

BAB III

PELAKSANAAN MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi Pelaksanaan Magang

Bagian ini terdiri dari beberapa informasi dan posisi penulis selama menjalankan kegiatan magang sekaligus informasi alur koordinasi dengan *supervisor* di FXMedia Internet Pte Ltd selama mengerjakan beragam proyek.

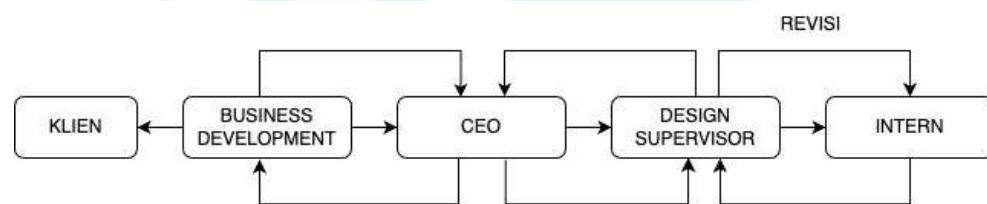
3.1.1 Kedudukan Pelaksanaan Magang

Penulis ditempatkan dalam divisi *2D team* sebagai *interactive designer intern* yang kegiatannya mencakup *UI/UX website*, aplikasi, VR, AR, MR, *Metaverse*, *motion design* video dan berbagai desain lainnya. Total anggota dari divisi tim 2D sendiri adalah 14 anggota dan 7 *part-timers*. Penulis berada di bawah naungan Steven Sean yang menjabat sebagai *creative multimedia designer (supervisor)* dan berbagai mentor *2D team* lainnya yang menuntun proses penulis selama menjalani kegiatan magang. Selain itu penulis juga memberikan *weekly report* melalui e-mail ke pihak bersangkutan sebagai bentuk laporan yang sudah dikerjakan selama seminggu dan seluruh anggota divisi tim 2D juga menghadiri *monthly meeting* yang dihadiri oleh CEO bersama divisi lain sebagai rekapitulasi pekerjaan yang sudah dikerjakan sebulan tersebut.

3.1.2 Koordinasi Pelaksanaan Magang

Bagan alur koordinasi merupakan penjelasan dari proses yang dilalui ketika perusahaan menerima proyek klien yang memiliki struktur berbeda-beda tiap perusahaan. FXMedia Internet Pte Ltd sendiri memulai koordinasi tersebut dengan *business development* sebagai divisi yang berhubungan langsung dengan klien. Divisi tersebut melakukan pemilahan klien terlebih dahulu agar sesuai dengan servis yang diberikan dan setelah itu akan diberikan ke CEO yaitu Mark Wong untuk melakukan pemilahan tahap dua baru setelah itu akan memberikan daftar klien tersebut ke pihak divisi tim 2D

dan *developer* sebagai bentuk kepastian bahwa tim mampu melaksanakan proyek tersebut. Setelah proyek diterima, *supervisor* dari divisi tim 2D yaitu Steven Sean akan memilah siapa anggota yang akan dipertanggungjawabkan untuk proyek tersebut dan desainer atau *intern* lainnya untuk membantu mengerjakan proyek tersebut dengan mempertimbangkan *task* yang sedang dikerjakan tiap anggota.



Gambar 3.1 Bagan Alur Koordinasi

3.2 Tugas yang Dilakukan

Selama pelaksanaan magang yang dilakukan kurang lebih 17 minggu, penulis sudah menyelesaikan beragam proyek desain dari pelatihan, internal dan proyek klien. Proyek desain yang dikerjakan terdiri dari UI/UX *Web/Mobile*, VR/AR/MR/Metaverse dan video *case study* proyek yang sudah dirancang sebelumnya. Selain proyek desain penulis juga sudah beberapa kali menyusun *pitching* proyek desain yang akan dipresentasikan ke klien nantinya.

Tabel 3.1 Detail Pekerjaan yang Dilakukan Selama Magang

Minggu	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	1—2 Agustus 2024	- <i>The national gallery website</i>	- Riset desain museum <i>website & concepting</i> - Merancang halaman <i>desktop website</i>
2	5—9 Agustus 2024	- <i>The national gallery website</i> - <i>Ecofuture website</i> - <i>WordWander AR Game</i>	- Merancang halaman <i>mobile website</i> museum - Riset desain <i>Ecofuture website & concepting</i> + merancang halaman <i>mobile website & desktop</i>

		<ul style="list-style-type: none"> - <i>Emergency Response VR Training</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Riset desain <i>WordWander AR Game & concepting</i> + merancang halaman Aplikasi AR - Riset desain <i>Emergency Response VR Training & concepting</i> + merancang halaman VR training
3	12—16 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Emergency Response VR Training</i> - <i>Echoes of the Abyss VR Gamification</i> - <i>Board Realm Metaverse</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Revisi halaman VR <i>Training</i> - Riset desain <i>Echoes of the Abyss & concepting</i> + merancang halaman VR <i>gamification</i> - Riset desain <i>Board Realm & concepting</i> + merancang halaman metaverse
4	19—23 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Board Realm Metaverse + Animasi</i> - <i>Case study Digital AI Avatar</i> - <i>Case study Earthquake VR Simulation</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Desain <i>Board Realm</i> halaman <i>desktop & mobile</i> - Animasi <i>gameplay Board Realm</i> - Mencari aset dan <i>template</i> video untuk perancangan video <i>case study</i> - Mengedit video <i>case study</i>
5	26—30 Agustus 2024	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Case study Earthquake VR Simulation</i> - <i>Developer Conference 2024</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengedit video <i>case study</i>, menambah klip tambahan, dan revisi - Mencari aset dan <i>template</i> video untuk perancangan video <i>devcon 2024</i> - Mengedit video <i>devcon 2024</i>
6	2—6 September 2024	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Developer Conference 2024</i> - Singapore Polytechnic <i>Sea MR</i> - AI Video (<i>The tale of</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Riset topik <i>safe personnel transfer</i> di laut - Desain Singapore Polytechnic <i>Sea MR (landing page, skenario 2,4)</i> dan revisi - Membuat suara AI yang mengikuti dialog dari cerita

		Bawang Merah & Bawang Putih) - <i>Halloween</i> Roblox	- Riset alur <i>game</i> Roblox & desain UI <i>game</i>
7	9—13 September 2024	- <i>Halloween</i> Roblox - AI Video (<i>The tale of Bawang Merah & Bawang Putih</i>)	- Desain UI <i>game</i> Roblox + revisi - AI Video <i>testing</i> (<i>lip sync & video generation</i>)
8	16—20 September 2024	- <i>Halloween</i> Roblox - AI <i>Avatar Banner</i> - AI Video (<i>The tale of Bawang Merah & Bawang Putih</i>) - <i>MOE Three Chinese Language</i>	- <i>Splice assets</i> UI <i>game</i> Roblox - Desain alternatif AI <i>Avatar Banner</i> untuk ditampilkan di <i>website</i> - <i>Generate</i> video untuk AI video - Desain UI <i>interactive learning game</i> (<i>web & mobile ver</i>) - Animasi ekspresi karakter
9	23—27 September 2024	- <i>Case Study Star Enterprise Chatbot</i> - <i>Star Enterprise Chatbot UI</i> - AI <i>Avatar Expression</i> - AI Video (<i>The tale of Bawang Merah & Bawang Putih</i>)	- Mengedit video <i>case study</i> dan revisi - Riset desain untuk UI <i>chatbot</i> dan mendesain - <i>Generate image</i> AI <i>Avatar</i> + <i>lip sync</i> - <i>Generate</i> video untuk AI video

		- <i>Case Study</i> KKH IV <i>Cannulation</i> <i>Journey</i>	
10	30 September—4 Oktober 2024	- <i>Case Study</i> KKH IV <i>Cannulation</i> <i>Journey</i> - <i>Star</i> <i>Enterprise</i> <i>Chatbot UI</i> - AI Avatar <i>Expression</i> - AI Video (<i>The tale of</i> Bawang Merah & Bawang Putih)	- Mengedit video <i>case study</i> dan revisi - Revisi UI <i>chatbot</i> - Membuat AI Avatar video versi <i>idle</i> - Memberikan <i>subtitle</i> untuk AI Video
11	7—11 Oktober 2024	- <i>Star</i> <i>Enterprise</i> <i>Chatbot UI</i> - NIKE AI Video	- Animasi <i>landing page</i> & <i>slicing</i> aset untuk UI chatbot - <i>Generate</i> video & edit video NIKE AI Video - Revisi AI Avatar menggunakan <i>green BG</i>
12	14—18 Oktober 2024	- 8th Wall VPS Demonstration Video - ITQ NUS Video	- Membuat video <i>showcase</i> AR projek - Riset <i>sci-fi architecture</i> untuk ITQ NUS

13	21—25 Oktober 2024	<ul style="list-style-type: none"> - ITQ NUS Video - AI Avatar Expression - NIKE AI Video - 8th Wall VPS Demonstration Video 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat video <i>showcase</i> proyek NUS + revisi - Revisi AI Avatar agar gambar tidak ada yang terpotong - Revisi NIKE AI Video - Revisi video <i>8th Wall VPS Demonstration</i> (penambahan klip)
14	28 Oktober—1 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Riset AI tools - NTU Mathematics Digital Game 	<ul style="list-style-type: none"> - Desain UI <i>layout</i> latar sesuai dengan pertanyaan (30 soal)
15	4—8 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> - NTU Mathematics Digital Game - ITT IMDA Radiology Multiplayer Game 	<ul style="list-style-type: none"> - Desain UI latar sesuai dengan pertanyaan (30 soal) - Desain UI skenario <i>emergency response</i> saat pasien mengalami <i>cardiac arrest</i> (VR)
16	11—15 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> - ITT IMDA Radiology Multiplayer Game - Pink Rat MV AI - Meta Quest Store Thumbnail 	<ul style="list-style-type: none"> - Desain UI skenario <i>emergency response</i> saat pasien mengalami <i>cardiac arrest</i> (VR) - Generasi video dan menyusun klip MV - Membuat desain visual sesuai ukuran yang diminta untuk poster di Meta store

