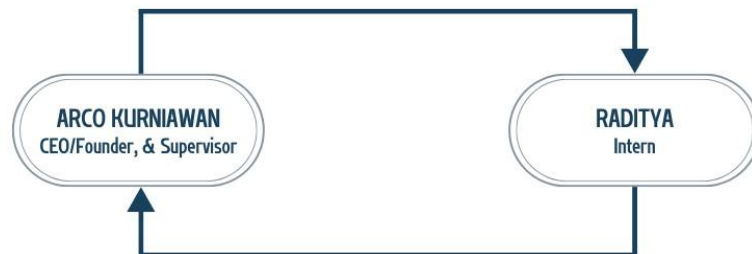


BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

ANV game (Banuara) merupakan game yang sedang dikembangkan oleh Nouverior, game tersebut dibuat berdasarkan IP (*Intellectual Property*) yang dimiliki oleh Nouverior dan mengambil inspirasi dari game *Solo Leveling* yang memiliki genre *action, hack and slash* yang membutuhkan *visual effect* yang megah dan kompleks. Sebagai peserta magang 2025 dan berperan sebagai *VFX Artist* dalam proyek game *ANV*, memiliki tanggung jawab dalam pembuatan *effect* spesial yang dibutuhkan dalam proyek game *ANV* sesuai dengan konsep yang telah di buatkan oleh *Conpect Artist* dan membuatnya pada ruang 3 dimensi dan langsung di awasi oleh Arco Kurniawan selaku CEO.



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

Dalam pelaksanaannya, setelah gambar konsep *visual effect* selesai dibuat, penulis harus menentukan jenis *visual effect* yang akan dikerjakan terlebih dahulu. Setelah itu, penulis melakukan riset dan analisis terhadap *effect* yang akan dibuat. Tahap berikutnya adalah membuat bentuk dasar (*basic shape*) dari *effect* tersebut serta menyiapkan material yang di butuhkan.

Selanjutnya, penulis juga membuat *effect* pendukung untuk menambah kesan dramatis dan memperkuat tampilan *effect* utama. Proses revisi dilakukan dengan

mengirimkan update mengenai progres *effect* yang telah dikerjakan agar sesuai dengan visi dari *Supervisor*. Setelah *Supervisor* memberikan masukan dan hal-hal yang perlu diperbaiki, penulis melakukan revisi sesuai arahan tersebut. Apabila hasil akhir telah disetujui oleh *Supervisor*, maka file proyek akan dikirim melalui Google Drive sesuai instruksi dari Production Manager.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Berperan sebagai *VFX Artist* dalam NOUVERIOR Studio. *VFX Artist*, mendapatkan tugas untuk bisa membuat *visual effect* yang sesuai dengan *concept art* yang telah di sediakan oleh *concept artist* dari *skill design*, dimana *effect* tersebut harus dibuat sesuai dan mendekati secara *visual* dengan *concept visual effect* yang telah di berikan. Selama magang, penulis mendapatkan langsung kesempatan untuk bisa terlibat secara langsung dalam proyek game ANV.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Terlibat secara langsung dalam proyek game ANV dan juga proyek terbaru yang akan datang untuk *game Roblox* pada bagian *visual effect* pada NOUVERIOR Studio, namun untuk saat ini kedua proyek tersebut masih dalam tahap pengembangan lebih lanjut sehingga *effect* yang telah dibuat belum bisa dilihat penerapan *visual effect* yang telah dikerjakan secara langsung.

Tabel 3.2. Tabel Keterangan Tugas.

Durasi Magang	Proyek	Keterangan
Minggu ke-1	Blender <i>Spiral Blackhole Effect</i>	Membuat <i>effect Spiral Blackhole</i> dengan menggunakan blender sebagai <i>software</i> -nya dan memberikan <i>update</i>

		kepada <i>Supervisor</i> untuk di <i>revisi</i> .
Minggu ke-2	Blender <i>Stylized Spiral Blackhole Effect</i>	Setelah mendapatkan <i>feedback</i> dari <i>Supervisor</i> maka <i>revisi</i> -pun dilakukan untuk menyesuaikan visi dari <i>Supervisor</i> dengan membuatnya lebih <i>stylized</i> dan lebih simple.
Minggu ke-3	<i>Research and Development (Unity)</i>	Pada minggu ini, diinformasikan bahwa pengembangan <i>game</i> akan dilakukan menggunakan <i>Unity Engine</i> , sehingga perlu melakukan adaptasi ulang dan mempelajari <i>software</i> tersebut untuk bisa melanjutkan pekerjaan.
Minggu ke-4	<i>Smoke Expulsion Effect</i>	Memilih tugas baru untuk dikerjakan dan memiliki tantangannya sendiri karena harus menggabungkan banyak elemen dan membuat layer <i>effect</i> secara terpisah seperti asap dan

