

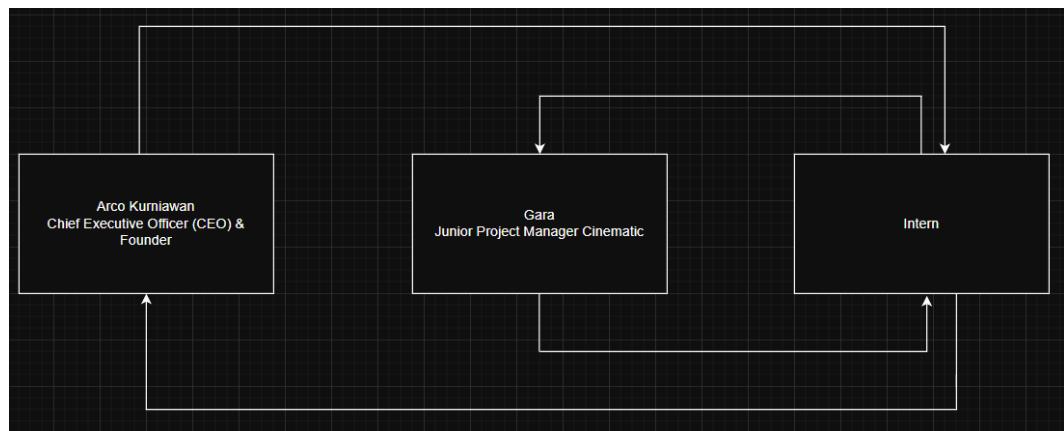
BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Dalam struktur organisasi perusahaan NOUVERIOR, penulis menempati posisi sebagai Intern 2D Artist dengan tanggung jawab utama pada Character Design dalam proyek *ANV Game*. Kedudukan ini berada langsung di bawah arahan CEO, Bapak Arco Kurniawan, dengan koordinasi teknis melalui Junior Project Manager, Kak Gara.

Penulis memiliki kewajiban untuk mengambil dan mengerjakan tugas yang sudah tersedia pada *Google Sheet asset management*. Setiap kali mengambil tugas, penulis harus segera menginformasikan kepada Junior Project Manager, Kak Gara melalui forum Discord khusus *Character Design*. Kak Gara kemudian akan memberi tanda atau mencentang bahwa tugas tersebut telah resmi diambil sehingga tidak terjadi pengambilan tugas yang sama antar anggota intern lain.



Gambar 3.1. Contoh Alur kerja Perusahaan NOUVERIOR.
Sumber: Observasi Penulis (2025)

**UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA**

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Di NOUVERIOR, penulis bekerja sebagai 2D Artist dalam tim Character Design untuk proyek "ANV" yang terdiri dari tiga pilar utama: komik digital, serial animasi 3D, dan game prototype. Sebagai peserta magang, penulis terlibat pada pilar *ANV Game*, yaitu pengembangan prototipe game Action RPG dengan fitur portal antar dimensi yang masih berada pada tahap awal. Selain pilar game, ANV juga mencakup komik digital bergaya stylized serta serial animasi 3D untuk anak dan keluarga. ANV dirancang sebagai franchise jangka panjang dengan potensi berkembang ke merchandise, platform digital, dan program edukasi berbasis cerita. Keterlibatan dalam pilar game memberi penulis kesempatan untuk memahami proses pengembangan game secara langsung dan profesional.

Penulis berpartisipasi dalam Toy Theme Design, di mana penulis ditugaskan untuk memikirkan konsep tema desain kostum untuk tiga karakter utama ANV: Auji, Neyo, dan Vilo. Setelah tema terpilih, penulis melakukan konsep untuk desain kostum, kemudian beralih ke pose turnaround dan action pose setelah mendapatkan persetujuan dari CEO. Setiap hasil design akhir disusun menggunakan template yang diberikan perusahaan dan dikirim ke folder khusus proyek di Google Drive NOUVERIOR.