17	18—22 November 2024	<ul style="list-style-type: none"> - Pink Rat MV AI - LTA <i>Move Lite Gamification</i> - Case study KKH & NUS - Meta Quest Store Thumbnail - NTU <i>Mathematics Digital Game</i> 	<ul style="list-style-type: none"> - Generasi video dan menyusun klip MV - Desain UI <i>mobile-app gamification minigames</i> - Desain poster mengenai proyek yang sudah dirancang sebelumnya - Membuat desain visual sesuai ukuran yang diminta untuk poster di Meta store - Desain UI latar sesuai dengan pertanyaan (60 soal)
----	------------------------	--	---

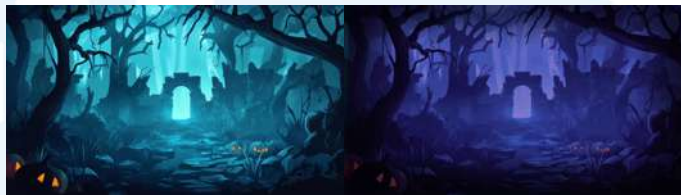
3.3 Uraian Pelaksanaan Magang

Sebagai salah satu anak magang yang ditempatkan di divisi 2D, penulis mendapat kesempatan untuk mendesain beragam jenis proyek yang bervariasi. Dengan memiliki pengalaman di bidang tersebut, penulis terbiasa untuk menyelesaikan tugas dengan cepat dengan memanfaatkan aset-aset yang sudah disediakan dalam rangka mempercepat proses mendesain sesuai regulasi dari tempat magang. Lima proyek utama yang penulis pilih untuk dijabarkan meliputi desain UI/UX dibidang yang berbeda dan *case study* video.

3.3.1 Proses Pelaksanaan Tugas Utama Magang

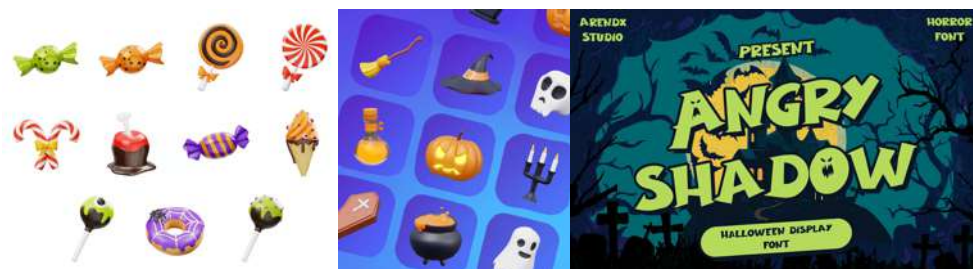
Tugas yang penulis pilih sebagai proyek utama adalah “*Spooksweet Battleground*” yang merupakan *game online* Roblox. Penulis memilih proyek ini sebagai tugas utama karena minat penulis dalam UI/UX dan industri *game* sekaligus merupakan salah satu proyek yang didesain seluruhnya sendiri yang diproduksi untuk kebutuhan internal perusahaan. *Brief* diberikan pada tanggal 6 September 2024 dan proyek ini bertujuan sebagai proyek internal yang akan dimainkan seluruh tim FXMedia Internet Pte Ltd untuk merayakan *halloween*. *Game* ini sendiri adalah *multiplayer* Roblox *game* yang terbagi menjadi 15 tim dan 6 anggota di mana para pemain berada di dalam hutan

penulis mengumpulkan aset yang terdiri dari *background*, *font*, dan 3D aset. Untuk *background* penulis memanfaatkan AI tools Midjourney seperti yang sudah diusulkan oleh mentor sebelumnya untuk *generate image* dengan menggunakan *prompt* seperti *spooky*, *scavenger hunt*, *candy*. Hasil dari gambar cenderung berwarna biru sehingga dilakukan *color grading* dengan menambahkan *layer color* dan *multiply* berwarna ungu.



Gambar 3.3 *Background*
Sumber: Midjourney (2024)

Untuk 3D aset dan *font* diunduh melalui envato elements di mana 3D aset yang digunakan terdiri dari berbagai jenis permen dan berbagai aset *halloween* lainnya seperti tengkorak atau labu. Menimbang konsep *game* yang *fun*, penulis memutuskan untuk menggunakan *display halloween* font “angry shadow” karena memiliki lekukan yang menarik. Penulis juga menggunakan Google *font* Roboto sebagai *sub-text*.



Gambar 3.4 Aset 3D & Font
Sumber: Envato Elements (2024)

Judul dan tombol mulai dihias dari aset yang tersedia di mana untuk judul awalnya diberikan gradasi oranye dahulu baru ditambahkan gradasi pada *stroke*. Agar dapat lebih pop-out lagi, penulis memanfaatkan fitur efek dengan menambahkan *inner shadow* dan *drop shadow* dengan memainkan warna dan urutan *layer* sehingga dapat tercipta hasil sedemikian rupa. Untuk tombol dimulai dengan bentuk persegi panjang dengan menggunakan sisi

kanan-kiri yang lancip dan menambahkan *fill color radial*. Setelah itu ditambahkan *inner, drop shadow* dengan tekstur retak baru setelah itu tulisan *start* ditambahkan dengan menggunakan efek gradasi kuning. Penulis juga mendesain elemen UI lainnya seperti *health bar, candy bar, map, container, sparkle effect* untuk kebutuhan tiap halaman *game*.



Gambar 3.5 Aset

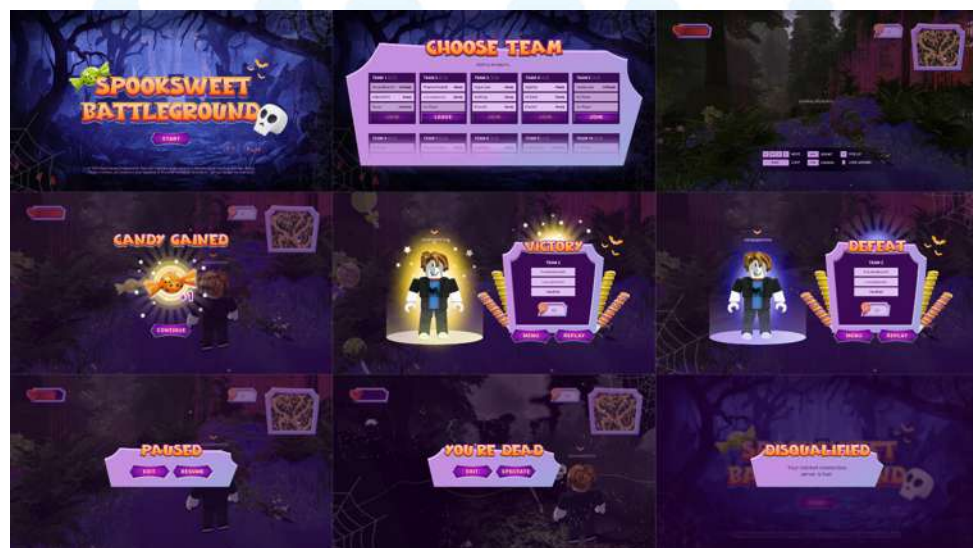
Untuk halaman UI menggunakan *layout grid* dengan 8 *columns* dan 2 *rows* sebagai dasar untuk mendesain yang seimbang dan menarik. Dalam *background* juga ditambahkan efek tekstur dan laba-laba agar tidak terlihat monoton. Dari desain awal, penulis menerima revisi untuk memainkan *opacity* tekstur agar lebih terlihat *blend* dengan *background*, *font* pada tombol diganti dengan google *font* Roboto karena Roblox tidak mendukung *custom font*, dan elemen jaring laba-laba di *corner* dkecilkan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.6 Grid, Desain Awal (kiri) & Revisi (kanan)

Penulis melanjutkan halaman UI lain yang sudah diminta saat *briefing* seperti gambar di bawah. Latar dari *inside-game* disediakan oleh pihak kantor dengan meletakkan aset *health*, *candy*, *map bar* ke bagian sudut. Pada halaman *tutorial* di bagian bawah terdapat kotak kecil untuk menampilkan informasi *keyboard shortcut* cara bermain. *Pop up candy gained* akan muncul ketika pemain mendapat permen. Selain itu pada halaman *victory* dan *defeat*, ditambahkan cahaya kuning dan biru untuk diferensiasi antar keduanya.



Gambar 3.7 Desain awal

Revisi pertama yang diberikan ada pada halaman *pop up candy gained* untuk menghilangkan tombol *continue*. Kemudian *container* pada halaman *paused/dead/disqualified* dibuat lebih simetris lagi. Teks pada halaman *you're dead* diminta untuk diberi gradasi merah untuk membedakan dari halaman *paused* dan *disqualified*, sehingga penulis juga menambahkan elemen X merah di atasnya seperti apa yang disarankan oleh mentor. Pada halaman *victory* dan *defeat*, disebutkan bahwa elemen 3D diminta untuk dibedakan di mana halaman *victory* diisi oleh aset permen sedangkan halaman *defeat* diganti menjadi aset hantu. Untuk jumlah pemain juga ditambahkan menjadi enam orang. Revisi yang lain terletak pada *health, candy, map bar* yang terlihat tidak seimbang sehingga penulis mengganti susunan dengan *health, candy bar* di sebelah kiri dan elemen map dibuat lebih kecil dengan memiliki proporsi yang sama dengan *health, candy bar* di kiri.



