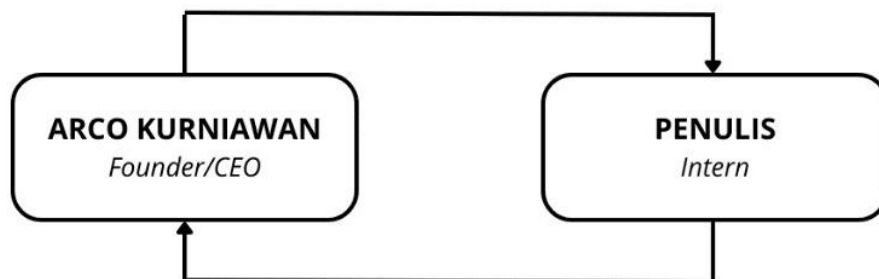


BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Pada praktik kerja magang, penulis ikut serta dalam mengerjakan dua proyek yang sedang dikerjakan oleh NOUVERIOR, pengerjaan penulis pada proyek diawasi langsung oleh Bapak Arco Kurniawan selaku CEO. Alur koordinasi dari perusahaan NOUVERIOR digambarkan seperti bagan berikut:



Gambar 3.1 Contoh bagan alur kerja
Sumber: Observasi Penulis (2024)

Penulis bekerja sebagai *illustrator* serta *character designer* pada pengerjaan proyek ANV dan di *supervise* oleh Pak Arco Kurniawan selaku *supervisor*. Penulis mengerjakan ilustrasi serta membuat desain kostum pada tokoh yang sudah disediakan dengan tema yang sudah dijabarkan dan akan dipilih oleh penulis untuk tema mana yang ingin dikerjakan. Koordinasi dilakukan dengan penulis melakukan *briefing* untuk tugas yang diberikan oleh *supervisor*, dan dilanjutkan dengan membuat *rough sketch* untuk kostum sesuai tema yang nantinya akan di *briefing* lagi, revisi, hingga dilanjutkan pada tahap rendering dan membuat *character sheet*. Proses revisi dilaksanakan dengan mengirimkan file ke server *Discord* yang telah disediakan oleh *Supervisor*, lalu hasil dari tugas akan diberikan saran atau masukan sesuai dengan arahan beliau terhadap desain yang telah dibuat dan setelah mendapatkan masukan, melakukan revisi dengan masukan yang diberikan oleh

beliau. Setelah revisi tersebut dilaksanakan, lalu mengirimkan lagi hasil revisi yang nantinya akan diberikan masukan jika sudah sesuai maka akan disetujui oleh *Supervisor*. Setelah persetujuan akan revisi, maka tugas dilanjutkan hingga hasil akhir yang akan dikirim langsung pada *Supervispr* dan jika sudah sesuai, file akan masukan dalam *GDrive*.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama bekerja di NOUVERIOR penulis diberikan dua peran kerja yakni sebagai *illustrator* untuk *character design* proyek serial animasi ANV sebagai pekerjaan utama penulis dan juga *illustrator* untuk poster proyek serial animasi ANV.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Penulis melaksanakan magang dengan total selama 6 bulan di NOUVERIOR, berikut penulis memaparkan tugas-tugas yang sudah dikerjakan selama magang dari bulan Febuari hingga Agustus.

Tabel 3.1 Tabel Keterangan Tugas

WEEK/TANGGAL	KETERANGAN
Week 1 (17 Febuari – 21 Febuari)	Pembuatan sketsa dan revisi desain kostum tokoh Aujoy, Vilo, dan Noyo dengan tema hotel.
Week 2 (24 Febuari – 28 Febuari)	Melanjutkan pekerjaan sketsa ke <i>line art</i> untuk desain kostum tokoh Aujoy, Vilo, dan Noyo dengan tema hotel.
Week 3 (17 Febuari – 24 Febuari)	Melanjutkan hasil <i>line art</i> untuk desain kostum tokoh Aujoy, Vilo, dan Noyo ke tahap rendering pewaranaan.
Week 4 (3 Maret – 7 Maret)	Masih melanjutkan proses <i>rendering</i> untuk desain kostum tokoh.
Week 5 (10 Maret – 14 Maret)	Memindahkan hasil desain kostum kepada 3D model yang sudah disediakan dengan cara menumpuk gambar diatas model 3D.

