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.

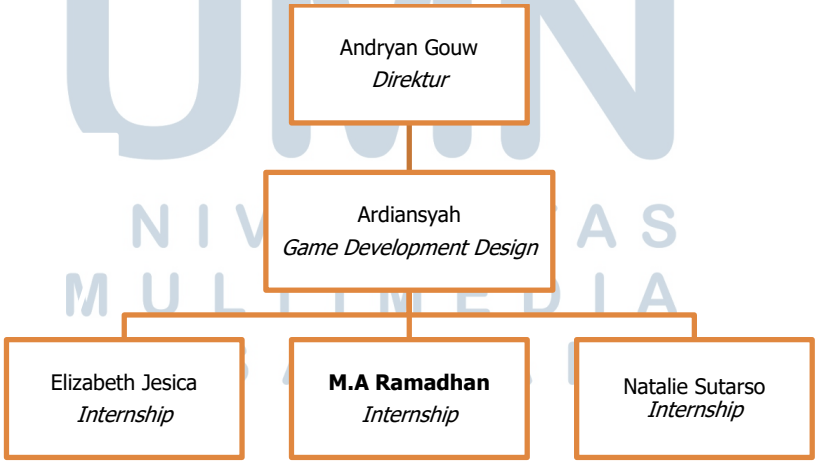
BAB III
PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis mendapat kesempatan menjadi *Game Development Designer* di Blazable Studio dan dibimbing langsung oleh Ardiansyah, S.s selaku *Supervisor Designer*. Selama kegiatan magang, penulis di beri tugas mendesain *character* dan *environment* untuk dua buah *game* berbasis *android*. Dalam pelaksanaannya penulis mendapat arahan langsung dari *Supervisor Designer* untuk mengetahui *character* dan *environment* seperti apa yang di butuhkan *game* tersebut.

3.1.1 Struktur Organisasi

Berikut ini adalah struktur organisasi divisi *Game Development Design* dimana tempat selama penulis melaksanakan praktik kerja magang. Struktur organisasi dibawah ini memperlihatkan kedudukan penulis selama penulis melaksanakan praktik kerja magang:



Bagan 3.1 Struktur Organisasi divisi *Creative*

Peran desainer grafis…, Mas Akhmad Ramadhan, FSD UMN, 2014

3.2 Tugas yang dilakukan

Dalam pelaksanaan kerja magang, penulis mendapatkan tugas dari Ardiansyah,S.s selaku *Supervisor Designer*. Sebelum tugas diberikan, diadakan *briefing* terlebih dahulu untuk membahas mengenai *game* apa yang akan dibuat, tema, dan segmentasi dari game tersebut. Setelah penulis mendapatkan penjelasan yang cukup tentang *game* yang akan dibuat, selanjutnya penulis mulai membuat sketsa *character* yang disesuaikan dengan tema game yang akan dibuat. Dalam proses tersebut penulis melakukan riset dan mencari beberapa refrensi mengenai *character* game secara online. Setelah sketsa disetujui oleh *Supervisor Designer*, penulis mulai memvisualisasikan *character* tersebut secara utuh. Setelah proses visualisasi selesai, penulis memperlihatkan hasilnya kepada *Supervisor Designer* untuk di-*review*. Apabila terdapat kesalahan atau ketidak cocokan, penulis harus melakukan revisi agar sesuai dan tidak ada lagi kesalahan. Setelah semua proses diatas selesai, hasil visualisasi tersebut diserahkan kepada animator untuk diatur dan diberi pergerakannya.