Penulis tidak hanya berperan dalam menghasilkan desain karakter, tetapi juga belajar mengikuti prosedur koordinasi profesional secara online, mulai dari pengambilan task, komunikasi, revisi berulang, hingga penyusunan *final asset*. Proses ini memberikan pengalaman nyata bagaimana pipeline produksi kreatif diterapkan dalam sebuah studio animasi dan game development.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Penulis saat ini sedang menjalani magang di NOUVERIOR Studio dengan masa magang enam bulan. Penulis berusaha mempertahankan target magangnya. Selama masa magang ini, penulis menjabat sebagai 2D Artist di forum Desain Karakter untuk proyek *ANV Game*. Dalam proyek ini, penulis mengembangkan

desain karakter dan kostum berdasarkan konsep dan tema yang diberikan oleh CEO. Penulis telah mengerjakan berbagai tugas:

Tabel 3.2. 1. Keterangan Proyek dan Task di Perusahaan NOUVERIOR

WEEK / TANGGAL	PROYEK	KETERANGAN
Week 1 (14 Juli - 18 Juli)	ANV Game Toy Theme Design <i>Vacation</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan Moodboard, Konsep sketsa desain. - Proses revisi dan Proses turn Around untuk tema costume Vacation buat Auju, Neyo dan Vilo.
Week 2 (21 Juli - 25 Juli)	ANV Game Toy Theme Design <i>Vacation</i> <i>Pirate</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Turn around dan Action pose keseluruhan Tema Vacation telah disetujui oleh CEO. - Melanjutkan task berikutnya yaitu tema costume Pirate. Untuk proses minggu ini sampe props design kostum yang sesuai masukan CEO.
Week 3 (28 Juli - 1 Agustus)	ANV Game Toy Theme Design <i>Pirate</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Proses pembuatan dan penambahan props untuk desain Pirate Vilo. - Melakukan lineart, base color dan rendering, Penyelesaian action pose dan Penerimaan approval dari CEO.
Week 4 (4 Agustus - 8 Agustus)	ANV Game Toy Theme Design <i>Ice Skating</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Proses awal, Moodboard, Sketsa konsep, Lineart, Base color. Konsep desain Ice skating disetujui . - Minggu ini berakhir sampai proses Turn around Auju, Neyo dan Vilo selesai.
Week 5 (11 Agustus - 15 Agustus)	ANV Game Toy Theme Design <i>Ice Skating</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan sketsa Action pose, Menerima feedback dari CEO - Membersihkan sketch action pose dan mewarnai action

		pose tersebut.
Week 6 (18 Agustus - 22 Agustus)	ANV Game Toy Theme Design <i>Ice Skating Baseball</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Ada sesi brief call di Discord group, saya memilih tema Baseball untuk task berikutnya. - Minggu ini berakhir dengan Konsep desain, turn around dan Base color costume Baseball di approved oleh CEO.
Week 7 (25 Agustus - 29 Agustus)	ANV Game Toy Theme Design <i>Baseball</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mencari referensi untuk Action pose Baseball, Proses penggambaran costume action pose. - Sketch Action pose Aujy, Neyo dan Vilo disetujui oleh CEO.
Week 8 (1 September - 5 September)	ANV Game Toy Theme Design <i>Baseball Ninja</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Selesai melakukan pewarnaan Action Pose Baseball yang juga sudah disetujui oleh CEO. - Untuk tema berikutnya saya memilih tema Ninja. - Minggu ini berakhir dengan Konsep desain untuk kostum Ninja Aujy, Neyo dan Vilo selesai. Proses cicilan turn around juga.
Week 9 (8 September -12 September)	ANV Game Toy Theme Design <i>Ninja</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan proses penggambaran turn around kostum Ninja. - Meminta feedback dari CEO, Lanjut hingga action pose. - Minggu Ini selesai dengan Action pose dan base color untuk kostum Ninja selesai.
Week 10 (15 September - 19	ANV Game Toy Theme Design	<ul style="list-style-type: none"> - Saya mengambil task baru, Toy Theme Design tema