		juga ledakan yang nantinya akan digabung menjadi satu. Setelah <i>effect</i> selesai dibuat, hasilnya diperiksa untuk mendapatkan <i>revisi</i> .
Minggu ke-5	<i>Research and Development (Unity)</i>	Dikarenakan hasil awal yang masih sangat jauh dengan arahan yang diinginkan sehingga harus dilakukan riset ulang dan pengembangan yang lebih lanjut agar bisa mendapatkan hasil yang sesuai.
Minggu ke-6	<i>Smoke Expulsion Effect (Revisi)</i>	Setelah melakukan berbagai cara, dan berhasil mendapatkan <i>effect</i> ledakan serta asap yang sesuai dengan ekspektasi maka di lanjutkan kepada tahap selanjutnya.
Minggu ke-7	<i>Fire Projectile</i>	Tahap terakhir dengan membuat <i>effect</i> dari <i>Fire Projectile</i> sebagai pelengkap dari <i>effect</i> yang dibuat karena memiliki konsep yang

		<p>kurang lebih sama seperti pelontar. Setelah <i>effect</i> tersebut jadi tahap selanjutnya adalah dengan menggabungkan <i>effect</i> ledakan dan juga <i>fire projectile</i> menjadi satu agar menjadi <i>effect</i> yang utuh.</p>
Minggu ke-8	<i>Research and Development (Unity)</i>	<p>Setelah memilih kembali konsep yang sudah selesai yaitu <i>effect</i> portal, maka harus dilakukan riset terlebih dahulu untuk menyesuaikan <i>effect</i> agar lebih sesuai dengan yang di inginkan.</p>
Minggu ke-9	<i>Portal Effect</i>	<p>Dibuat menggunakan <i>Visual Effect Graph</i> kembali menjadi tantangan baru dan kembali harus menyesuaikan kembali.</p>
Minggu ke-10	<i>Portal Effect (Revisi)</i>	<p>Karena <i>effect</i> yang dibuat masih belum memenuhi ekspektasi sehingga memerlukan revisi.</p>

Minggu ke-11	<i>Portal Effect (Revisi2)</i>	Setelah melakukan <i>revisi</i> pertama dan hasilnya mulai terlihat maka tahap selanjutnya adalah melakukan finalisasi terhadap <i>effect</i> portal tersebut.
Minggu ke-12	<i>Research and Development (Unity)</i>	Setelah selesai dengan pekerjaan sebelumnya. Dilakukan kembali eksplorasi agar bisa lebih memahami cara kerja dari <i>Unity</i> secara lebih lanjut.
Minggu ke-13	<i>Roblox Studio Research and development</i>	Pada minggu ini, pengembangan dari game yang sedang di buat sempat dihentikan sementara karena pihak studio mulai mengerjakan pitch untuk game Roblox yang saat ini sedang populer. Selama beberapa minggu kedepan tim diberikan tugas untuk mempelajari dan menyesuaikan diri kembali dengan <i>game engine</i> tersebut.

Minggu ke-14	<i>Roblox Studio Research and development</i>	Pada minggu ini masih melakukan kegiatan yang sama yaitu terus mengeksplorasi <i>game engine</i> karena game Roblox yang ingin dikembangkan masih dalam tahap pra-produksi, sehingga ada hal yang bisa dikerjakan.
Minggu ke-15	<i>Roblox Studio Research and development</i>	Pada minggu ini kegiatan yang dilakukan juga masih sama seperti minggu sebelumnya.

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Bekerja sebagai *VFX Artist* bertanggung jawab dalam pembuatan *visual effect* dalam proyek game ANV (BANUARA). BANUARA merupakan game dengan genre hack and slash dan mengambil referensi langsung dari game solo leveling dan sedang di kerjakan oleh NOUVERIOR Studio. Merealisasikan *effect* yang telah dibuatkan concept-nya. Dengan melakukan analisis dan research untuk memvisualisasikan dalam bentuk tiga dimensi dari *concept effect* yang telah di berikan menggunakan Blender maupun *Unity*.