3.3 Rincian Tugas

Selama Kerja magang penulis mengerjakan berbagai macam pekerjaan, seperti mendesain karakter, *environment*, *vehicle* yang nantinya digunakan dalam *game*. Berikut adalah rincian pekerjaan yang penulis kerjakan selama praktek kerja magang :

Minggu 1 :

- Mendesain karakter *game* "*I LOVE MONSTERS"*
- Mendesain *furniture* untuk *environment game* "*I LOVE MONSTERS"*
- *Finishing* karakter *game* "*I LOVE MONSTERS"*

Minggu 2 :

- *Finishing furniture* untuk *environment game* "*I LOVE MONSTERS"*
- Merancang konsep karakter *game"BOUNTY RUN"*
- Merancang konsep *vehicle game"BOUNTY RUN"*

Peran desainer grafis…, Mas Akhmad Ramadhan, FSD UMN, 2014

Minggu 3 :

- Mendesain *vehicle gokart* untuk *game"BOUNTY RUN"*
- Membuat *texture vehicle* motor untuk *game"BOUNTY RUN"*
- Mendesain *background game"BOUNTY RUN"*

Minggu 4 :

- Revisi 1 *backgroundgame"BOUNTY RUN"*
- Mendesain *vehicle gokart level* 2 dan 3untuk *game"BOUNTY RUN"*
- *Finishing* seluruh *vehicle gokart* untuk *game"BOUNTY RUN"*

Minggu 5 :

- Revisi 2 *background game"BOUNTY RUN"*
- Mendesain *pitfall* untuk *game"BOUNTY RUN"*
- Mendesain *windmill* untuk *environment game* "*I LOVE MONSTERS"*

Minggu 6 :

- Mendesain *button HUD* untuk *game"BOUNTY RUN"*
- Membuat pergerakan animasi karakter *game"BOUNTY RUN"*
- Membuat pergerakan animasi *vehicle game"BOUNTY RUN"*

Minggu 7 :

- Mendesain karakter robotuntuk *game"BOUNTY RUN"*
- *Finishing* pergerakan animasi karakter *game"BOUNTY RUN"*
- *Finishing* pergerakan animasi *vehicle game"BOUNTY RUN"*

Minggu 8 :

- *Finishing*karakter robotuntuk *game"BOUNTY RUN"*
- Mendesain sapi untuk *environment game* "*I LOVE MONSTERS"*
- Membuat *button play* untuk *game"BOUNTY RUN"*

Minggu 9 :

- *Finishing environment* sapi untuk *game"BOUNTY RUN"*
- Merapihkan *Maps Worldgame"BOUNTY RUN"*

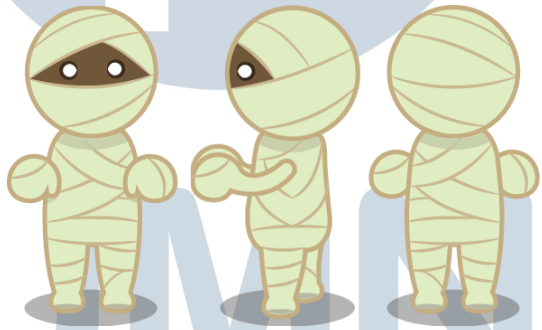
Peran desainer grafis…, Mas Akhmad Ramadhan, FSD UMN, 2014

3.4 Uraian Pelaksanaan Kerja Magang

Selama praktik kerja magang berlangsung, penulis mengerjakan beberapa pekerjaan, seperti *character* dan beberapa *environment* yang digunakan dalam *game*. Berikut ini adalah beberapa uraian mengenai pekerjaan yang dikerjakan oleh penulis selama praktik kerja magang:

3.4.1 *Game "I LOVE MONSTERS"*

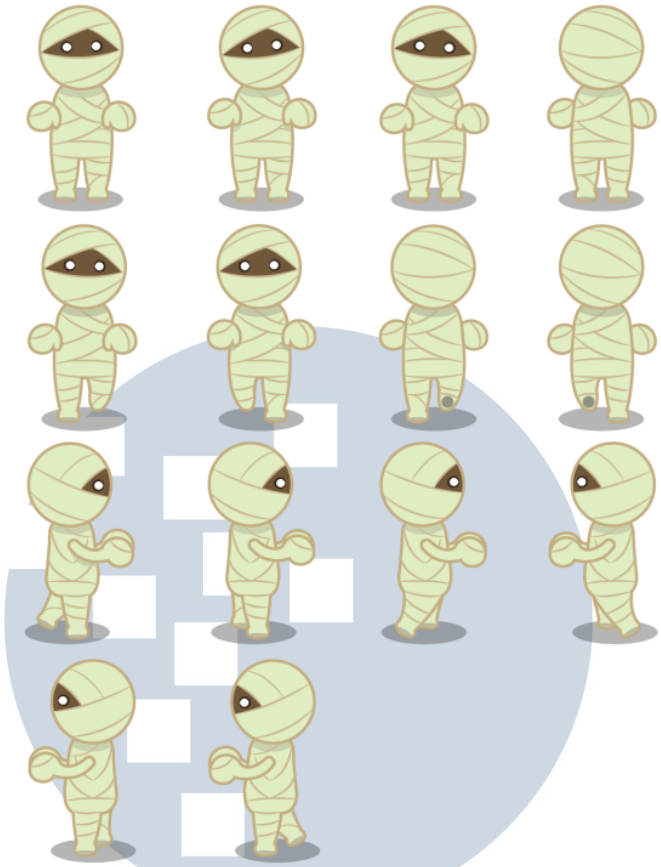
Pada awal penulis melaksanakan kerja magang, penulis mendapatkan tugas untuk mendesain sebuah karakter. Karakter tersebut nantinya akan digunakan dalam sebuah game yang berjudul *I LOVE MONSTERS*. Sebelumnya penulis mendapatkan *brief* dari pembimbing magang mengenai karakter seperti apa yang akan dibuat. Selanjutnya penulis mulai mencoba mendesain karakter dengan menggunakan *software Adobe Illustrator*.



Gambar 3.1 karakter *Mummy* untuk *game I LOVE MONSTERS*

Penulis membuat karakter *Mummy* sesuai dengan arahan pembimbing. Karakter *Mummy* yang dibuat meliputi tampak depan, samping dan belakang. Selanjutnya penulis ditugaskan untuk membuat pergerakan dari karakter *Mummy* tersebut. Dengan menggunakan *software Adobe Photoshop*, penulis membuat pergerakan seolah – olah karater tersebut sedang berjalan. Pergerakan yang dibuat meliputi tampak depan, samping, dan belakang.

Peran desainer grafis…, Mas Akhmad Ramadhan, FSD UMN, 2014

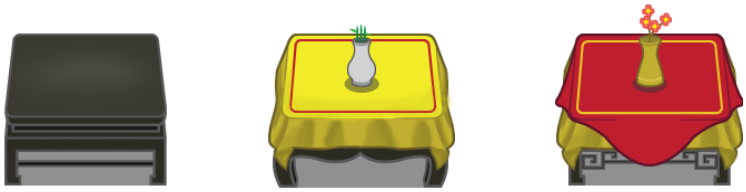


Gambar 3.2 Pergerakan karakter *Mummy* untuk *game I LOVE MONSTERS*

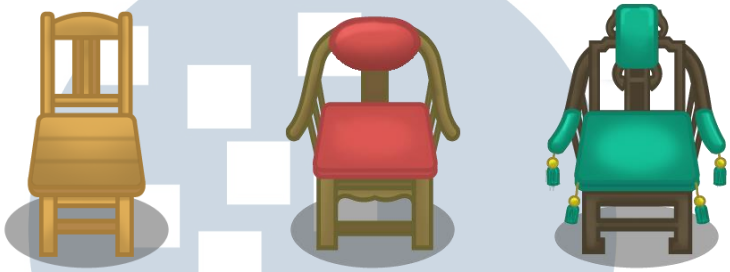
Setelah selesai mendesain karakter *Mummy* dan membuatnya bergerak, penulis diberi tugas selanjutnya untuk membuat *environment* yang akan digunakan didalam *game*.

Environment pertama yang dibuat adalah meja makan. Meja makan ini terdiri dari 3 level, level pertama merupakan meja makan yang biasa lalu pada level selanjutnya mejadi mendapatkan dekorasi. Selanjutnya penulis membuat sebuah kursi. Sama seperti meja makan, kursi yang dibuat juga memiliki 3 level, level pertama merupakan kursi biasa, lalu pada level berikutnya mengalami perubahan. Terakhir penulis membuat sebuah alat musik khas China, karena tema dari *environment* tersebut adalah *chinese*, sehingga meja makan dan kursi yang dibuat bergaya ala China.