Gambar 3.8 Revisi Pertama

Revisi lain diberikan untuk halaman *victory* dan *defeat* di mana awalnya karakter Roblox berdiri di atas cahaya, diganti menjadi aset podium yang diunduh melalui Envato. Dirancang 3 desain alternatif dan yang diterima merupakan desain ketiga yang tidak menampilkan nama dari tiap anggota melainkan diganti dengan *leaderboard* tim yang disusun sesuai

pemilik permen terbanyak. Untuk juara 1 dibuat diferensiasi dengan menambahkan gradasi kuning pada *container* dan lencana sedangkan yang lain hanya susunan nomor urutan biasa.



Gambar 3.9 Alternatif & Revisi *Victory & Defeat Screen*

Revisi dari *defeat screen* masih berlanjut karena suasana kekalahan masih kurang dapat sehingga penulis mengganti aset karakter Roblox menjadi sedih dan menambahkan efek cipratan darah di *container leaderboard* dan tulisan *defeat*. Ditambahkan juga elemen tengkorak merah yang terbang di atas tulisan *defeat*. Selain itu warna yang sebelumnya biru diganti menjadi warna merah. Revisi selanjutnya merupakan *container* pada halaman *waiting room* yang di minta untuk dipersimpel dan dibuat ukurannya lebih *compact*.



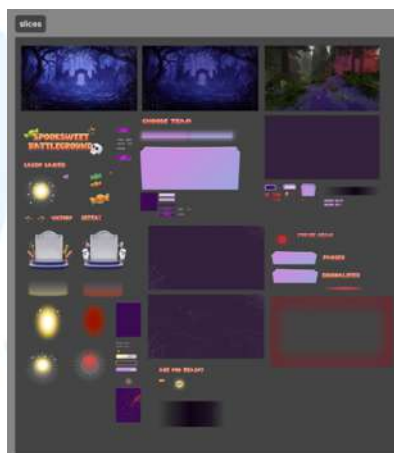
Gambar 3.10 Sebelum (kiri) & Setelah Revisi (kanan)

Kemudian pada tanggal 10 September 2024 penulis diberikan instruksi lagi untuk menambahkan 1 halaman ketika pemain terkena *damage* oleh monster. Karakter akan berubah menjadi warna merah untuk sementara dan terdapat radial merah di sekitar monitor. Terdapat notifikasi di atas yang menunjukkan bahwa pemain telah terkena *hit* oleh monster. Revisi yang diberikan hanya terletak pada *opacity radial* merah untuk dikurangi.



Gambar 3.11 Sebelum (kiri) & Setelah Revisi (kanan)

Seluruh desain halaman UI sudah diterima oleh mentor di tanggal 17 September 2024 dan diminta untuk melakukan *splice* (perpisahan aset) agar dapat diproses ke *developer* nantinya. Perpisahan aset ini terdiri dari seluruh elemen yang digunakan pada *game* termasuk *background*. Aset tombol juga dipisah antara *container* dan teks untuk mempermudah *developer* menyusun.



Gambar 3.12 *Splice* Aset

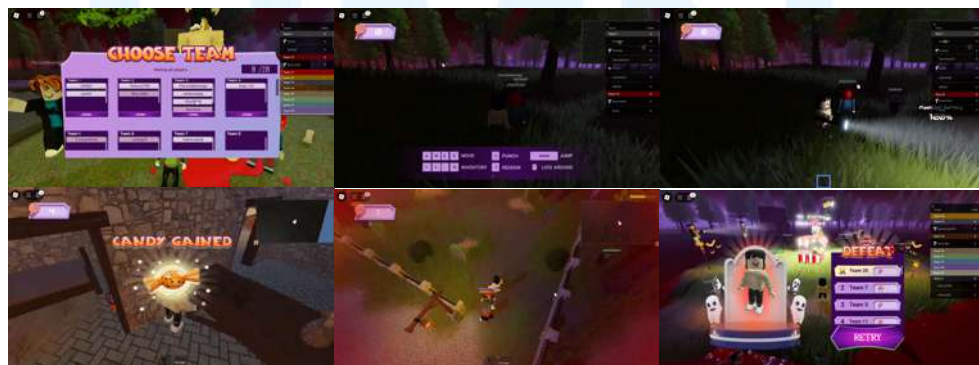
Berikut merupakan seluruh hasil desain final yang sudah diterima oleh mentor. Setelah tim *developer* sudah selesai menginput konsep desain ke dalam game Roblox, dilakukan *game testing* yang dihadiri oleh 54 anggota dari FXMedia Internet Pte Ltd untuk menemukan *glitch* dan sekiranya ada

saran untuk menyempurnakan *game*. Hal yang dinilai adalah saat *flow choose team, collecting candy, punch, steal candy, redeem candy, dan result screen*.



Gambar 3.13 Desain Final

Game testing dilakukan selama satu jam dan pemain dapat mulai bermain sesuai dengan perintah yang ditujukan. Rata2 hasil penilaian sukses namun terdapat beberapa *miss* seperti jumlah permen yang terlalu sedikit menimbang peta sangat besar, tidak ada *health bar*, kesulitan untuk menyerang, dan beberapa UI *glitch*. Selain itu permainannya sudah menarik dan seru untuk dimainkan bersama anggota tim perusahaan lainnya.



Gambar 3.14 Roblox Testing

3.3.2 Proses Pelaksanaan Tugas Tambahan Magang

Selain proyek utama, penulis juga melaksanakan proyek tambahan lainnya yang memiliki jenis desain dan keperluan berbeda-beda. Beberapa proyek merupakan tugas internal untuk keperluan perusahaan dan terdapat

satu proyek eksternal untuk *pitching* konsep yang akan dipresentasikan ke klien. Proyek dipilih karena dianggap menarik dan penulis menerima banyak *insight* saat mengerjakan proyek tersebut.

3.3.2.1 Proyek Star Enterprise Chatbot

Proyek tambahan pertama adalah *chatbot assistance mobile* untuk menyediakan informasi seputar FXMedia. *Brief* diberikan pada tanggal 24 September 2024 sebagai *takeover* tugas merancang dua alternatif UI dengan tema *modern tech (hospital)* dan *simple modern (classroom)*. Pada dasarnya Star Enterprise Chatbot sudah memiliki desain utama dengan tema *futuristic*, penulis hanya perlu mengganti *skin* dari desain tersebut dengan dua tema yang berbeda.



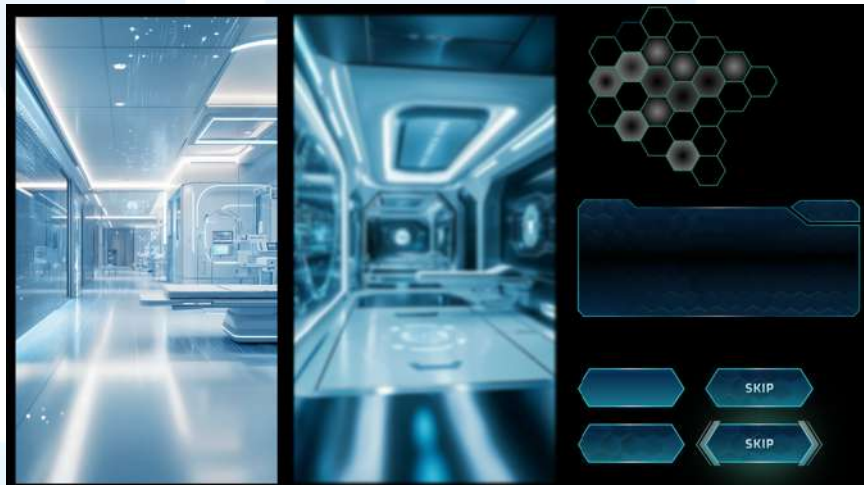
Gambar 3.15 Star Enterprise Chatbot Main Design
Sumber: Dokumentasi FXMedia (2024)

Penulis mendesain tema *modern tech (hospital)* dahulu dengan mulai mencari referensi melalui internet. Pada tahap ini penulis mengalami sedikit kesulitan untuk menemukan perbedaan antara tema *futuristic* dan *modern tech* karena dari referensi yang ditemukan cenderung mirip dengan tema *futuristic*. Oleh karena itu penulis mencoba mendesain dahulu baru nanti akan meminta masukan terhadap *supervisor*.



Gambar 3.16 Referensi Modern Tech Hospital
Sumber: Pinterest (2024)

Dari referensi penulis memutuskan untuk menggunakan warna biru terang. Setelah itu mulai melakukan *generate image* dari Midjourney untuk mencari gambar rumah sakit dengan suasana yang bersih dan modern. Selain itu juga dibuat aset *pattern hexagon* menimbang *pattern* tersebut kerap sering digunakan untuk tema desain *medical*. Bentuk awal tombol didasari dari *hexagon* yang dilebarkan, kemudian ditambahkan gradasi dan tekstur *hexagon* di dalamnya baru ditambahkan sayap dengan garis tipis di luarnya. Untuk *container* memiliki teknik desain yang sama namun *opacity* bagian tengah dibuat transparan.



Gambar 3.17 Aset *Modern Tech Hospital*

Dari seluruh aset penulis mulai mendesain sepenuhnya melalui Figma mulai dari halaman perkenalan, *input* nama, *messaging*, menu, dan *change avatar*. Untuk elemen aset yang lain mengikuti bentuk *hexagon* dengan gradasi *stroke* biru-putih. Untuk warna dari *bubble chat* juga menggunakan warna yang sama dengan desain utama yaitu biru muda.



