatif lainnya. Berikut merupakan tugas tambahan penulis dalam pelaksanaan magang pada perusahaan Virtuosity.

3.3.2.1 Tampilan Belakang Packaging Board Game Cosmic Race Muniverse

Pembuatan *packaging board game* Cosmic Race termasuk kedalam proyek besar pembuatan *Board Game Muniverse* Virtuosity. Penulis dan tim penulis di *brief* oleh *supervisor* penulis secara lisan sebelum dimulainya proyek besar ini. Pada *brief supervisor* penulis menjelaskan ukuran dari *packaging* yaitu untuk menyesuaikan ukuran papan *board game* yang berukuran 40x40 cm, mengandung sinopsis *board game* , dan untuk model dan desain diserahkan kepada penulis menyesuaikan dengan tema dan *color palette board game*. *Board game* Cosmic Race akan dijual dengan cara *pre-order*, oleh karena itu dibutuhkan adanya *packaging* untuk memberi tahu calon kostumer penjelasan isi dari *Board Game* Cosmic Race.



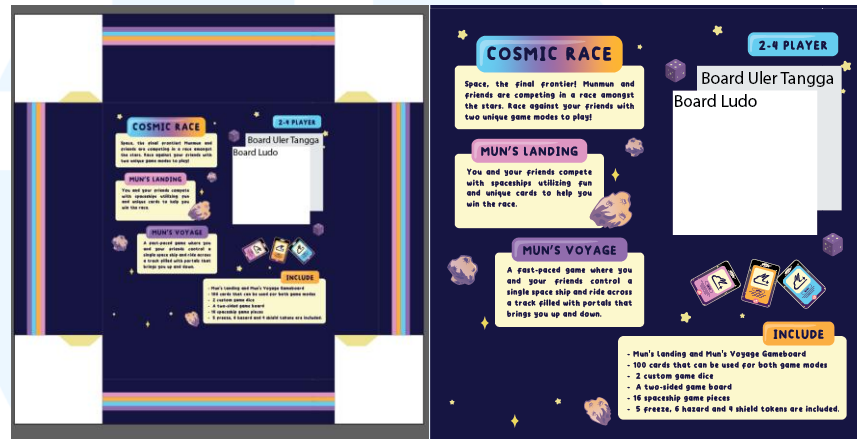
Gambar 3.16 Pembuatan *Packaging* Belakang *Cosmic Race*

Desain *Packaging* Belakang *Cosmic Race* direferensikan dari papan board game *Mun's landing* dan *Mun's Voyage*. *Packaging* dibuat menggunakan *Adobe Illustrator*, pembuatan *packaging* langsung dengan kerangka yang berbentuk *box*. Warna dominan pada *packaging* adalah *midnight blue* untuk menyerupai luar angkasa. Pada *packaging*, penulis memberikan setengah bagian untuk dijadikan tempat penjelasan isi game berwarna gradasi warna pokok boardgame *Cosmic Race*. Penulisan dibuat dengan *align justify* dengan font yang telah disepakati oleh tim sebagai font utama *board game*.

Pemilihan font dilakukan oleh satu (1) rekan tim dengan memilih beberapa font lalu dikomunikasikan antara tim, Penulis serta tim mengumpulkan suara untuk memilih font yang paling mempresentasikan Board Game *Cosmic Race*. Setelah memilih font, font tersebut diasistensikan kepada *supervisor* dan disetujui.

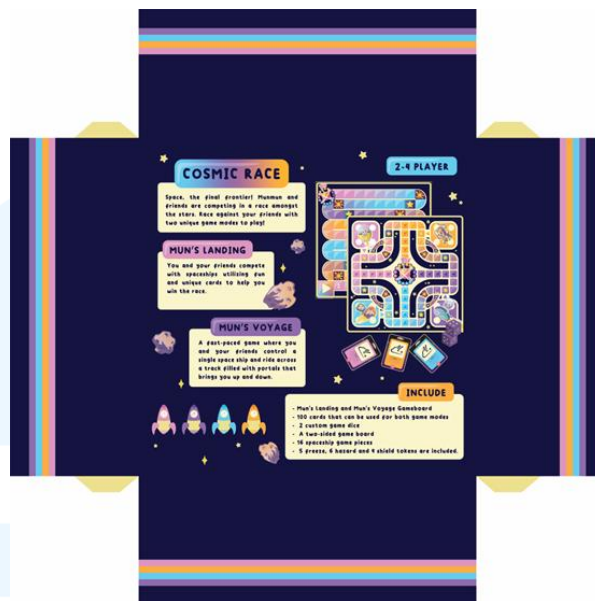
Font yang digunakan pada *packaging* merupakan *comic font*, dikarenakan font terlihat sederhana dan kasual untuk memberikan kesan menyenangkan pada *Board Game* *Cosmic Race*. Setelah menyelesaikan desain *packaging*, penulis mengasistensikan karya

kepada *supervisor* penulis. Lalu, *supervisor* memberi *feedback* kepada penulis dan rekan penulis bahwa warna gradasi yang besar pada layout terlihat aneh, dipadukan dengan judul “Cosmic Race” yang berwarna solid