Peran desainer grafis…, Mas Akhmad Ramadhan, FSD UMN, 2014



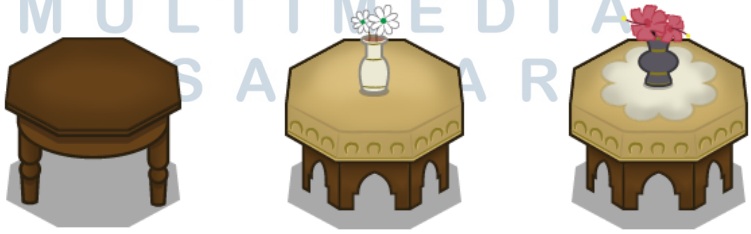
Gambar 3.3 Meja makan khas China Level 1, 2, dan 3



Gambar 3.4 Kursi khas China Level 1, 2, dan 3

Gambar 3.5 Kursi khas China Level 1, 2, dan 3

Selanjutnya setelah membuat *environment* khas china, penulis membuat *environment* khas timur tengah. Penulis membuat meja makan yang terdiri dari 3 level. Dan kemudian membuat alat musik ala timur tengah.



Gambar 3.6 Meja khas Timur Tengah Level 1, 2, dan 3

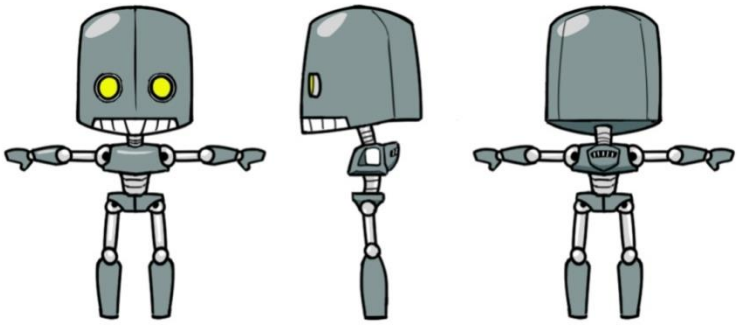
Peran desainer grafis…, Mas Akhmad Ramadhan, FSD UMN, 2014

Gambar 3.7 Alat musik khas Timur Tengah

Dalam membuat semua *environment* penulis mendapat arahan dari pembimbing agar *environment* yang dibuat sesuai dengan yang dibutuhkan oleh *game*. Selain itu, penulis juga melakukan riset terlebih dahulu di internet mengenai *furniture* bergaya ala china dan timur tengah agar desain yang dihasilkan memiliki ciri khas yang kuat dan sesuai.

3.4.2 *Game "Bounty Run"*

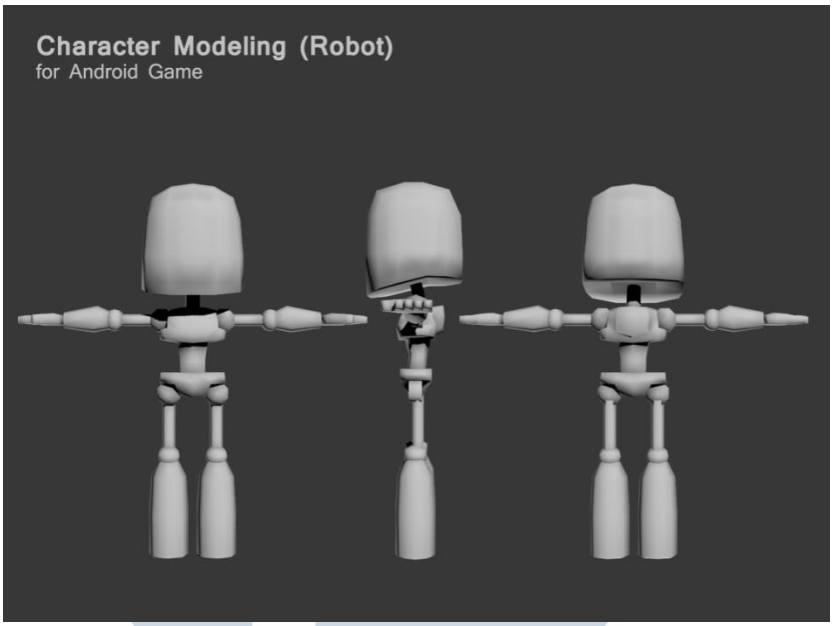
Setelah *game I LOVE MONSTERS* mencapai tahap 80%, Blazable Studio berencana membuat game baru dengan menggunakan gambar tiga dimensi. Untuk tahap awal penulis diminta untuk membuat sebuah larakter. Penulis mendapatkan *brief* dari pembimbing mengenai karakter seperti apa yang akan dibuat. Setelah melalui *brief*, terpilihlah salah satu karakter robot yang nantinya akan di desain oleh penulis.