A. *Smoke Expulsion Effect*

Effect skill 2 Auju yang merupakan salah satu dari tiga karakter utama yang akan menjadi tokoh utama dalam *game ANV* ini. Setelah mendapatkan brief dan diberikan concept dari *effect skill* yang ingin di buat, maka di lanjutkan dengan melakukan analisis dari skill tersebut harus di buat seperti apa dan

dilakukan research dalam melakukan eksekusi agar bisa sesuai dengan yang diinginkan oleh *Supervisor*.

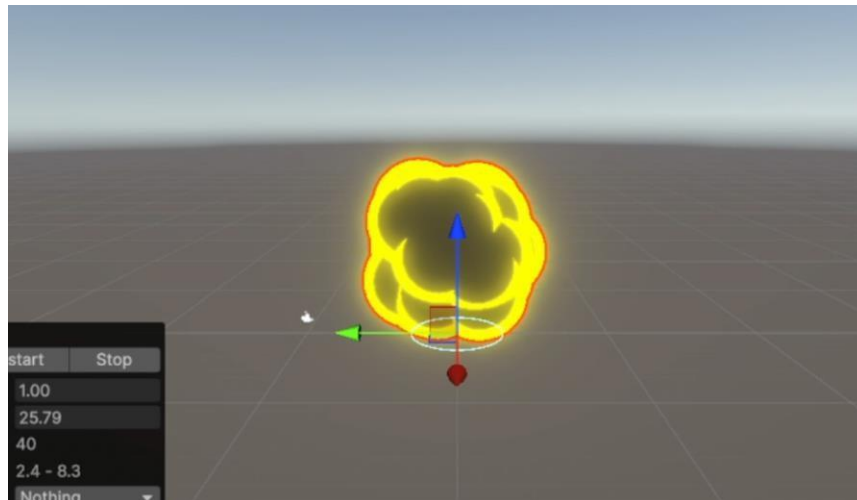


Gambar 3.2. *Concept Skill*. Sumber: *Discord NOUVERIOR* (2025).

Proses pengerjaan diawali dengan menganalisis konsep *visual effect* yang telah diberikan oleh tim desain. Analisis ini dilakukan untuk memahami bentuk, warna, gerakan, serta suasana yang ingin ditampilkan melalui *effect* tersebut. Setelah tahap analisis selesai, penulis melanjutkan dengan melakukan riset mengenai cara pembuatan *effect* serua menggunakan software *Unity*.

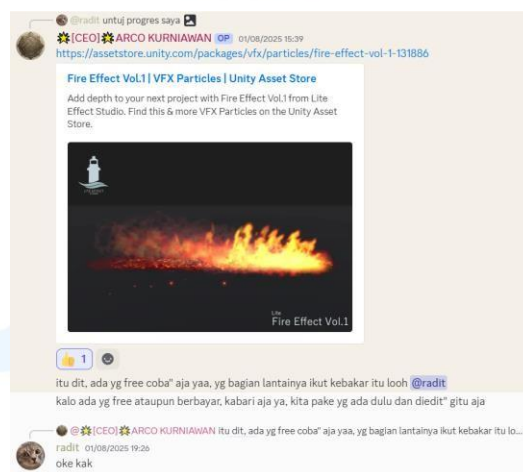
Berdasarkan hasil analisis dan riset sebelumnya, penulis kemudian membuat draft awal *visual effect*. Draft ini berfungsi sebagai versi percobaan sebelum memasuki tahap penyempurnaan. Melalui tahap ini, penulis dapat menilai apakah *effect* tersebut sudah sesuai dengan konsep awal dan melakukan penyesuaian.

Effect di buat dengan menggabungkan beberapa aspek seperti asap yang naik keatas dan memutar ke sekitarnya serta menambahkan *effect* kejut serta api setelahnya.



Gambar 3.3. Smoke Expulsion Effect. Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025).