Week 6 (17 Maret – 20 Maret)	Membuat <i>Character Sheet</i> untuk tokoh Aujoy, Vilo, dan Neyo yang sudah diberi kostum bertema hotel.
Week 7 (24 Maret – 27 Maret)	Mendapatkan pekerjaan baru, membuat desain kostum tokoh untuk Aujoy, Neyo dan Vilo dengan tema sirkus dan selebriti. Pengerjaan dimulai dari tema sirkus, sketsa kasar dibuat untuk mendapatkan masukan dan revisi.
Week 8 (7 April – 11 April)	Sketsa di kerjakan perlahan karena tema yang rumit, pengerjaan tokoh Neyo didahulukan untuk <i>line art</i> dan <i>color render</i> karena desain yang lebih rumit.
Week 9 (14 April – 18 April)	Setelah desain Neyo, dilanjutkan dengan desain Aujoy yang di <i>line art</i> dan <i>color render</i> .
Week 10 (21 April – 25 April)	Setelah desain Aujoy, dilanjutkan dengan desain Vilo yang di <i>line art</i> dan <i>color render</i> .
Week 11 (28 April – 2 Mei)	Setelah ketiganya selesai di <i>line art</i> dan <i>color render</i> , dilanjutkan dengan memindahkan desain kostum kedalam PNG 3D model yang sudah disiapkan dari 4 tampak, samping kanan-kiri, depan, dan belakang. Dengan total 12 tampak dari ketiga desain kostum tokoh.
Week 12 (5 Mei – 9 Mei)	Tokoh Aujoy dikerjakan ketiga, cara pemindahan desain kostum tersebut dengan menggambar diatas PNG 3D model yang sudah disediakan dengan cara menambahkan sketsa lalu <i>line art</i> dan warna.
Week 13 (12 Mei – 16 Mei)	Tokoh Vilo dikerjakan kedua, cara pemindahan desain kostum tersebut dengan menggambar diatas png 3D model yang sudah disediakan dengan cara menambahkan sketsa lalu <i>line art</i> dan warna.
Week 14 (19 Mei – 23 Mei)	Tokoh Neyo dikerjakan pertama, cara pemindahan desain kostum tersebut dengan menggambar diatas

	png 3D model yang sudah disediakan dengan cara menambahkan sketsa lalu <i>line art</i> dan warna. Setelah semua desain kostum dipindahkan kepada 3D model, dilanjutkan dengan membuat props untuk ketiga tokoh.
Week 15 (26 Mei – 30 Mei)	Pengerjaan untuk tema sirkus ditunda karena mendapatkan proyek baru untuk membuat desain tokoh baru (Steel Fang Wolf) dan mencari referensi serta membuat sketsa awal untuk desain. Sambil melanjutkan desain sirkus.
Week 16 (1 Juni – 5 Juni)	Melanjutkan sisa dari desain sirkus dan sketsa untuk Steel Fang Wolf yang mendapatkan revisi dari supervisor.

Sumber: Dokumentasi Pribadi

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama bekerja di NOUVERIOR, penulis memegang dua pekerjaan untuk satu proyek yang sama.

1. *Illustrator character costume design* untuk ANV (Auju, Vilo, dan Neyo)

Peran utama penulis adalah membuat desain kostum untuk Auju, Vilo dan Neyo, sebagai ketiga tokoh utama dari animasi ANV. Penulis mengerjakan desain serta *character sheet* sesuai dengan tema yang sudah disediakan oleh *supervisor* setiap kurang lebih 4 minggu pengerjaan. Setelah mendapat tema yang ditentukan, penulis akan membuat sketsa kasar dari referensi sesuai dengan tema yang ditentukan, yaitu tema Hotel dengan menggunakan aplikasi *Procreate* sebagai median selama melaksanakan program magang di NOUVERIOR dan mengerjakan desain kostum untuk tokoh Auju, Vilo, dan Neyo.



Gambar 3.2 Sketsa awal tokoh utama ANV
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Proses pengerjaan sketsa kasar diawali dengan berdiskusi bersama *supervisor* seperti apa tema hotel yang akan di aplikasikan kepada ketiga tokoh tersebut. ketiga tokoh di desain selayaknya bagaimana pekerjaan mereka sebagai pegawai hotel yang disesuaikan dengan karakter unik dari masing-masing tokoh. Vilo sebagai *front office*, Noyo sebagai *bellboy*, dan Aujoy sebagai *roomboy*. Hasil sketsa dikirim melalui *discord* kepada *supervisor* untuk meminta masukan terhadap sketsa yang sudah dibuat.