September)	<i>Space</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Space. - Proses sketsa konsep, lineart. texture kostume Space. - Minggu ini berakhir dengan kostum desain Space, Nuyo and Vilo selesai,
Week 11 (22 September - 26 September)	ANV Game Toy Theme Design <i>Space</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Melanjutkan desain kostum Space, Auju. - Menunggu feedback dari CEO, Melakukan turn around view untuk Space kostum Nuyo and Vilo. - Minggu ini berakhir dengan penerimaan approval dari CEO terhadap desain konsep kostum Space,
Week 12 (29 September - 3 Oktober)	ANV Game Toy Theme Design <i>Space</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Mulai melakukan Turn Around View kostum Space, Auju. - Sambil menunggu feedback Turn around view, melanjutkan sketsa buat Action pose kostum Space. - Minggu ini berakhir dengan cicilan sketch Action pose Auju,
Week 13 (6 Oktober - 10 Oktober)	ANV Game Toy Theme Design <i>Space</i>	<ul style="list-style-type: none"> - Untuk keseluruhan minggu ini melakukan proses penyelesaian Action pose Kostum tema Space.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

<p>Week 14 (13 Oktober - 22 Oktober)</p>	<p>ANV Game Toy Theme Design <i>Space</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Menyelesaikan Action pose tema Space, menyusun file gambar sesuai template Perusahaan NOUVERIOR. - Pelaksanaan Brief meeting yang berdiskusi dengan penggantian proyek utama dari “ANV Game” ke “Luckive Project”.
<p>Week 15 (23 Oktober - 31 Oktober)</p>	<p>Luckive Project Avaink Design <i>Fairy</i></p>	<ul style="list-style-type: none"> - Melakukan moodboard, konsep sketch desain untuk Avaink Fairy - Melakukan lineart, base color front view Avaink Fairy. - Submit konsep desain di forum Luckive Project Discord untuk menunggu feedback dari CEO - Minggu ini berakhir dengan progress penggambaran turn around front dan back view character Avaink Fairy selesai dan progres kecil dengan $\frac{3}{4}$ view turnaround.

UMN

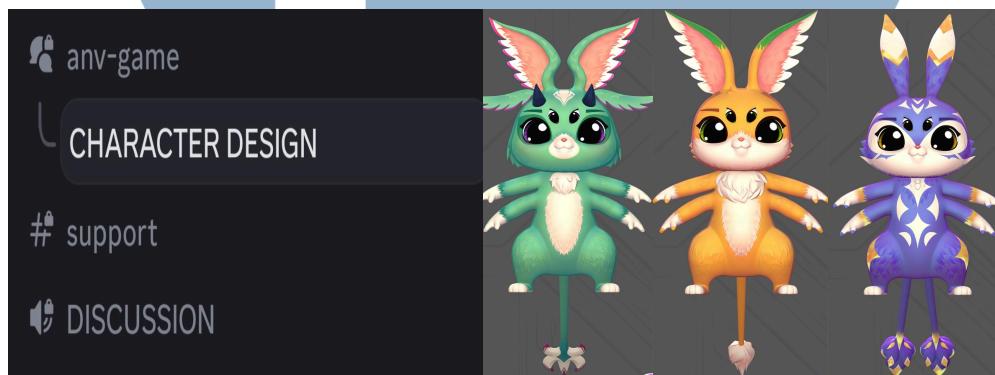
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama magang di Perusahaan NOUVERIOR Studio, penulis bekerja sebagai 2D Artist di divisi Character Design. Dalam posisi ini, penulis bertanggung jawab penuh atas pelaksanaan tugas Toy Theme Design untuk proyek "ANV Game". Posisi ini membutuhkan keterampilan artistik untuk menciptakan desain karakter dan kostum yang selaras dengan gaya visual dan arahan artistik yang ditetapkan oleh CEO perusahaan.

a. 2D Artist - Character Design - Toy Theme Design - ANV Game

Langkah pertama dalam mengerjakan tugas desain kostum untuk Toy Theme Design adalah pemilihan tema, yang disediakan melalui Google Sheet melalui forum Character Design di Discord NOUVERIOR.