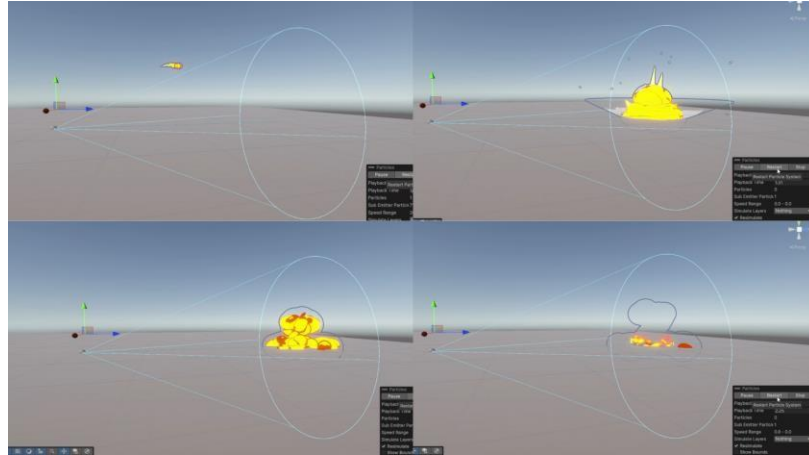
Setelah meminta feedback dari *Supervisor* didapatkan beberapa revisi dan perbaikan serta masukan dan juga tambahan apa saja yang harus di sertakan dalam *effect* tersebut seperti api sisa dari ledakan yang menyala setelah *effect* ledakan hilang. Dilanjutkan dengan membuat draft ke 2 dari *effect* tersebut dengan tambahan yang telah diberikan oleh *Supervisor*.



Gambar 3.4. Diskusi mengenai effect smoke explotion. Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025).

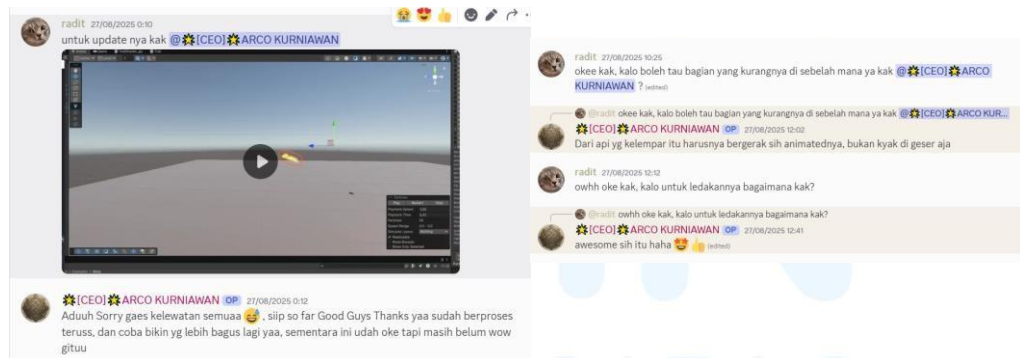
Setelah diberikan saran kembali oleh *Supervisor* yang meminta agar *effect*-nya bisa lebih stylized, maka proses revisi segera dilakukan dengan membuat

ledakan lebih terlihat stylized dengan cara memper simple shading agar terlihat flat.



Gambar 3.5. *Smoke Expulsion Effect*. Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025).

Setelah melakukan beberapa revisi sesuai dengan arahan dari *Supervisor*, maka melakukan *update* kepada *supervisor* untuk menanyakan kembali apakah sudah sesuai dengan yang diinginkan oleh *supervisor* atau masih harus melakukan beberapa penyesuaian kembali hingga dikatakan sudah sesuai dan nantinya akan dikumpulkan melalui *google drive* yang diberikan.



Gambar 3.6. *Diskusi mengenai effect smoke explosion*. Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025).