Gambar 3.3 Hasil revisi tokoh ANV
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah hasil sketsa direvisi untuk lebih menyerupai model 3D yang sudah disediakan secara *art style* dan mengganti beberapa detail pada pose untuk menunjukkan ekspresi yang lebih unik sesuai dengan kepribadian yang dimiliki oleh ketiga tokoh, Auju yang memiliki sifat pemarah dan gampang kesal, lalu ada Neyo yang aktif dan ceria, dan Vilo yang tenang dan penyabar. Ketiga karakteristik ini ditunjukkan dengan ekspresi Auju yang kesal karena sampah yang banyak, Neyo yang mengangkat banyak barang milik tamu hotel sambil terlihat tergesa-gesa, dan Vilo yang terlihat menunduk layaknya menyapa tamu hotel dengan sopan. Hasil Sketsa tersebut diberikan *line art* yang tebal untuk menunjukkan karakteristik imut dan kartun kepada ketiga tokoh dan warnai sesuai dengan warna desai tokoh masing-masing.



Gambar 3.4 Hasil desain kostum tokoh ANV
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah semua desain diwarnai sesuai dengan tema yang diinginkan, *supervisor* meminta penulis untuk memindahkan gambar kostum tersebut kedalam 3D model yang sudah disiapkan oleh NOUVERIOR dengan cara menempelkan gambar 2D pada model 3D, baju kostum tersebut Digambar ulang diatas gambar dari model 3D untuk menyesuaikan dengan model aslinya dan mempermudah pembuata *character sheet* untuk ketiga tokoh.



Gambar 3.4 Hasil desain kostum tokoh ANV
Sumber: Dokumentasi Pribadi

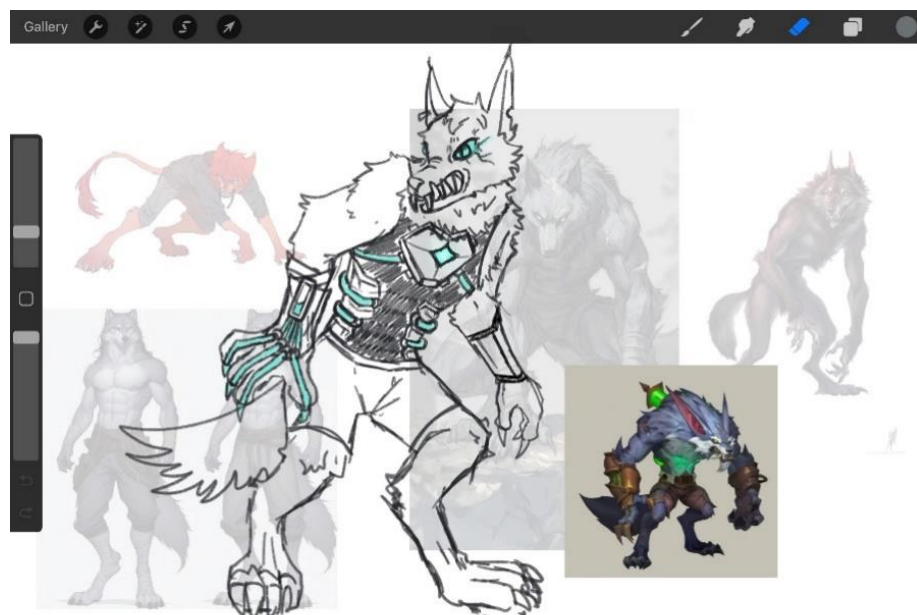
Character sheet dibuat dengan menyatukan hasil pose dinamis untuk desain dan 3D model yang sudah di edit dengan menambahkan gambar kostum untuk tampak depan, belakang, dan samping bersamaan dengan properti yang dibawah oleh tokoh masing-masing kepada *template sheet* yang sudah disediakan oleh NOUVERIOR.



Gambar 3.5 *Character sheet* desain kostum tokoh ANV (Neyo)
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Setelah pengerjaan untuk ketiga *character sheet* (Aujoy, Vilo, dan Neyo) sudah selesai dengan membutuhkan waktu sekiranya sebulan lebih untuk menyempurnakan hasil desain. Terakhir kali sebelum file diserahkan ke *supervisor*, desain akan di asistensikan untuk menyempurnakan *character sheet* yang lalu akan dikumpulkan melalui Gdrive.