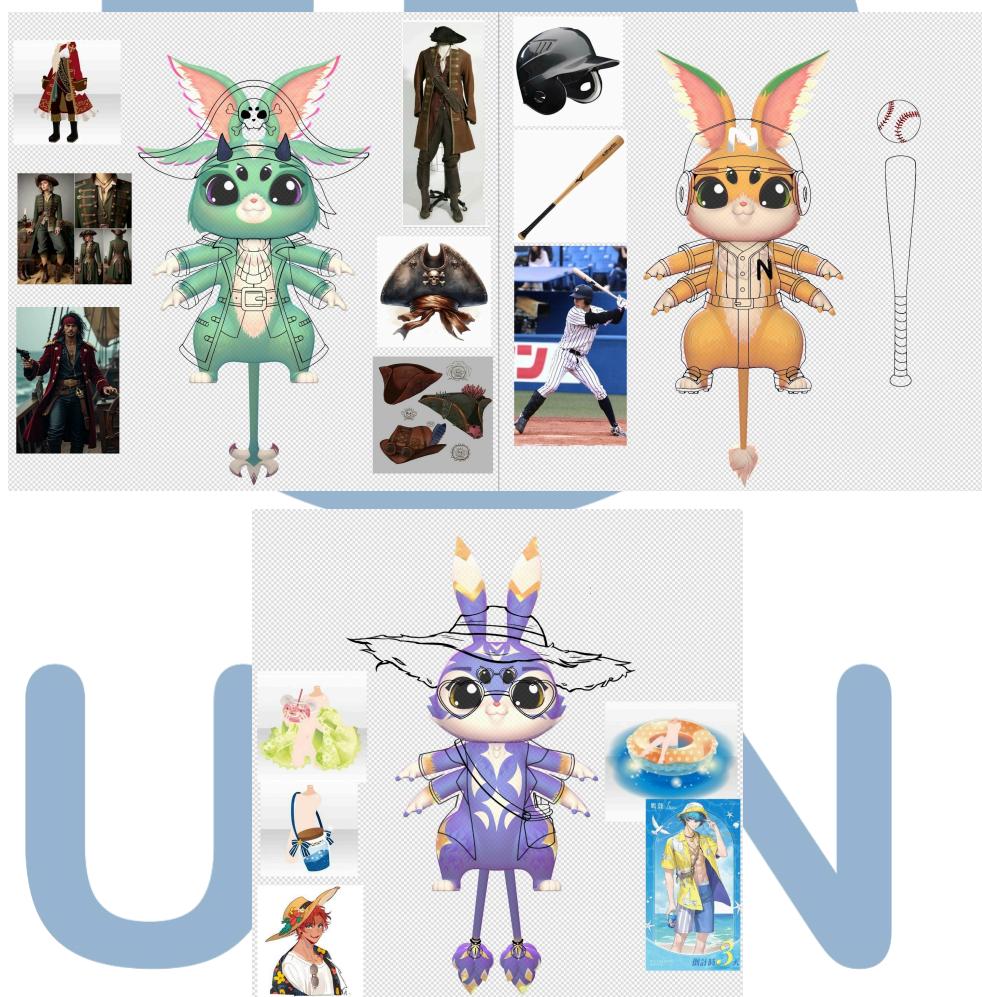
Gambar 3.2.2 Forum Channels Discord NOUVERIOR & Character Aujy, Neyo dan Vilo

Sumber: Observasi Penulis (2025)

Karakter utama dari proyek "ANV Game" ini adalah Aujy, Neyo, dan Vilo; desain tubuh dasar digunakan untuk membuat konsep dan desain kostum berdasarkan tema yang dipilih dari Google Sheet NOUVERIOR. Sebelum memilih tema, Penulis harus meminta izin kepada CEO atau Junior Project Manager untuk memastikan bahwa tema tersebut tidak dikerjakan lebih dari satu Artist.