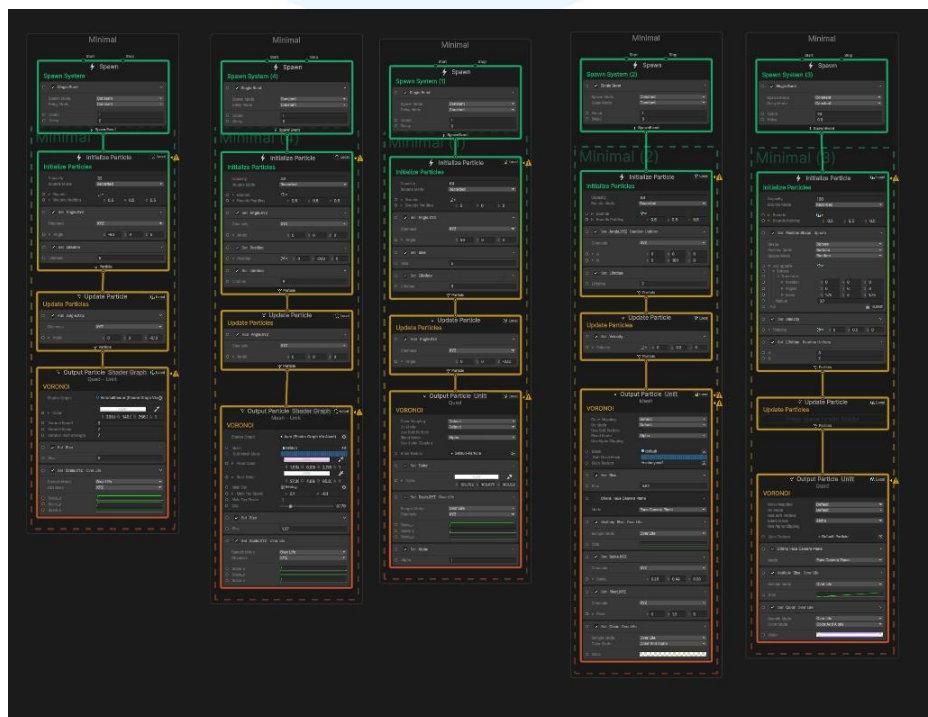
B. *Portal Effect*

Sama seperti proses sebelumnya, Langkah awal yaitu harus memilih konsep yang telah diselesaikan oleh tim *skill design*. Setelahnya, maka proses pengerjaan *effect* pun bisa dilanjutkan,



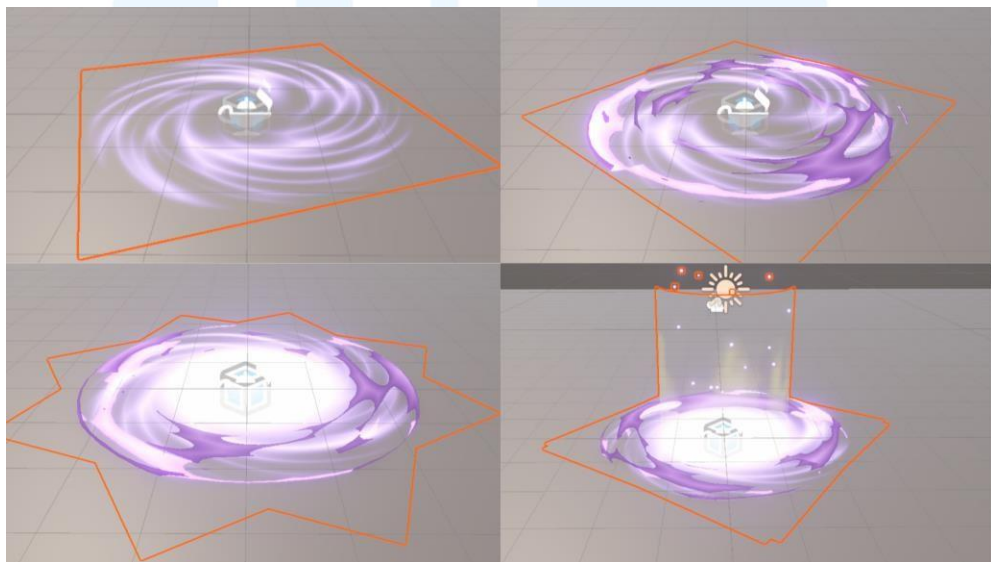
Gambar 3.7. Portal Effect. Sumber: Discord NOUVERIOR (2025).

Effect dibuat menggunakan *Visual Effect Graph* dimana ini cukup baru dan juga perlu pembiasaan kembali. Perbedaan utama dari *Particle System* bawaan *Unity* dan *Visual Effect Graph* terletak pada arsitektur serta performa. *Particle System* menggunakan *CPU base* dalam membuat perhitungan untuk membuat simulasi dari partikel dengan kelebihan lebih stabil dalam menjalankan simulasi namun lebih lambat, sedangkan *Visual Effect Graph* menggunakan *GPU* untuk melakukan perhitungan simulasi tersebut. Penggunaan *GPU* ini bisa memungkinkan dalam membuat *effect* yang lebih kompleks dan memiliki kelebihan pada kecepatan simulasi namun tidak stabil.