Gambar 3.17 Pembuatan lanjut *Packaging* Belakang Cosmic Race

Untuk memperbaiki *layout* pada *packaging* belakang board game, penulis mengubah *layout* *packaging* menjadi *multi panel layout* dan *axial layout* yang dibuat dengan seimbang tengah dengan *align justify*. Border judul dan sub judul dibuat 3D menyerupai tombol dengan *highlight* dan memiliki warna sesuai dengan *color palette*. Sub judul Mun’s Landing ditempatkan ke kiri dan Sub judul Mun’s Voyage ditempatkan ke kanan untuk menyeimbangkan dengan judul Cosmic Race.



Gambar 3.18 Hasil Akhir *Packaging* Belakang *Cosmic Race*

Pada *packaging* belakang *Board Game Cosmic Race* juga ditampilkan elemen-elemen game seperti papan *board game*, Kartu Munka, pion untuk memberi gambaran kepada calon kostumer isi dari *Board Game Cosmic Race* dan terdapat beberapa hiasan seperti meteor dan bintang untuk menambah kesan luar angkasa. Aset elemen board game merupakan hasil karya dari penulis dan juga rekan satu (1) tim penulis. Setelah selesai pembuatan *packaging* belakang *Board Game Cosmic Race*, penulis mengasistensikan karya penulis kepada *supervisor*, lalu disetujui oleh *Supervisor* dan *Koordinator Virtuosity*.

Kendala yang penulis alami saat pembuatan desain *Packaging* Belakang *Board Game Cosmic Race* adalah kurangnya kemampuan penulis dalam pembuatan *layout* dan pemilihan perpaduan warna pada *packaging*, sehingga penempatan *layout*. Oleh karena itu, dari pengalaman ini penulis belajar cara penempatan *layout* dengan rasio penempatan yang baik dan perpaduan warna yang tidak berlebihan.

3.3.2.2 Tampilan Belakang Kartu Munka *Board Game Cosmic Race Muniverse*

Pembuatan kartu Munka *Board Game Cosmic Race* termasuk kedalam proyek besar pembuatan Board Game Muniverse Virtuosity. Penulis dan tim penulis di *brief* oleh supervisor penulis secara lisan sebelum dimulainya proyek besar ini. Pada *brief supervisor* penulis menjelaskan bahwa ukuran Kartu Munka dibebaskan akan tetapi sesuai dengan tema dan *color palette board game*.



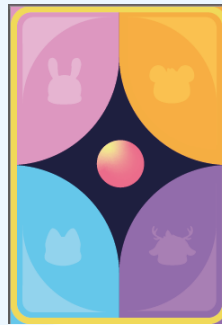
Gambar 3.19 Referensi Belakang Kartu Munka

Desain kartu Munka dibuat dengan menggunakan Adobe Illustrator. Desain pada kartu dibuat secara simetris dengan empat (4) warna utama *color palette* dengan *silhouette* karakter Maskot Muniverse, untuk mempresentasikan pertandingan antara empat (4) player. Serta, desain kartu diberikan border kuning tumpul untuk merapihkan desain kartu.



Gambar 3.20 Pembuatan Belakang Kartu Munka

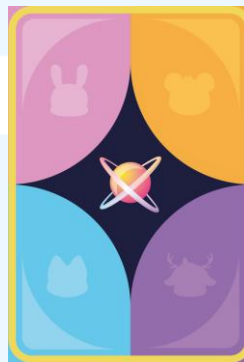
Penulis membuat tiga (3) alternatif desain Kartu Munka. Pada desain alternatif satu (1), Lingkaran pada tengah kartu menggambarkan tujuan atau *goal* dari permainan *game*. Lalu, *border* kuning tumpul dibuat untuk memberi kesan kasual dan menyenangkan pada kartu. Serta, pada bagian tengah kartu dibuat bentuk bintang empat (4) sisi berwarna *midnight blue* untuk menggambarkan luas angkasa. Melainkan pada desain alternatif dua (2) dan (3), bentuk kartu dibuat menyerupai jalur dengan objek ditegahnya untuk mempresentasikan kompetisi pada *Game Cosmic Race*.



Gambar 3.21 Pilihan Desain Belakang Kartu Munka oleh Supervisor

Setelah penulis menyelesaikan pembuatan belakang Kartu Munka, dengan alternatif lainnya. Penulis mengasistensikan karya penulis kepada *supervisor*. *Supervisor* memilih desain kartu dan memilih desain pertama diantara tiga (3) desain dan memberi *feedback* mengenai lingkaran pada tengah kartu. Setelah revisi, penulis kemudian mengganti lingkaran pada tengah kartu dengan logo permainan *Mun's Landing* dan *Mun's Voyage*.

Akan tetapi penempatan logo permainan di belakang kartu dapat menimbulkan kecurangan pada game. Oleh karena itu pada saat supervisor mengrevisi desain penulis, penulis menggantikan logo Mun's Landing dan Mun's Voyage menjadi aset planet perusahaan Virtuosity dan kembali mengasistensikan karya kepada *supervisor*. Setelah asistesi, karya penulis diterima oleh *Supervisor* dan *Koordinator Virtuosity*.

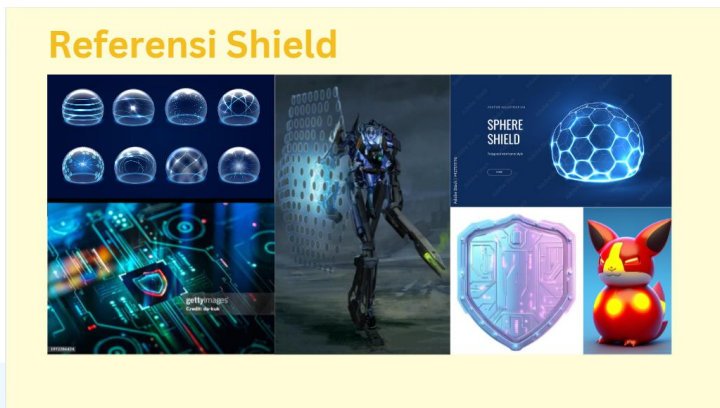


Gambar 3.22 Hasil Akhir Belakang Kartu Munka

Kendala yang penulis alami saat pembuatan desain Belakang Kartu Munka adalah kurangnya kemampuan penulis dalam mementingkan fungsi desain dibandingkan dengan keindahan desain. Oleh karena itu, dari pengalaman ini penulis belajar cara membuat desain dengan fungsi yang sesuai.

3.3.2.3 Shield Board Game Cosmic Race Muniverse

Pembuatan *Shield Board Game Cosmic Race* termasuk kedalam proyek besar pembuatan *Board Game Muniverse* Virtuosity. Penulis dan tim penulis di *brief* oleh supervisor penulis secara lisan sebelum dimulainya proyek besar ini. Pada *brief supervisor* penulis menjelaskan bahwa ukuran dari *Shield* dibebaskan, akan tetapi memiliki tema yang sama dengan *Board Game Cosmic Race*.



Gambar 3.23 Referensi *Shield Board Game Cosmic Race*

Shield dibuat dengan menggunakan Adobe Illustrator. Desain Shield terinspirasi dari pelindung *futuristic* yang berbentuk bulat dan tersusun dari hexagon. Shield dibentuk seperti *chip/koin* dan akan diletakan pada *home base* permainan Mun's Landing. Dalam pembuatan Shield penulis membuat empat (4) tipe Shield, Shield memiliki warna sesuai dengan karakter maskot Muniverse, dan memiliki *silhouette* dari karakter Maskot Muniverse. Penulis juga menambahkan *3D model* untuk memperjelas gambaran bentuk Shield.



Gambar 3.24 Pembuatan *Shield Board Game Cosmic Race*

Setelah menyelesaikan desain Shield, penulis mengasistensikan karya kepada *supervisor* penulis. Lalu, *supervisor* memberi *feedback* kepada penulis untuk membuat alternatif lain menggabungkan empat (4) tipe Shield yang penulis buat menjadi satu (1) keseluruhan. Mendapat *feedback* dari *supervisor*, penulis menggabungkan semua tipe Shield menjadi satu dan menambahkan Logo Muniverse, serta membuat alternatif lain.



Gambar 3.25 Pembuatan *Shield Board Game Cosmic Race*

Kemudian, penulis kembali mengasistensikan karya yang telah direvisi oleh penulis kepada *supervisor*. *Supervisor* memberi *feedback* bahwa ukuran Shield terlalu besar untuk penempatan elemen di papan Permainan Cosmic Race, meminta untuk Shield yang memiliki logo Muniverse dijadikan individu. Setelah penulis merevisi karya dengan membuat Shield Logo Muniverse, penulis kembali mengasistensikan karya penulis kepada *supervisor*. Setelah asistensi, karya penulis diterima oleh *Supervisor* dan *Koordinator Virtuosity*.

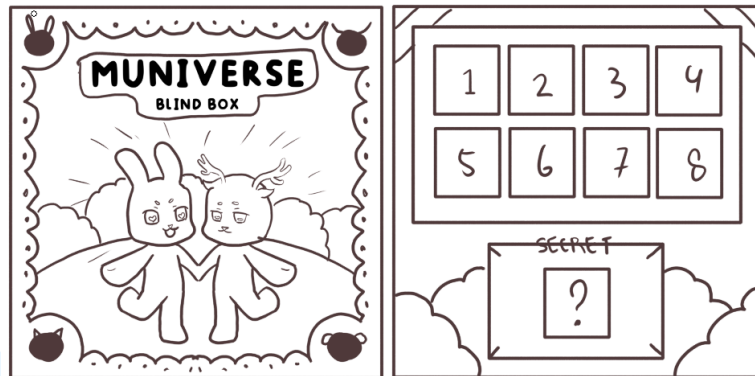


Gambar 3.26 Hasil Akhir Shield *Board Game* Cosmic Race

Kendala yang penulis alami saat pembuatan desain Shield Board game Cosmic race adalah kurangnya kemampuan penulis dalam mementingkan fungsi desain dibandingkan dengan keestetikaan desain. Oleh karena itu, dari pengalaman ini penulis belajar cara membuat desain dengan fungsi yang sesuai.

3.3.2.4 Packaging *Blind box keychain* Muniverse

Blind Box Keychain Muniverse merupakan proyek yang dibuat oleh Virtuosity untuk mempromosikan perusahaan, dengan menjual *blind box* pada Toko Anutara Universitas Multimedia Nusantara (UMN). *Brief* proyek dilakukan secara lisan oleh *supervisor*. Pada *brief*, *supervisor* menjelaskan bahwa *blind box* memiliki tema *slice of life*, warna menggunakan *color palette board game* Cosmic Race, terdapat karakter Maskot Muniverse, dan ukuran dari *packaging* dibebaskan akan tetapi sesuai dengan ukuran *keychain* yang akan dibuat.

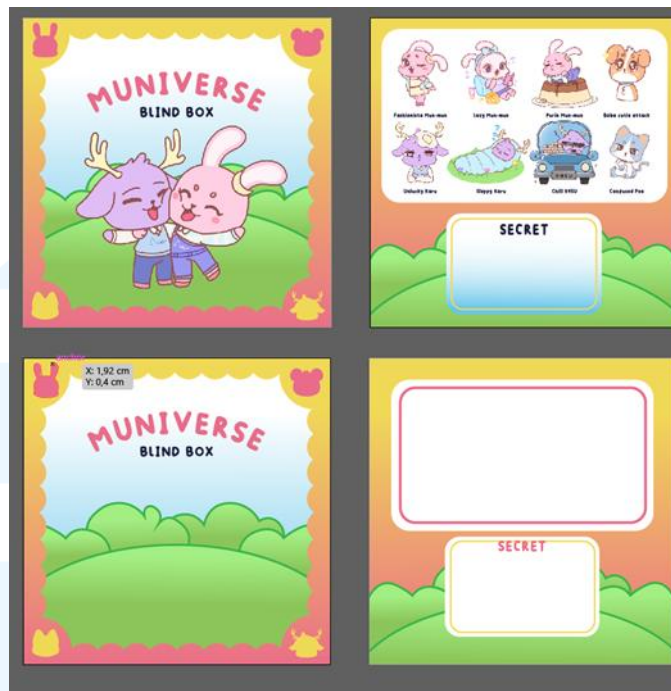


Gambar 3.27 Sketsa Packaging *Blind Box* Muniverse

Pacakaging Blind Box Muniverse dibuat dengan menggunakan Krita dan Adobe Illustratir. Sebelum membuat *packaging*, penulis membuat sketsa terlebih dahulu. Pada tampilan depan penulis menaruh dua (2) maskot utama Muniverse yaitu Munmun dan Karu, membuat *border* seperti renda-renda dan *silhouette* maskot untuk menambah kesan imut, taman sebagai *background* untuk kesan *slice of life*.