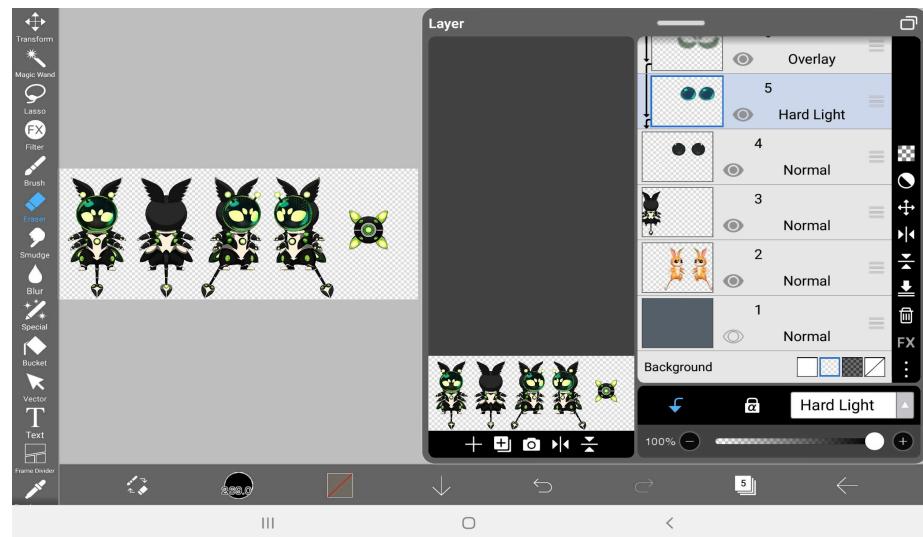
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Di setiap tahap pengembangan konsep desain kostum, Artist perlu memperbarui progress di forum Desain Karakter Discord NOUVERIOR. Selain itu, setiap tema desain yang dibuat wajib diberi masukan atau revisi dari CEO. Setelah desain disetujui, maka diperbolehkan untuk melanjutkan ke tahap turnaround view, yang mencakup tampilan depan, belakang, dan 3/4 dari tiga desain kostum yang telah dibuat dan disetujui.



UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

Sumber: Observasi Penulis (2025)



Gambar 3.2.2 Progress Turnaround Toy Theme Design, Neyo, Space

Aplikasi: IbisPaintX

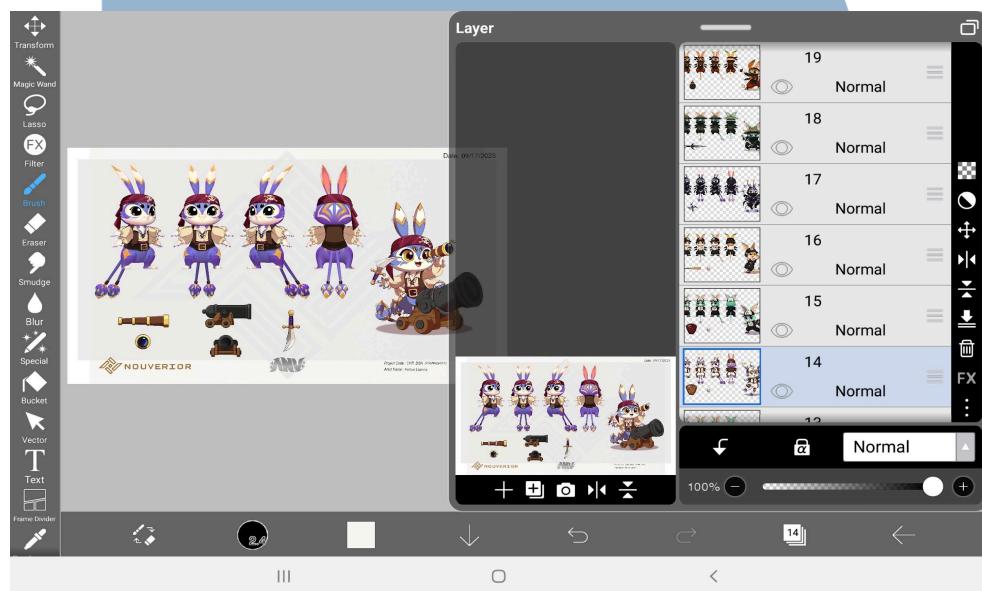
Sumber: Observasi Penulis (2025)

Setelah penyelesaian tahap turnaround, Hasil turnaround juga harus diunggah dan disetujui oleh CEO. Setelah disetujui, tahap terakhir dalam pengembangan Toy Theme Design adalah membuat Action pose untuk ketiga desain kostum. Setiap pose harus menampilkan ekspresi, gerakan, atau gaya yang selaras dengan karakter dan tema.