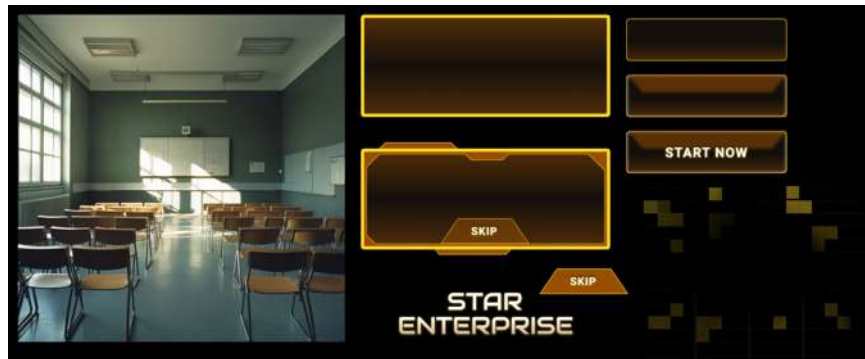
Gambar 3.18 Hasil Pertama *Modern Tech Hospital*

Setelah tema pertama selesai, mulai dicari referensi untuk tema kedua yaitu *simple modern*. Penulis juga mengalami kebingungan saat mencari referensi yang serupa namun akhirnya memutuskan untuk mengikuti referensi seperti di bawah yang didominasi warna abu dan kuning kecoklatan. Bentuk utama dari aset rata-rata akan menggunakan persegi panjang dengan desain trapesium di sekitarnya.



Gambar 3.19 Referensi *Simple Modern Classroom*
Sumber: Pinterest (2024)

Mengikuti referensi, mulai didesain aset yang diperlukan untuk UI di mana untuk tombol utama menggunakan gradasi hitam-coklat dengan *stroke* kuning. Setelah itu ditambah *light* coklat di atas dan efek *inner, drop shadow* agar tombol terkesan 3D. Pada bagian *container* memiliki prinsip yang sama dengan desain tombol namun ditambah beberapa trapesium coklat agar tidak monoton. Agar memiliki kemiripan, bagian tombol *skip* juga menggunakan bentuk trapesium yang diletakkan di sekitar *container* bagian bawah. untuk latar seperti biasa diunduh melalui *AI tools* Midjourney.



Gambar 3.20 Aset *Simple Modern Classroom*

Saat mendesain penulis meletakkan aset di tempat seperti biasa dengan memberikan gradasi kuning di bagian bawah agar sesuai dengan desain tombol. Setelah itu di bagian *landing page* juga diberi *pattern* kotak sebagai desain pelengkap. Desain pada menu dan *change avatar* menggunakan bentuk kotak seperti biasa dengan bentuk di *corner* mengikuti desain *container* pada *chatbot*.



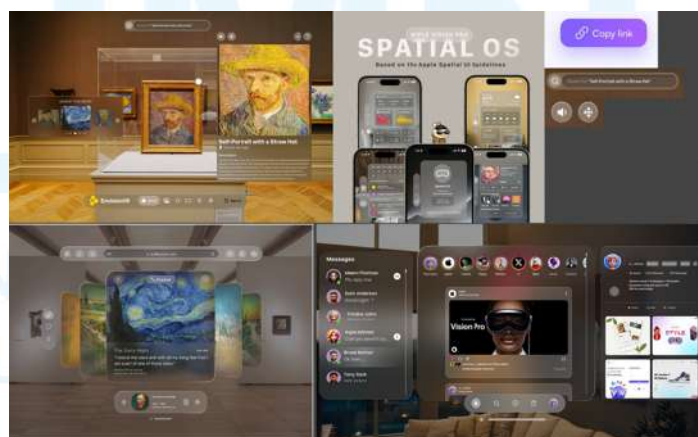
Gambar 3.21 Desain Awal *Simple Modern Classroom*

Desain UI dengan dua tema tersebut telah diberi revisi oleh *supervisor* dan disebut bahwa keduanya masih mengeluarkan unsur *futuristic*. Untuk desain *hospital* dikurangi unsur *tech* nya dan diganti warna menjadi hijau karena desain awal memiliki kemiripan yang tinggi dengan desain utama proyek. Untuk *classroom* direvisi menjadi seperti model apple vision atau referensi lain yang serupa.



Gambar 3.22 Aset dan Revisi 1 *Modern Tech Hospital*

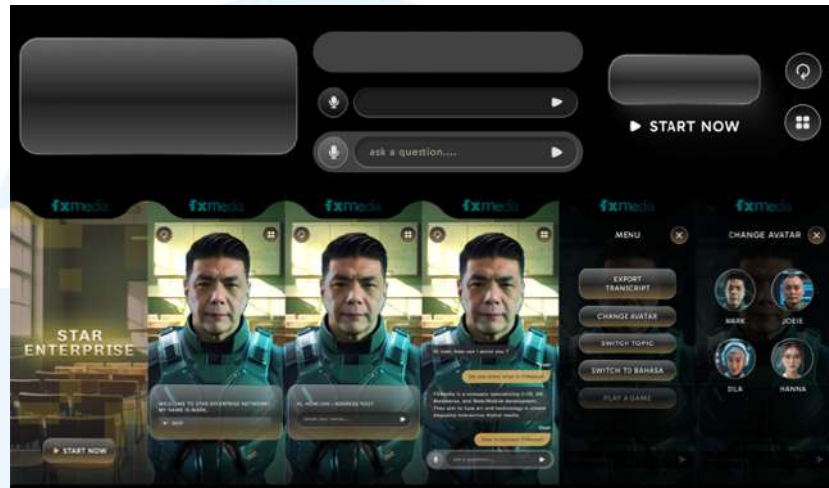
Mengikuti usulan revisi, penulis mengganti desain *hospital* menjadi warna hijau dan mengurangi unsur *tech* dengan menghilangkan garis tipis di sebelah sayap tombol utama. Untuk container dihilangkan aksent yang ada di kanan atas sebelumnya dan tombol *skip* menggunakan tombol *secondary* yang terbentuk dari sudut *hexagon* kiri dengan *icon skip* yang simpel. Untuk desain *classroom*, penulis mencari referensi lagi yang mirip dengan UI apple vision seperti pada gambar di bawah.



Gambar 3.23 Referensi Apple Vision Pro
Sumber: Pinterest (2024)

Dari referensi, mulai didesain aset UI baru yang didominasi oleh bentuk lingkaran. Selain itu juga ditambahkan gradasi warna

kuning kecoklatan agar setema dengan latar. Tombol kecil yang dahulunya dibuat kotak diubah menjadi lingkaran simpel dengan *stroke* yang membuat tombol terlihat menarik.



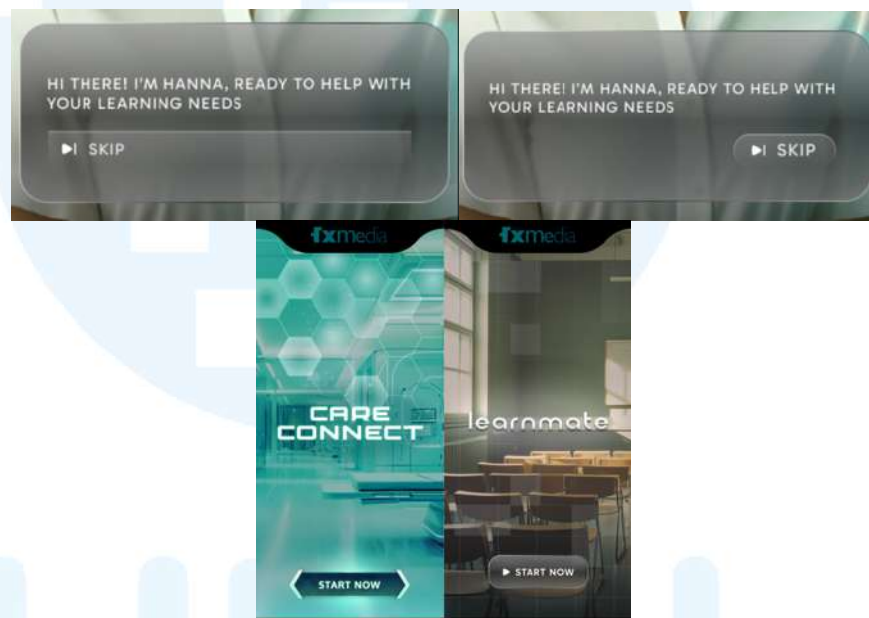
Gambar 3.24 Aset dan Revisi 1 *Simple Modern Classroom*

Penulis kemudian menerima revisi kembali dari *supervisor* bahwa desain *hospital* sebaiknya warna diubah menjadi *turquoise* dan menipiskan *pattern hexagon* pada *container*. Untuk *classroom* diminta juga untuk mengganti *color style* menjadi abu-abu agar lebih simpel dan tidak banyak ornamen. Selain itu juga diminta mengganti *avatar* menjadi guru dan perawat yang gambarnya disediakan perusahaan sekaligus menambahkan *3 line conversation* pembuka untuk kedua tema tersebut.



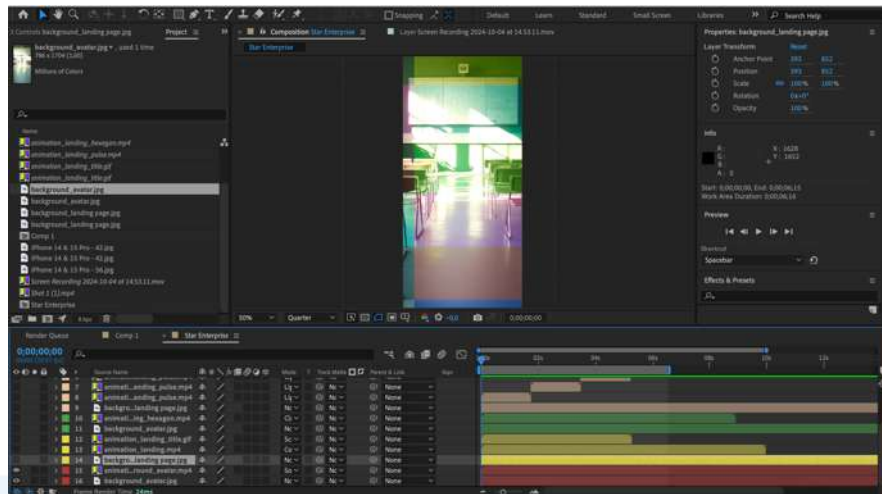
Gambar 3.25 Hasil Revisi 2 *Hospital & Classroom*

Setelah itu diberi revisi sedikit untuk halaman UI *classroom*, tombol *skip* yang awalnya diletakkan di kiri diubah posisinya di kanan agar sesuai modelnya dengan yang tema yang lain. Seluruh halaman UI akhirnya diterima dan mulai mengganti font *style* untuk judul yang sesuai. Tema *hospital* judulnya diubah menjadi “*Care Connect*” dan *classroom* menjadi “*Learnmate*”. *Custom font* yang digunakan diunduh melalui Envato Elements dengan nama Fear Robot untuk *care connect* dan Bricle untuk *learnmate*.