2. *Illustrator character design* tokoh Steel Fang Wolf untuk series komik ANV. Selain mengerjakan tokoh utama dalam serial ANV (Auji, Vilo, dan Noyo), penulis juga diberikan tugas untuk mendesain tokoh baru yang akan menjadi tokoh antagonis berupa serigala humanoid di komik ANV nanti, proyek komik ANV ini merupakan proyek yang baru dijalankan dan masih berproses pada *character building* untuk tokoh-tokoh antagonisnya. Progress untuk desain karakter Steel Fang wolf diawali dengan *brainstorming* referensi yang dikumpulkan dan mulai dengan sketsa kasar untuk mencari bentuk karatekristik dari tokoh Steel Fang Wolf yang sesuai dengan keinginan *supervisor*. Sketsa awal mendapatkan revisi terbaru pada desain pakaian dan *style* yang kurang menunjukkan cerita kelam dari tokoh Steel Fang Wolf. Desain ini nantinya akan di revisi sesuai masukan dan saran dari *supervisor* dengan konsep yang sudah di *briefing*. Konsep pertama untuk desain Steel Fang Wolf adalah humanoid serigala seperti makhluk mitologi manusia serigala yang badannya dipenuhi dengan mesin-mesin yang menyalurkan sebuah cairan untuk membuat Steel Fang Wolf sebagai senjata biologi antagonis dalam cerita. Perawakan Steel Fang Wolf yang dibuat menyeramkan, berpostur tinggi, bertaring besar dan tajam terbuat dari besi untuk menunjukkan kesan ganas dan buas.



Gambar 3.6 Sketsa awal tokoh Steel Fang Wolf
Sumber: Dokumentasi Pribadi

Pengerjaan desain Steel Fang Wolf masih belum dilanjutkan, tetapi penulis sudah mengumpulkan referensi dari saran yang diberikan oleh *supervisor*. Saran dari *supervisor* adalah membuat tokoh Steel Fang Wolf memiliki 3 fase desain hidup yang tokoh tersebut alami dari semasa kecilnya untuk menunjukkan cerita latar belakang dari apa yang dialami oleh tokoh Steel Fang Wolf. Dari beberapa referensi yang sudah dikumpulkan, untuk desain Steel Fang Wolf mendapatkan beberapa saran perubahan yaitu pada fase kehidupan pertama yang menceritakan kehidupan tokoh Steel Fang Wolf semasa muda dengan keadaan yang masih normal dan dilanjutkan dengan desain setelah Steel Fang Wolf mengalami trauma yang membuat dirinya berubah menjadi hewan buas seperti serigala. Sesuai dengan nama dari tokoh tersebut “Steel Fang Wolf” akan digambarkan seperti serigala buas yang memiliki rahang besi hingga taring besi dan memiliki perawakan hancur seperti badan dipenuhi luka-luka dan beberapa *mechanical robot* yang dipasangkan ditubuhnya yang membuatnya sebagai percobaan dan tahanan.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Dalam beberapa bulan yang sudah berjalan selama magang, kendala yang di alami penulis berupa:

- 1) Penulis merasa bekerja secara WFH (*Work From Home*) kurang efisien dan membuat pekerjaan penulis jadi banyak tertunda.
- 2) Kurang jelas adanya *deadline* yang membuat penulis terkadang telat untuk menyelesaikan pekerjaan.
- 3) Penulis kesusahan untuk bekerja karena tempat yang kurang kondusif untuk dipakai bekerja dengan sinyal yang susah digunakan (tidak adanya fasilitas *Wi-Fi*)
- 4) Komunikasi yang terhambat karena pekerjaan dilakukan secara online melalui *Discord* yang kurang efisien untuk mendapatkan informasi baru karena *Discord* jarang memberikan notifikasi penting dan terkadang tertumpuk oleh notifikasi lain.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dengan adanya kendala tersebut selama berjalannya pelaksanaan magang, penulis beradaptasi dengan mencari solusi yang sesuai setiap kendalanya. Berikut solusi yang diterapkan oleh penulis:

- 1) Membuat jadwal sebagai pengingat untuk pengerjaan tugas-tugas yang diberikan dan menyicil pekerjaan secara perlahan.
- 2) Penulis menyicil pekerjaan supaya tidak melewati *deadline* terlalu lama dan selalu mengecek *server Discord* untuk informasi terbaru.
- 3) Penulis memutuskan untuk bekerja diluar rumah seperti di kafe untuk mencari tempat yang kondusif supaya dapat fokus didalam pekerjaan dan tidak terhalang susahnya sinyal.
- 4) Penulis selalu mengecek dan *follow-up* notifikasi baru yang ada pada *Discord* dan selalu melowongkan waktu untuk mengecek isi *server Discord* untuk mengetahui informasi terbaru dari pekerjaan.