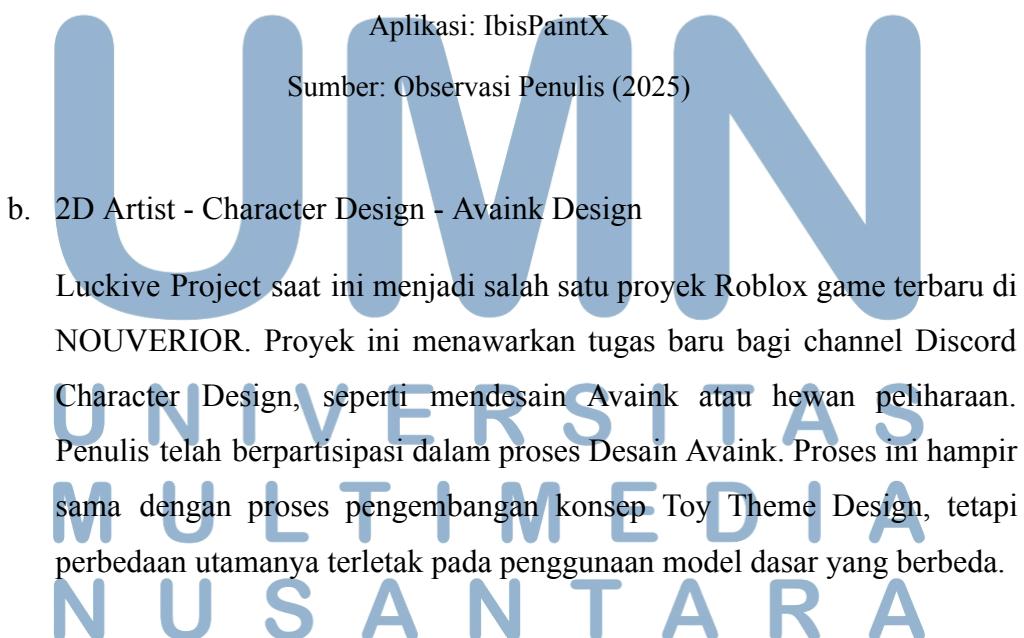


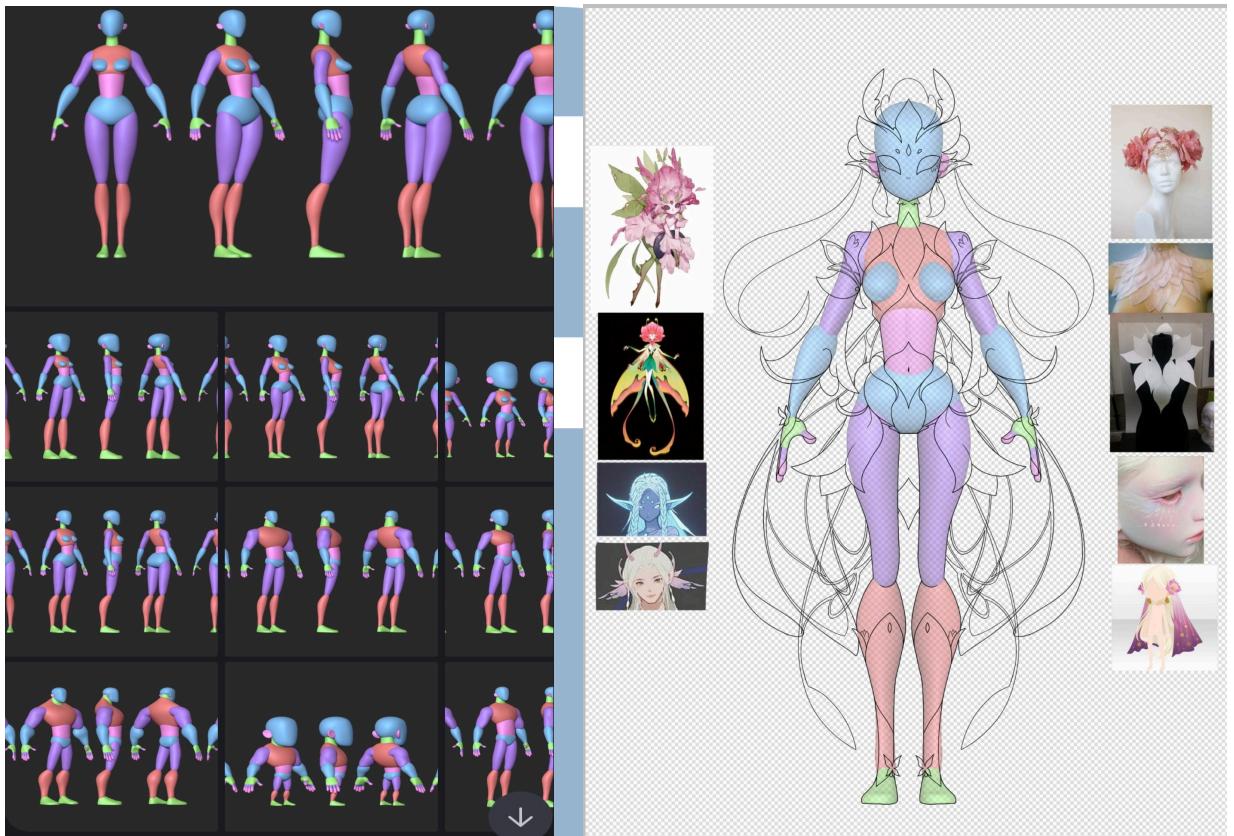
Gambar 3.2.2 Hasil Action Pose Toy Theme Design, Ice Skating
Sumber: Observasi Penulis (2025)