Gambar 3.26 Hasil Revisi 3 *Hospital & Classroom*

Setelah keperluan UI selesai seluruhnya, *supervisor* meminta untuk membuat animasi *landing page* simpel untuk kedua tema tersebut. Untuk mulai animasi, penulis mengunduh aset tekstur seperti *pattern hexagon*, *rectangle*, *dust effect*, *pulse*, dan *title animation* melalui Envato Elements dahulu. Setelah itu mulai digabung menggunakan After Effects.



Gambar 3.27 Animation Landing in After Effect

Untuk *care connect*, diunduh dulu latar yang sudah diberi efek dan *multiply*. Setelah itu ditambah animasi *pattern hexagon* dan *dust effect* dengan menggunakan *layer classic color dodge*, kemudian ditambah *pulse effect* dengan *layer lighten*. Animasi judul menggunakan tema *tech* sehingga tiap huruf perlahan muncul.



Gambar 3.28 Animation Landing & Avatar Care Connect

Untuk *learnmate* memiliki proses yang sama dengan sebelumnya kemudian ditambah animasi kotak dengan menggunakan *layer color dodge*. Setelah itu ditambah animasi judul dengan tema modern di mana akan muncul bayangan dari tulisan dahulu baru perlahan muncul. Untuk latar *avatar*, menggunakan animasi *digital lines* simpel namun tetap menarik.



Gambar 3.29 Animation Landing & Avatar Learnmate

Seluruh desain sudah diterima dan pada tanggal 7 Oktober 2024 mulai diminta *slice* setiap asetnya agar dapat dilanjutkan ke tim *developer*. Proses pemotongan aset digunakan untuk memudahkan tim *developer* saat menyusunnya. Berikut merupakan hasil final desain setelah melalui beberapa proses revisi.



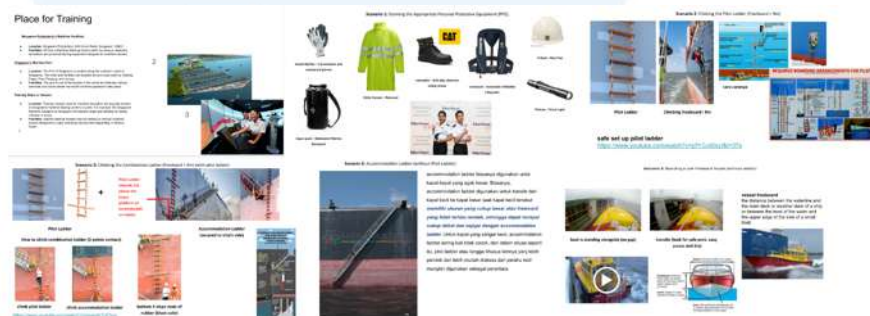
Gambar 3.30 Hasil Final Desain

3.3.2.2 Proyek Singapore Polytech Sea MR

Proyek selanjutnya adalah *project pitching* yang penulis kerjakan bersama dengan dua anggota tim desain lainnya untuk merancang UI/UX MR *training*. *Brief* diberikan pada tanggal 3 September 2024 yang dirancang agar peserta dapat memahami cara transfer personel yang aman antara kapal pandu dan kapal laut.

Dalam *brief* ditulis desain untuk MR namun *supervisor* menyarankan untuk mendesain secara mode VR dahulu. Terdapat lima skenario yang diminta yaitu skenario 1 (seleksi PPE), skenario 2 (*pilot ladder*), skenario 3 (*combined ladder*), skenario 4 (*accommodation ladder*), dan skenario 5 (*boarding a low freeboard vessel*). Penulis sendiri merancang *landing page*, skenario 2 dan 4.

Proses mendesain diawali dengan melakukan riset dahulu mengenai materi setiap skenario. Tujuan dari riset untuk memahami contoh dari skenario yang ingin dirancang seperti apa, bentuk dari *pilot/accommodation ladder*, PPE yang dikenakan *Singaporean maritime* karena aset 3D yang digunakan wajib mirip dengan yang asli. Untuk mencari contoh dapat dilakukan melalui Youtube atau media lainnya yang memiliki topik terkait.



Gambar 3.31 Riset Materi

Untuk referensi desain UI, mentor tim sudah memilih referensi dari game *Rise of the Ronin* karena memiliki struktur elemen yang sesuai dengan apa yang ada di dalam pikiran. Untuk warna didominasi oleh merah, putih, dan hitam, mengikuti warna utama dari Singapore Polytechnic sendiri. Setelah melakukan riset, dapat mulai mendesain yang seluruhnya dilakukan melalui Figma.

Reference UI Design

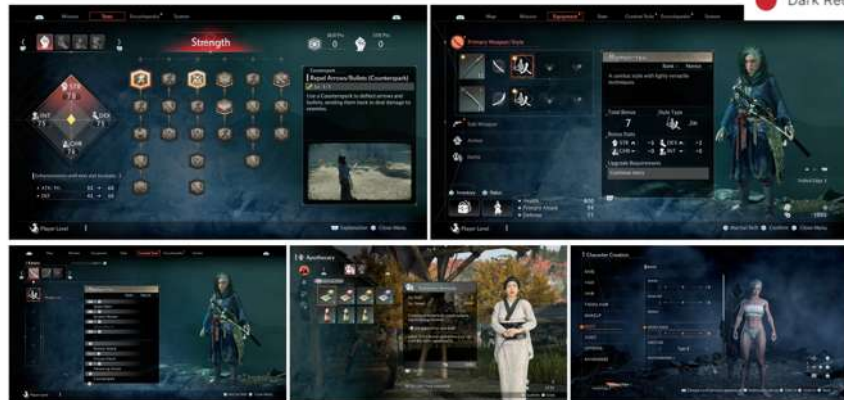
<https://www.gameuidatabase.com/gameData.php?id=1892>



SP Singapore Polytechnic

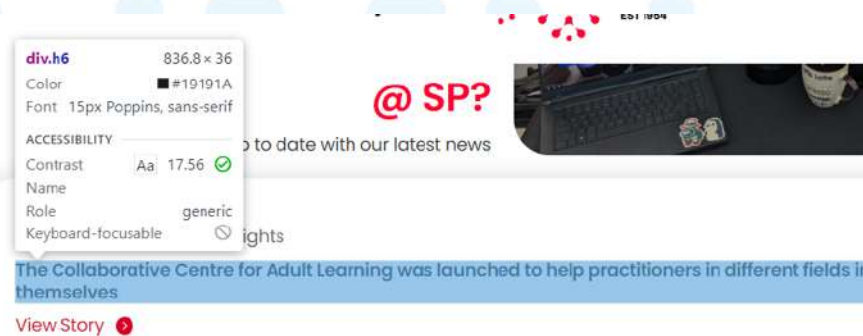
Strong Red

Dark Red



Gambar 3.32 Rise of the Ronin
Sumber: *Game UI Database* (2024)

Menimbang proyek memiliki waktu pengerjaan yang sangat minim yaitu 3 hari, untuk elemen desain dianjurkan untuk menggunakan aset proyek yang sudah dibuat oleh tim desain sebelumnya. Selain itu karena satu skenario terdapat 13 tahapan, untuk mempersingkat waktu tiap skenario dipilih 3 tahapan yang terdiri dari sebelum, mau memanjat, dan saat memanjat untuk kebutuhan *pitching*. Untuk *font* menggunakan Poppins seperti yang digunakan dalam *website* SP sendiri.



Gambar 3.33 Font
Sumber: Singapore Polytechnic *Website* (2024)

Untuk merancang *landing page*, penulis melakukan *generate image* dahulu melalui Midjourney dengan *prompt* *maritime port, Singapore, personnel transfer* untuk memperoleh gambar latar. Setelah itu penulis mengunduh *techno sans serif* font Drizy Wiggy

karena memiliki kesan yang kuat dan teknologi. Untuk tombol menggunakan dasar bentuk persegi panjang, gradasi hitam ke merah dan *stroke* putih dengan gradasi di bagian tengah.



Gambar 3.34 Aset
Sumber: Midjourney & Envato Elements (2024)

Setelah seluruh aset sudah ada mulai dirancang halaman awal dengan mengingat jika mode menggunakan VR maka seluruh elemen harus berada di tengah untuk memudahkan penglihatan bagi para pengguna nantinya. Latar gambar diberi *multiply layer* agar judul dapat terlihat dengan jelas. Selain itu juga diberi tekstur *dirt* dan *smoke* merah sebagai pelengkap. Setelah memberikan desain awal ke *supervisor*, diberi revisi bahwa sebaiknya gambar diganti agar kapal berada persis di sebelah dermaga. Oleh karena itu penulis melakukan *generate image* lagi melalui Midjourney untuk mendapatkan hasil yang sesuai.



Gambar 3.35 Desain Awal (kiri) & Revisi (kanan)

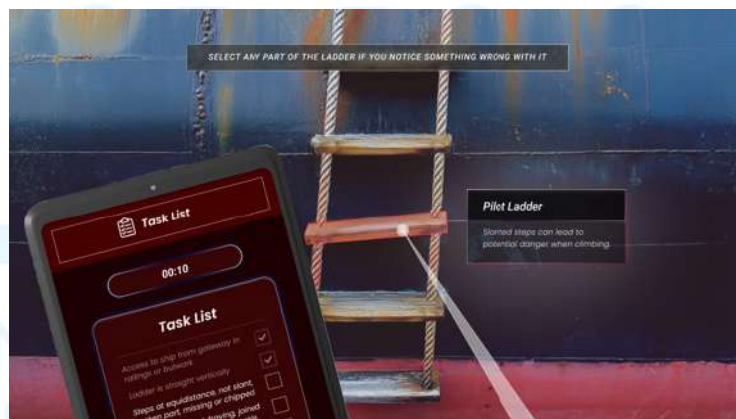
Memasuki desain halaman skenario, perlu diingat bahwa pada skenario 1 merupakan *familiarization mode* dan *test mode* sedangkan untuk skenario 2-5 seluruhnya merupakan *test mode* tanpa instruksi. Proses mendesain skenario 2 dimulai dengan memilih 3 tahap yang terdiri dari tahap memeriksa anak tangga, memeriksa apakah ada *supervisor* yang mengawasi saat menaiki

tangga, dan cara naik tangga yang benar (*3-points contact*). Untuk tahap memeriksa anak tangga, penulis mencoba *generate image pilot ladder* dengan *1st person point of view* dan mendapatkan hasil seperti pada gambar di bawah yang kiri. Kemudian penulis melakukan edit di Clip Studio Paint untuk membenarkan beberapa *glitch* dan membuat salah satu anak tangganya miring.



Gambar 3.36 *Pilot Ladder Image*

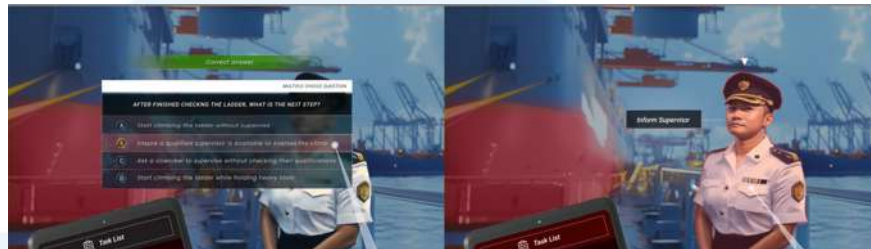
Setelah gambar sudah tersedia maka penulis mulai menyusun halaman UI. Di bagian atas terdapat perintah dan di sebelah kiri terdapat tablet yang berguna untuk melihat *task list*. Ketika kursor VR ditujukan pada salah satu anak tangga maka akan ter-*select* menjadi warna merah sebagai penanda objek tersebut sedang diperiksa yang kemudian akan muncul *pop up* informasi.



Gambar 3.37 Skenario 2 (*checking steps*)

Setelah memeriksa anak tangga maka maju ke tahap berikutnya untuk memeriksa *supervisor*. Halaman tersebut akan muncul *pop up* MCQ (*multiple choice question*) yang menanyakan apa tahapan berikutnya dengan beberapa jawaban yang menjebak.

Jika pengguna memilih salah satu jawaban maka bagian tersebut akan berubah menjadi gradasi merah dengan notifikasi *correct/incorrect* answer di atas soal yang jika benar akan berwarna hijau dan jika salah akan berwarna merah.



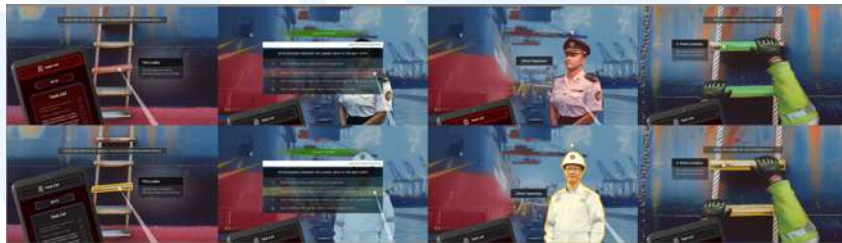
Gambar 3.38 Skenario 2 (*checking supervisor*)

Untuk tahapan saat memanjat, penulis mencoba melakukan *generate image* tangan yang sedang mengenakan baju PPE Singapura namun karena sulit maka penulis menggunakan aset gambar yang terdekat dan menggambar lengan tangan PPE sendiri melalui Clip Studio Paint. Kemudian setiap anak tangga akan diberikan kotak berwarna hijau untuk menandakan bahwa pengguna dapat memegang bagian tersebut dan bisa mulai memanjat dengan menerapkan *3-points contacts* yang antara dua tangan satu kaki atau dua kaki satu tangan.



Gambar 3.39 Skenario 2 (*3-points contacts*)

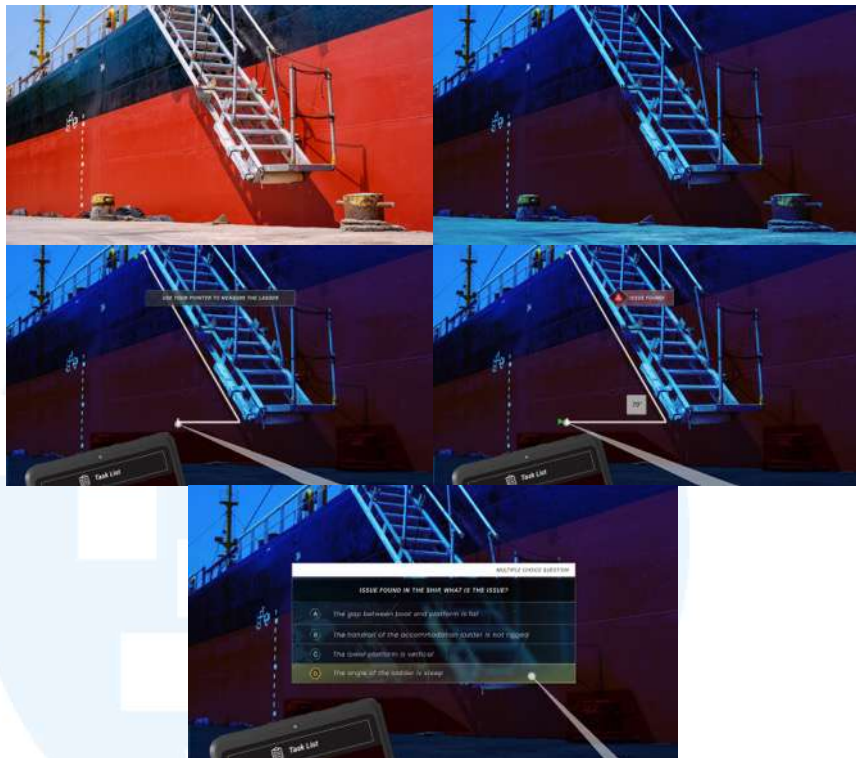
Sebelum melanjutkan ke skenario ke-4 penulis menerima revisi untuk skenario 2 di mana warna tablet diganti menjadi abu-abu agar lebih nyaman dilihat mata, warna *select* yang sebelumnya warna merah dan hijau diganti menjadi warna kuning untuk keseluruhannya. Kemudian karakter *supervisor* diganti seragamnya yang lebih spesifik sedang menggunakan PPE juga. Selain itu seluruh instruksi yang ada pada atas tengah dibuat menjadi lebih turun sedikit karena akan diletakan logo SP.



Gambar 3.40 Hasil Revisi Skenario 2 (bawah)

Untuk skenario 4 penulis memilih 3 tahapan yang terdiri dari memeriksa *angle ladder*, memeriksa area memanjat terang (*night scenario*), dan *3-points contacts*. Gambar *accommodation ladder* diunduh dari envato elements dan kemudian diberi *layer color burn* biru untuk suasana malam. Untuk memeriksa, pengguna dapat menggunakan *pointer* untuk mengukur *angle* dari tangga yang kemudian akan muncul ukuran derajat. Setelah itu muncul notifikasi darurat bahwa terdapat masalah yang diikuti dengan MCQ yang mempertanyakan masalah apa yang ditemukan.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



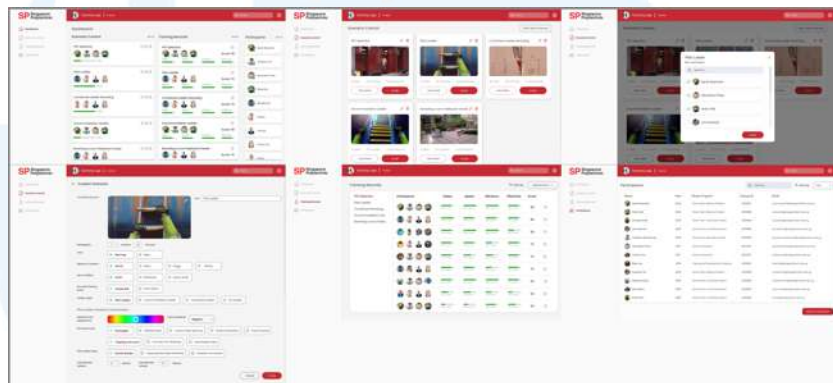
Gambar 3.41 Skenario 4 (*checking angle of ladder*)

Untuk tahapan memeriksa area memanjat gambar diperbesar untuk memberikan tanda bahwa pengguna sudah mendekati tangga dan melihat sekeliling apakah area tersebut sudah ada lampu yang menerangi apa belum. Jika sudah ada lampu maka pengguna mulai menaiki tangga tersebut dengan mengarahkan kursor tersebut ke tangga dan menjalankan tahap selanjutnya. Tahap terakhir merupakan *3-points contacts* seperti biasa namun kali ini dapat dilihat anak tangga dan susunan tangga juga diberi blok kuning untuk menandakan pengguna dapat menginjak atau memegang area tersebut untuk memanjat.