Gambar 3.8 konsep awal karakter robot *game Bounty Run*

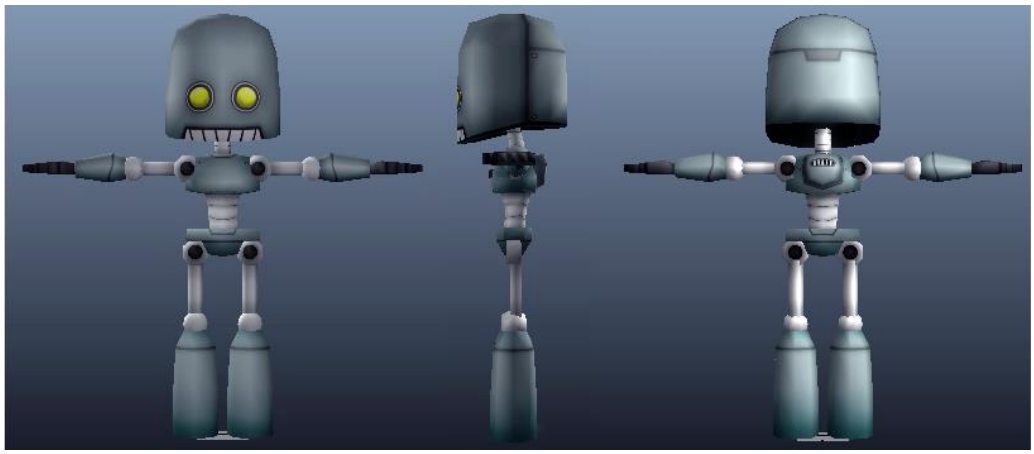
Peran desainer grafis…, Mas Akhmad Ramadhan, FSD UMN, 2014

Dari desain konsep diatas, penulis menuangkannya dalam bentuk 3 dimensi menggunakan *software Autodesk Maya* sesuai dengan arahan dari pembimbing kerja magang.



Gambar 3.9 *Character Modeling Robot*

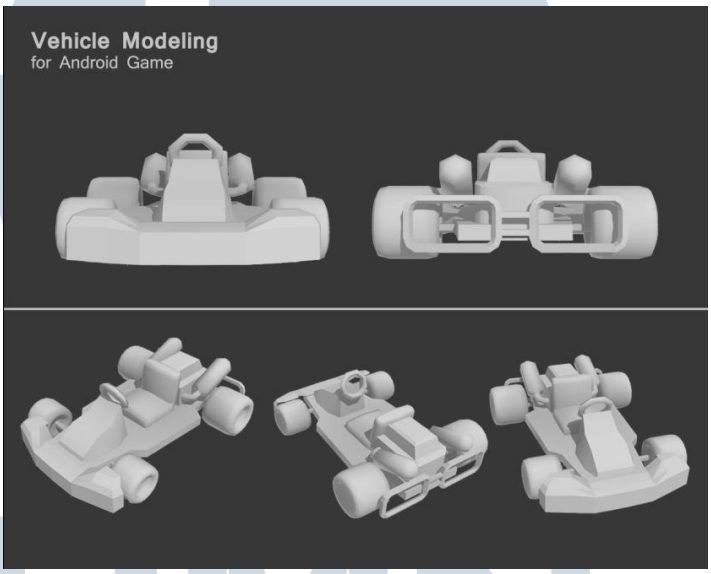
Penulis membuat *modeling* karakter robot dan mengambil gambar dari berbagai sudut pandang. Setelah penulis selesai membuat modeling karakter, *modeling* tersebut diserahkan terlebih dahulu kepada pembimbing untuk diperiksa apakah telah sesuai dengan standar yang diinginkan. Setelah sesuai dengan standar yang diinginkan, penulis mulai ke tahap selanjutnya yaitu membuat *texture* untuk *modeling* tersebut.