NOUVERIOR menyediakan template file untuk setiap Toy Theme Design yang telah disetujui. Tahap ini menandakan bahwa tema yang sudah diambil di Google Sheet Toy Theme Design telah dinyatakan selesai. Semua hasil gambar, baik turn-around maupun action pose, harus disusun sesuai dengan template yang telah disediakan, kemudian dikumpulkan secara final melalui Google Drive NOUVERIOR.



Gambar 3.2.2 Progress Penyusunan Template NOUVERIOR, Toy Theme Design, *Pirate*





Gambar 3.2.2 Base Model untuk Avaink Design & Konsep Design Avaink Fairy

Sumber: Observasi Penulis (2025)

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama melaksanakan magang, penulis menemukan sejumlah kendala yang muncul dari proses kerja, sistem komunikasi, dan adaptasi terhadap lingkungan kerja online. Beberapa kendala tersebut ditemukan berdasarkan pengamatan langsung, pengalaman ketika mengerjakan tugas, serta interaksi dengan CEO dan Junior Project Manager. Berikut rinciannya:

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

1. Ketergantungan pada koneksi internet, Permasalahan ditemukan ketika koneksi internet tidak stabil pada saat briefing atau saat upload file berukuran besar.
2. Kesulitan memahami standar desain pada minggu-minggu awal, Pada tahap awal, penulis masih mempelajari standar visual perusahaan. Hambatan ini ditemukan ketika beberapa konsep awal mendapatkan revisi berulang. Hal ini menandakan perlunya penyesuaian gaya visual serta pemahaman lebih dalam terhadap identitas karakter *ANV Game*.
3. Kendala komunikasi dalam sistem kerja online, Seluruh proses dilakukan melalui Discord, sehingga respons seringkali terlambat. Penulis menemukan masalah ini setelah beberapa kali mengirimkan progres tetapi tidak mendapatkan feedback dalam waktu cepat sehingga menghambat tahapan desain berikutnya.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Untuk mengatasi kendala tersebut, penulis menerapkan beberapa solusi yang disesuaikan dengan kondisi sistem kerja di NOUVERIOR:

1. Menjaga stabilitas koneksi internet dan menyiapkan cadangan data seluler, Penulis menyediakan kuota internet cadangan untuk memastikan tetap bisa mengikuti panggilan briefing dan mengumpulkan file tepat waktu.
2. Berkoordinasi dengan peserta magang lainnya, Ketika informasi belum jelas atau revisi belum diberikan, penulis aktif berdiskusi dengan sesama peserta magang untuk memastikan interpretasi tugas sudah tepat.
3. Meningkatkan komunikasi proaktif, Penulis mengajukan pertanyaan langsung saat briefing mingguan untuk memastikan tugas yang dikerjakan benar dan tidak tertunda akibat menunggu respons di Discord.