Gambar 3.8. Portal Effect. Sumber: Discord NOUVERIOR (2025).

Visual Effect Graph menggunakan sistem berbasis node dimana sistem ini sama seperti yang digunakan untuk membuat *material* atau *shader* di *Unity* sama seperti sistem node pada umumnya dimana bisa menggabungkan atau menyatukan beberapa node untuk membuat satu *effect* utuh yang menyatu dan bisa langsung disesuaikan sesuai keinginan. Penyesuaian dilakukan untuk menghasilkan *visual* agar sesuai dengan yang diinginkan seperti bentuk, warna, *material*, hingga *shader*, secara fungsi tidak jauh berbeda dengan *Particle System* yang ada di *Unity*.



Gambar 3.9. Portal Effect. Sumber: Discord NOUVERIOR (2025).

Agar bisa terlihat lebih sesuai lagi dengan yang diinginkan, *Supervisor* menyarankan untuk menambahkan *aura* dan juga cahaya yang bergerak kearah atas karena jika mengacu pada *sheet* dari *effect* tersebut, portal tersebut bisa mengangkat objek di sekitar *effect* tersebut sekaligus menambahkan *effect* yang lebih *magical*. Sama seperti *Particle System* yang bisa menggunakan *mesh* sebagai *basic shape* yang bisa digabungkan dengan *material* yang telah di buat untuk menjadi *effect* yang dengan mudah dapat di atur.

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama menjalani masa magang, ditemukan beberapa kendala yang cukup mempengaruhi efektivitas dalam proses bekerja. Secara keseluruhan, sistem kerja secara daring menjadi tantangan yang paling berat, terutama dalam hal komunikasi dan juga pengawasan secara langsung. Pelaksanaan magang secara *Work From Home (WFH)* membuat proses pemantauan pekerjaan dan komunikasi antara *supervisor* dengan mahasiswa magang menjadi tidak efektif. Terkadang *feedback* yang diberikan tidak bisa didapatkan secara cepat, dan hal tersebut membuat proses pekerjaan berjalan menjadi lebih lambat dari yang diharapkan.

Selain itu, belum adanya kejelasan batasan waktu mengenai pekerjaan juga menjadi salah satu penyebab keterlambatan dalam menyelesaikan pekerjaan. Tidak memiliki sistem *monitoring* yang terstruktur, sehingga progres alur pengerjaan terasa kurang teratur. Penggunaan aplikasi komunikasi *online* seperti *Discord* belum bisa sepenuhnya efektif. Respon dari *supervisor* yang kadang baru diterima setelah beberapa waktu, sehingga diskusi mengenai revisi ataupun langkah selanjutnya yang harus dikerjakan menjadi tertunda. Kondisi ini membuat proses magang menjadi sedikit lebih menantang dan membutuhkan penyesuaian tambahan agar tetap bisa mengikuti budaya kerja yang ada di Nouverior.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Sebagai upaya dalam mengatasi berbagai kendala yang muncul selama pelaksanaan program magang, diperlukan proses adaptasi yang cukup bertahap. Salah satu hal yang perlu dilakukan adalah mencoba menerapkan jadwal kerja yang lebih teratur agar waktu pengerjaan tugas bisa dikelola dengan lebih baik. Dengan adanya jadwal yang lebih jelas, pengerjaan tugas akan dirasa lebih terarah dan hasil kerja dapat menjadi lebih optimal, meskipun terkadang masih harus ada beberapa penyesuaian yang harus dilakukan.

Selain itu, komunikasi secara *online* juga perlu ditingkatkan. Hal tersebut dilakukan dengan lebih sering melakukan pengecekan pesan dan memastikan untuk selalu

melakukan *follow up* terhadap stiap arahan, saran, maupun revisi yang diberikan oleh *supervisor*. Meskipun terkadang respons yang diterima tidak selalu cepat, upaya untuk tetap aktif melakukan komunikasi sangat membantu dalam memahami apa yang sebenarnya harus dikerjakan. Dengan cara ini, proses kerja bisa sedikit lebih lancar meskipun masih ada beberapa hambatan yang harus dihadapi karena sistem kerja daring.