Gambar 3.10 *Character Modeling Robot* yang telah diberi *texture*

Peran desainer grafis…, Mas Akhmad Ramadhan, FSD UMN, 2014

Setelah selesai membuat desain karakter, penulis kembali ditugaskan untuk membuat sebuah kendaraan atau *vehicle* yang nantinya dipergunakan sebagai kendaraan bagi karakter dalam *game* tersebut. Penulis kembali di berikan *brief* singkat oleh pembimbing kerja magang. Penulis di haruskan membuat sebuah mobil *gokart*. Setelah mendapatkan *brief* tersebut, penulis langsung melakukan riset lewat internet mengenai bentuk dan model dari mobil *gokart*. Setelah mendapatkan ide dan bentuk yang diinginkan, penulis langsung membuatnya dengan menggunakan *software Autodesk Maya 2013*, untuk membuat *modeling* dari mobil *gokart*.



Gambar 3.11 *Vehicle Modeling Gokart*

Setelah *modeling* selesai, penulis kembali menyerahkan *modeling* tersebut ke pembimbing untuk diperiksa apakah sudah seusai dengan standar *game*. Lalu penulis mulai membuat *texture* dari *modeling* tersebut.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar 3.12 *Vehicle Modeling Gokart* yang telah diberi *Texture*

Vehicle yang penulis buat untuk *game BOUNTY RUN* memiliki 3 level. Level pertama merupakan sebuah mobil *gokart* biasa, level 2 mobil *gokart* memiliki knalpot yang lebih besar, dan pada level ketiga model dan knalpot dari mobil *gokart* level 1 berubah. Penulis harus membuat ketiga buah mobil *gokart* tersebut dan membuat 3 *texture* yang berbeda.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Gambar 3.13 *Vehicle Modeling Gokart* level 1, 2 dan 3

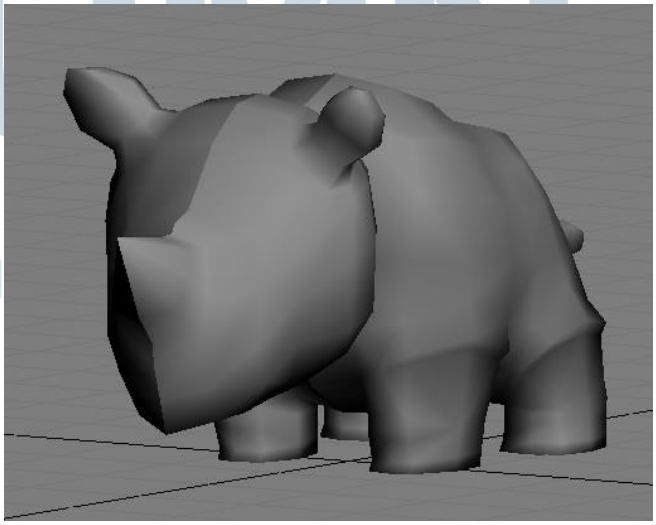
Selain membuat karakter dan *vehicle* untuk *game BOUNTY RUN*, penulis juga membuat *environment* untuk game tersebut. Pembimbing memberikan *brief* kepada penulis untuk membuat *environment*, setelah berdiskusi dengan pembimbing munculah ide untuk membuat *windmill* dan seekor sapi. Hal tersebut dipilih karena menyesuaikan dengan tema *background game BOUNTY RUN*.