Gambar 3.42 Skenario 4 (*checking lights & 3-points contacts*)

Berikut merupakan hasil final desain keseluruhan dari media MR dari *dashboard trainer*, halaman *start*, dan skenario 1-5. Pada halaman *dashboard*, *trainer* dapat mengontrol skenario dan *assign* murid-muridnya sesuai skenario yang dipilihnya. Kemudian juga terdapat *training records* untuk melihat nilai dari setiap muridnya saat menjalankan skenario.



Gambar 3.43 *Dashboard Trainer*

Ketika memasuki MR *training*, pengguna akan diberikan halaman untuk login sebagai *trainer/trainee* dan *trainee* mampu pilih skenario yang terlampir. Selanjutnya akan ada panduan juga mengenai cara penggunaan *device* Meta Quest 3 dan langsung masuk ke skenario 1 dan seterusnya. Awalnya akan terdapat instruksi baru kemudian akan *unguided*.

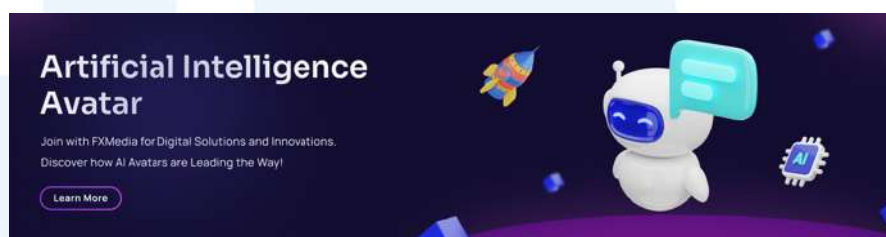


Gambar 3.44 Seluruh Final Desain

3.3.2.3 Proyek AI Avatar Banner

Merupakan proyek internal yang mana penulis membantu lead dari tim 2D untuk merancang *web banner* sebagai bentuk

promosi terhadap proyek yang akan diluncurkan. *Brief* diberikan pada tanggal 18 September 2024 dan penulis bertugas untuk mendesain dua alternatif desain yang salah satunya merupakan revisi poster yang sudah dirancang *lead* tim desain sebelumnya. Proyek AI Avatar sendiri merupakan fitur baru yang disediakan oleh FXMedia Internet Pte Ltd untuk meningkatkan interaksi digital melalui *advanced chat avatar system*.



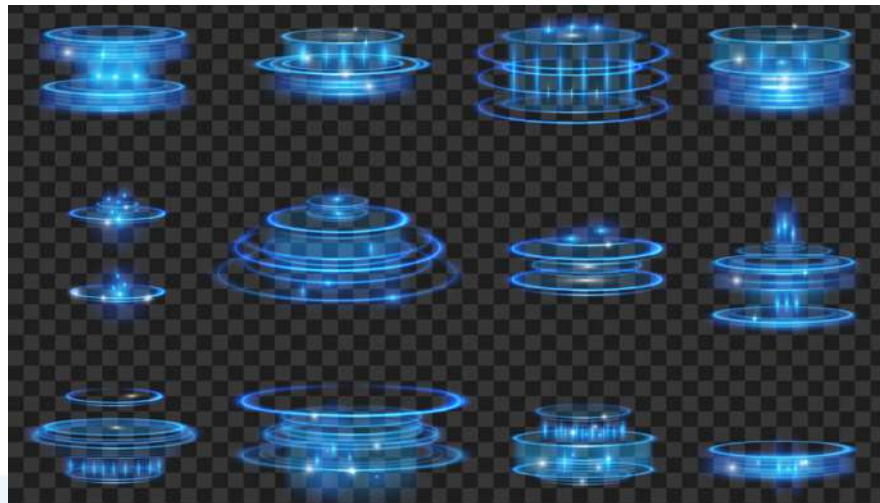
Gambar 3.45 Desain Sebelumnya
Sumber: Dokumentasi FXMedia (2024)

Desain yang sudah dibuat perlu direvisi mengenai aset 3D robot tersebut diganti dengan AI *avatar* yang sudah disediakan asetnya seperti pada gambar di bawah. Seluruh desain dilakukan di Figma dan *avatar* yang dimasukkan hanya perlu sekitar 3-5 orang. Selain itu untuk alternatif desain, aset bebas dihapus dan menggunakan jenis aset atau elemen baru.



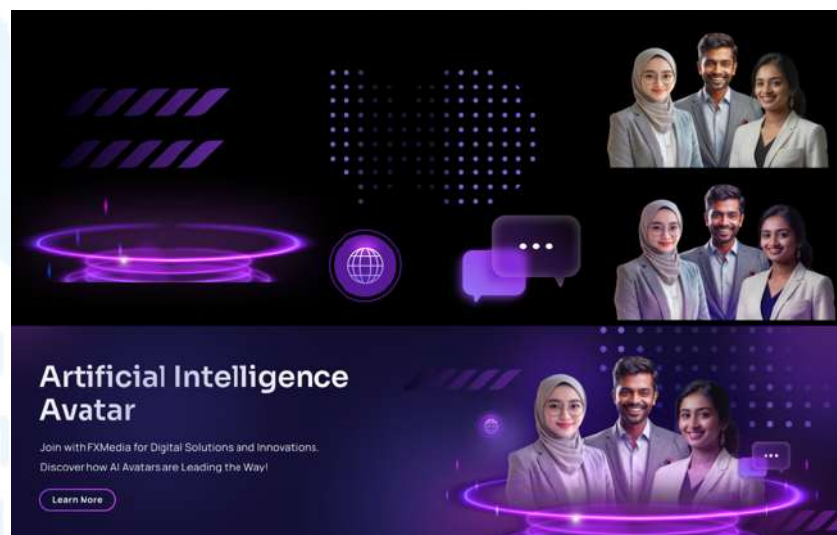
Gambar 3.46 AI Avatar
Sumber: Dokumentasi FXMedia (2024)

Untuk memulai desain, diunduh dahulu aset yang diperlukan melalui Envato Elements. Aset yang digunakan adalah gambar *portal* yang *futuristic*. Desain yang ingin diimplementasikan saat itu adalah *avatar* yang muncul di atas portal tersebut.



Gambar 3.47 Aset Portal
Sumber: Envato Elements (2024)

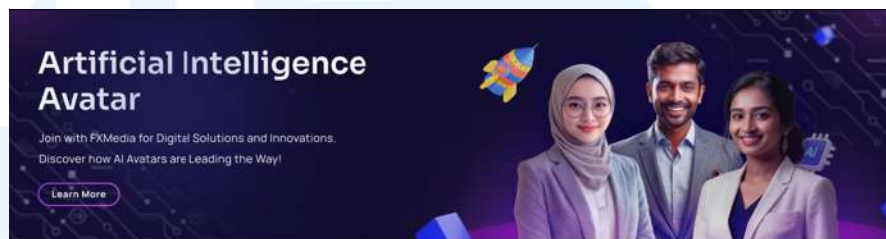
Untuk desain alternatif, penulis mendesain beberapa aset tambahan. Aset tersebut terdiri dari bentuk garis miring, pola lingkaran, ikon bumi dan ikon *chatroom*. Seluruh aset tersebut disesuaikan *color style* menjadi warna ungu, sama seperti pada *avatar* yang diberikan *layer color* tambahan agar warna masuk dengan keseluruhan visual dari *banner*. Bagian bawah *avatar* juga diberi gradasi transparan agar terlihat lebih menyatu dengan portal.



Gambar 3.48 Aset & Desain Alternatif

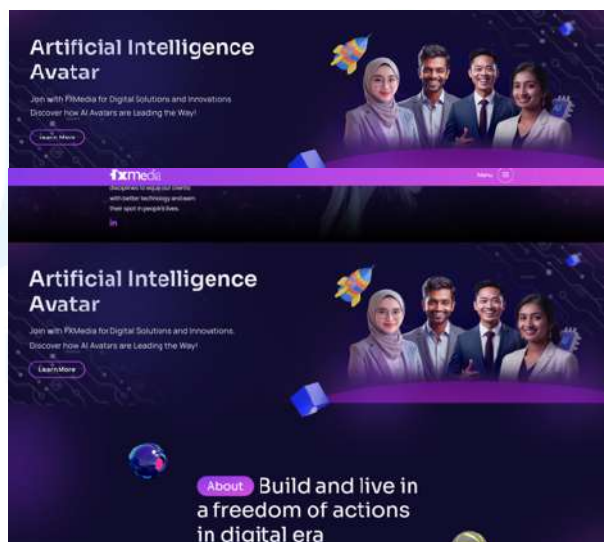
Untuk desain alternatif tidak ada revisi dan langsung diterima oleh mentor sehingga penulis lanjut ke desain berikutnya yang

merupakan revisi dari poster yang sudah dibuat oleh tim *lead* desain sebelumnya. Desain awalnya penulis hanya menggantikan aset 3D robot sebelumnya dengan aset AI avatar yang sama seperti pada desain alternatif. Penulis mendapat revisi setelahnya bahwa sebaiknya karakter tidak terpotong setengah badan karena *placement* dari *banner* ada di tengah agar tidak aneh hasil akhirnya.



Gambar 3.49 Desain Awal

Setelah itu penulis mencoba untuk menggunakan aset dari tim *lead* sebelumnya yaitu bentuk ungu yang terletak di bawah avatar. Desain tersebut masih menerima masukan bahwa bentuk ungu tersebut masih kurang nyaman untuk dilihat. Oleh karena itu penulis akhirnya memutuskan untuk menggunakan aset *portal* yang sama seperti dengan desain alternatif sebelumnya.