Pada bagian belakang *packaging* desain dibuat sama dengan tampilan depan *packaging*. Pada bagian belakang *packaging* penulis membuat penjelasan isi dari *blind box* dengan memberikan macam-macam keychain yang ada pada blind box Muniverse. *Blind box* dari muniverse memiliki *secret keychain*, untuk membuat *keychain* tersebut terlihat *special* penulis memisahkan *secret keychain* dengan *keychain* lainnya.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.28 Pembuatan Packaging *Blind Box* Muniverse

Typography pada *packaging* dibuat rata tengah, memiliki font yang sama dengan *Board Game Cosmic Race* yaitu *comic font* untuk membuat kesan kasual dan menyenangkan. *Layout* judul dibuat besar dan melengkung untuk memberi kesan kasual, sub judul ditaruh diberdekatan dengan judul dan dibuat lebih kecil dan lurus untuk menyeimbangkan dengan judul. Aset karakter pada *packaging* merupakan aset perusahaan. *Layout* penempatan karakter pada tampilan belakang *packaging* dibuat sejajar dan sama besar dikarenakan pada bagian belakang *packaging* adalah penjelasan isi dari *blind box* Muniverse.

Setelah menyelesaikan desain *packaging*, penulis mengasistensikan karya kepada *supervisor* penulis. Lalu, *supervisor* memberi *feedback* untuk mengubah warna *border* dan warna *silhouette*, dan memperbaiki nama varian *keychain*. Setelah merevisi desain *packaging*, kemudian penulis menambahkan perubahan pada *secret keychain*.



Gambar 3.29 Hasil Akhir *Packaging Blind Box* Muniverse

Secret keychain dibuat berbentuk lingkaran dengan efek komik berwarna biru dan kuning untuk memberi kesan menyenangkan dan menampilkan *silhouette secret keychain* berwarna *midnight blue* dengan tanda tanya untuk memberi kesan misterius. Font tanda tanya pada *silhouette* memiliki font yang berbeda yaitu font san serif italic untuk menonjolkan *secret keychain*. Setelah membuat sedikit perubahan, penulis kemudian mengasistensikan karya kepada *supervisor* dan karya penulis diterima oleh *Supervisor* dan *Koordinator Virtuosity*.

Kendala yang penulis alami saat pembuatan desain *Packaging Blind Box* Muniverse adalah kurangnya kemampuan penulis dalam memilih ukuran gambar produk agar terlihat jelas oleh calon kostumer. Oleh karena itu, dari pengalaman ini penulis belajar cara membuat ukuran desain yang sesuai dengan kenyamanan dari target desain.

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Dalam pelaksanaan program magang, tentunya akan memiliki kendala. Walaupun memiliki kendala, pentingnya menemukan solusi untuk menyelesaikan permasalahan yang telah terjadi. Berikut merupakan kendala yang telah penulis temukan dalam pelaksanaan magang serta solusi dalam memecahkan permasalahan yang penulis alami.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Kendala yang penulis temukan dalam pelaksanaan magang di Virtuosity UMN Film Production Lab adalah sebagai berikut :

1. Penulis merasa kurangnya skill penulis dalam menggunakan *software*. Hal ini menjadikan pekerjaan yang penulis lakukan kurang efisien.
2. Penulis merasa kurangnya skill penulis dalam mendesain. Hal ini menjadikan terjadinya revisi terus menerus pada pekerjaan yang penulis lakukan.
3. Kesulitan penulis dalam berkomunikasi terhadap sesama pegawai. Penulis memikirkan cara untuk berbicara dengan sopan dan tidak menyinggung siapapun.
4. Kurangnya komunikasi dengan *supervisor*, dikarenakan *supervisor* juga memiliki kesibukan masing-masing.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Solusi yang penulis lakukan untuk menyelesaikan permasalahan yang penulis temukan dalam pelaksanaan magang di Virtuosity UMN Film Production Lab adalah sebagai berikut :

1. Mencari *tutorial* menggunakan *software* pada platform internet seperti Youtube untuk melatih skill penulis dalam menggunakan *software*, menjadikan pekerjaan yang penulis lakukan lebih efisien.

2. Mengevaluasi kesalahan yang telah penulis lakukan dengan menggunakan *feedback* oleh *supervisor* kepada penulis, dan tidak mengulanginya lagi pada proyek berikutnya.
3. Mencari *tutorial* berbahasa dengan baik dan sopan pada platform internet seperti Youtube, dan menerapkannya pada lingkungan kerja.
4. Belajar lebih efisien dalam menggunakan waktu, sehingga *supervisor* dapat mengasistensikan pekerjaan yang penulis lakukan tanpa terdesak.