Sebagai tahap awal, penulis membuat *windmill* terlebih dahulu. Seperti biasanya penulis melakukan riset untuk mencari beberapa alternatif bentuk *windmill*. Setelah mendapatkan bentuk yang diinginkan, penulis langsung membuat *modeling*nya menggunakan *software Autodesk Maya 2013.*

Peran desainer grafis…, Mas Akhmad Ramadhan, FSD UMN, 2014

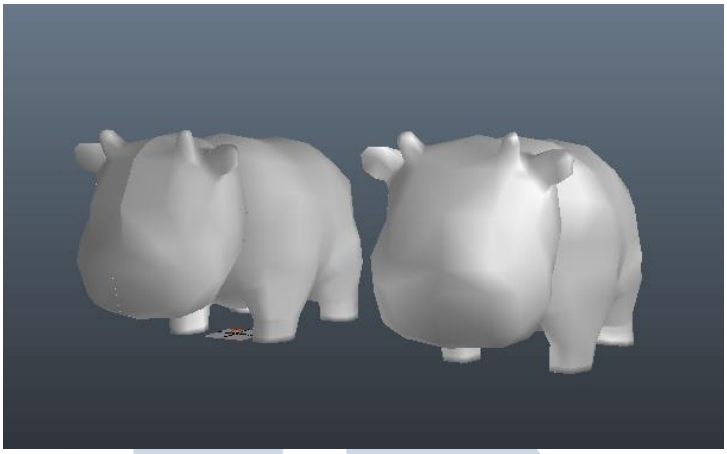
Gambar 3.14 *Windmill Modeling, tampak depan dan perspektif*

Selanjutnya penulis membuat *environment* lain yaitu seekor sapi yang digunakan sebagai background dan *obstacle* di dalam *game BOUNTY RUN*. Kali ini penulis hanya memodifikasi *modeling* dari *vehicle* badak. Badak tersebut merupakan kendaraan yang dapat digunakan di dalam *game BOUNTY RUN* dan *modeling*nya dibuat oleh Ardiansyah, S.s selaku *Game Development Designer*. Penulis memodifikasi dengan menghilangkan tanduk yang ada, memendekan telinga, dan merubah struktur kepala.