Gambar 3.50 Revisi 1 & Contoh Penempatan

Aset lain juga diunduh seperti pola teknologi yang penulis dapat dari Envato Elements. Aset 3D menggunakan yang sudah

disediakan sebelumnya dan karena aset *portal* yang digunakan lebih lebar maka ditambahkan satu *avatar* lagi agar penempatan sesuai dengan *portal* nantinya. Setelah itu ditambahkan beberapa gradasi ungu untuk menyatukan keseluruhan visual.



Gambar 3.51 Aset & Desain Final

Untuk desain revisi terakhir diterima oleh mentor dan mencapai proses finalisasi. Beberapa minggu setelahnya, desain tersebut sudah dimasukkan ke dalam *website* FXMedia dengan adanya perubahan pengaturan sedikit. Perubahan tersebut terletak pada *shadow* terang di belakang *avatar* dan gradasi lainnya.



Gambar 3.52 Implementasi Banner
Sumber: FXMedia Website (2024)

3.3.2.4 Proyek Case Study Video 8th Wall VPS Demonstration

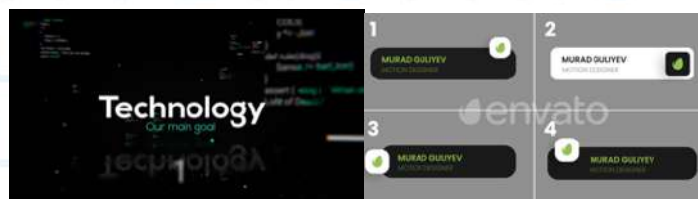
Proyek terakhir adalah perancangan *video case study showcase* dari hasil proyek tim lain sebelumnya. *Brief* diberikan pada tanggal 11 Oktober 2024 dan merupakan proyek *demo* untuk pengaplikasian AR di *real-life* yang bertemakan *pirate*. Fitur yang ingin ditunjukkan berupa *detection system* yang sudah di *pre-settings* sebelumnya di mana jika kamera diarahkan ke arah *water terrain* maka akan mendeteksi dan memunculkan objek yang sudah diatur sebelumnya. Selain itu juga diberikan referensi video mengenai jenis *style* yang ingin digunakan seperti *background blur* yang terlihat pada di gambar di bawah.



Gambar 3.53 Referensi *Style Video*

Sumber: “*Introducing Lightship VPS for Web*” 8th Wall (2022)

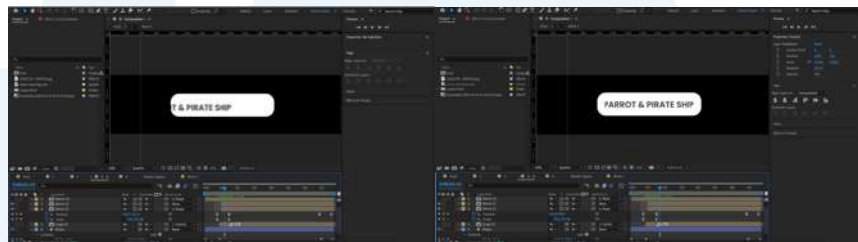
Untuk memulai video editing, penulis mengunduh beberapa aset dari Envato Elements seperti *template introduction*, *lower thirds*, dan lagu yang bertemakan *technology corporate*. Aset yang dikumpulkan berperan untuk mempermudah proses kinerja penulis dalam pengeditan. Dengan memanfaatkan aset yang ada maka mampu menyelesaikan proyek dengan cepat dengan hasil yang sesuai dan diharapkan.



Gambar 3.54 Aset Video

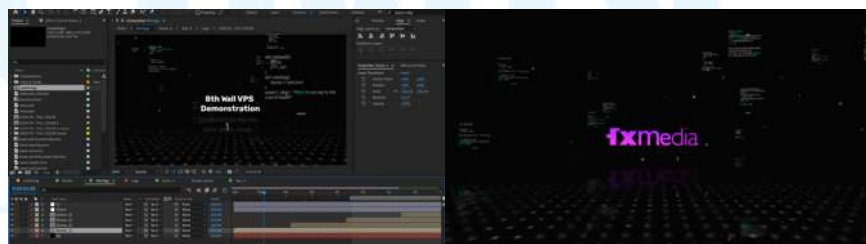
Sumber: Envato Elements (2024)

Tahap selanjutnya, dilakukan pengeditan *lower thirds* yang berisi informasi kecil yang akan ditampilkan setiap klip nanti. Informasi yang dimaksud adalah penjelasan nama-nama dari hewan/objek AR yang keluar. Aset yang digunakan hanya bentuk persegi panjang putih dengan tulisan berwarna hitam di dalamnya. Transisi yang digunakan adalah *bouncy text* yang mana teks akan masuk ke dalam *box* dari kiri dan keluar ke kanan nantinya.



Gambar 3.55 *Lower Thirds Edit Process*

Kemudian juga dirancang *opening* dan *outro* dengan melakukan pengeditan sedikit dari *template* yang sudah diunduh sebelumnya. Penulis mengganti judul menjadi “*Real-World AR Object Integration*” sesuai *brief* yang diberikan dari *supervisor*. Teks akan muncul perlahan dari latar hitam dengan animasi kode binari dan kemudian akan terus membesar hingga *out-of-frame* untuk menimbulkan efek futuristik dan teknologi yang tinggi. Untuk *outro* juga memiliki prinsip yang sama.



Gambar 3.56 *Opening & Outro*

Setelah bagian pembuka dan penutup sudah selesai dibuat maka penulis mulai mengatur klip dalamnya. Sesuai dengan arahan, penulis meletakkan klip utama di tengah dengan latar hitam. Di bagian kanan akan tertera logo perusahaan dengan alamat dari

tempat AR bisa dicoba yaitu di Hana Pond SMS. Klip utama tersebut diduplikasi dan ditambahkan efek blur dan diperbesar agar memunculkan hasil seperti pada gambar di bawah.



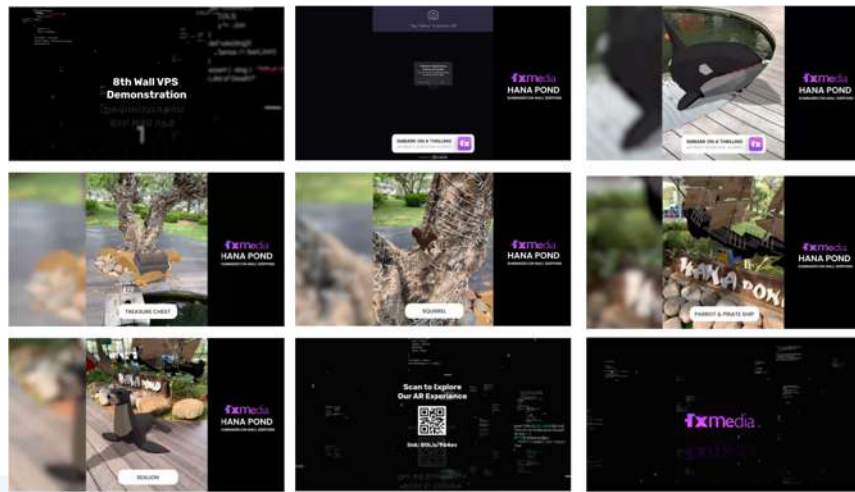
Gambar 3.57 Klip Utama

Pada tanggal 14 Oktober 2024, penulis menerima revisi dari *supervisor* bahwa posisi judul dibuat lebih ke atas lagi karena yang awal terlihat terlalu di bawah. Kemudian untuk klip penutup yang terdapat logo perusahaan ditambahkan efek *fade out black*. Penulis sudah melakukan revisi seperti pada di gambar dan hasil akhir sudah diterima sesuai dengan arahan.



Gambar 3.58 Revisi dan Hasil Revisi

Pada tanggal 23 Oktober 2024, penulis menerima revisi baru dengan mengganti nama judul menjadi “*8th wall VPS demonstration*”, menambah klip baru tentang instruksi *scan*, dan di bagian penutup ditambah gambar QR dan link sebelum logo perusahaan. Berikut merupakan hasil akhir dari *case study video* yang sudah diterima oleh *supervisor*.



Gambar 3.59 Hasil Akhir Video

3.4 Kendala dan Solusi Pelaksanaan Magang

Melaksanakan program magang di FXMedia Internet Pte Ltd merupakan pengalaman baru bagi penulis. Pengalaman tersebut meliputi beragam tantangan, kesalahan, dan pembelajaran yang didapati selama proses tersebut. Walaupun tidak ada kendala yang signifikan, berikut merupakan kendala dan solusi selama praktik kerja magang di FXMedia Internet Pte Ltd.

3.4.1 Kendala Pelaksanaan Magang

Kendala pertama yang ditemukan adalah kesulitan memahami *brief* proyek yang kurang rinci. Hal ini membuat penulis sedikit kebingungan akan langkah yang harus diproses selanjutnya. Sempat juga terdapat dua anggota perusahaan yang memiliki pemahaman berbeda mengenai proyek sehingga proses kerja menjadi terundur. Kendala selanjutnya terletak pada misinformasi saat *brief* proyek awal. Terkadang penjelasan terbaru diberikan saat pertengahan proses kerja sehingga membuat alur kerja menjadi repetitif dan kurang efektif karena alur yang harus diulang beberapa kali.

3.4.2 Solusi Pelaksanaan Magang

Solusi atas kendala pertama adalah dengan menanyakan kembali terhadap mentor terkait proyek tersebut sambil melakukan hal yang dapat dilakukan saat itu. Setelah berdiskusi bersama terkait *brief* yang jelas dari

mentor maka penulis dapat langsung melanjutkan proses mendesain sesuai arahan yang benar. Untuk solusi dari kendala kedua, penulis melakukan komunikasi kembali dengan mentor yang bertanggung jawab atas proyek mengenai kejelasan proses *brief* yang dibutuhkan. Setelah mengetahui jenis aset atau desain yang dibutuhkan maka penulis mampu melakukan revisi dan memberikan hasil akhir sesuai yang dibutuhkan.