Gambar 3.15 *Modeling Vehicle Badak*

Peran desainer grafis…, Mas Akhmad Ramadhan, FSD UMN, 2014



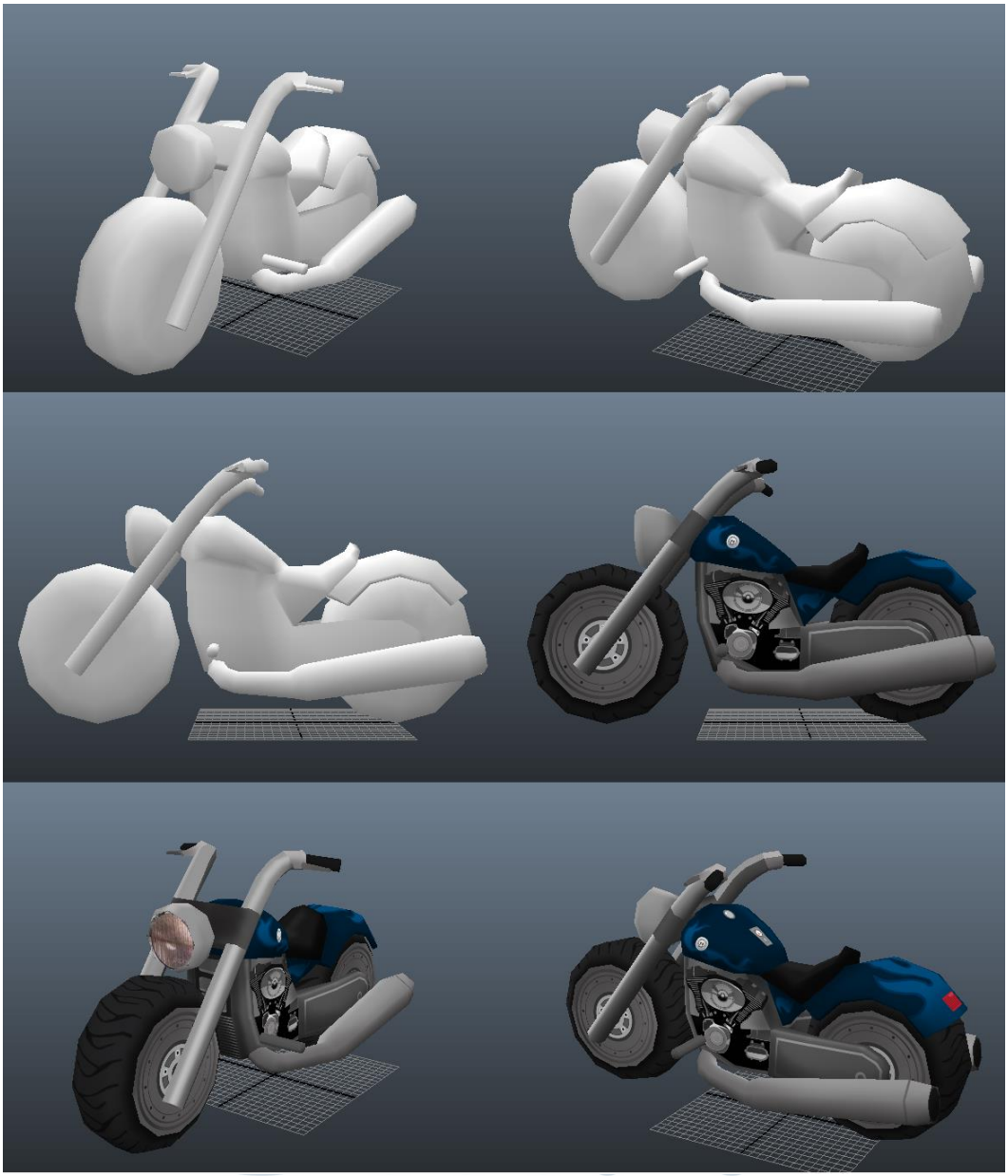
Gambar 3.16 *Modeling environment* sapi

Setelah memodifikasi bentuk badak, penulis membuat *texture* yang sesuai. Penulis membuat *texture* sapi perah yang meiliki totol hitam di badannya. Hal tersebut dipilih atas arahan dari pembimbing, agar sapi terlihat lebih berwarna dan menarik bagi penikmat *game*.

Gambar 3.17 *Modeling environment* sapi dengan *texture*

Disela – sela pekerjaan, penulis diminta oleh pembimbing untuk memberikan *texture* pada *modeling vehicle* motor. *Modeling* tersebut dibuat oleh Ardiansyah, S.s selaku *Game Development Designer*. Kali ini pembimbing membebaskan penulis untuk membuat *texture*, seperti pemilihan warna, ornamen – ornamen yang dipakai hingga pemilihan aksesoris.

Peran desainer grafis…, Mas Akhmad Ramadhan, FSD UMN, 2014



Gambar 3.18 *Modeling vehicle* motor dengan *texture*

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.5 Kendala dan Solusi

3.5.1 Kendala yang ditemukan

Dalam pelaksanaan kerja magang, penulis mendapatkan berbagai kendala. Berikut adalah kendalai yang didapatkan oleh penulis :

- Akses masuk ke gedung Cityloft Sudirman agak sulit. Karena agar bisa masuk atau keluar dari gedung itu pengunjung / karyawan harus memiliki kartu akses. Kartu akses itu pun hanya dapat menuju ke satu lantai tertentu.
- Pada awal praktek kerja magang, penulis mendapatkan laptop untuk bekerja dengan spesifikasi yang kurang, sehingga kinerja penulis kurang maksimal.

3.5.2 Solusi atas kendala yang ditemukan

Solusi yang penulis temukan atas kendala yang didapat adalah sebagai berikut :

- Setiap bekerja penulis menukarkan KTP dengan kartu akses di resepsionis, agar dapat keluar atau masuk ke gedung Cityloft Sudirman.
- Pada minggu ke-3 praktek kerja magang, penulis mendapatkan laptop baru dengan spesifikasi yang lebih baik dari sebelumnya.

UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA