



Hak cipta dan penggunaan kembali:

Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk mengubah, 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 I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Dalam sebuah karya kreatif berupa film dan animasi, *layout* adalah salah satu aspek penting yang ada didalamnya. Pada dasarnya bukan sebuah kebetulan kita melihat semua elemen yang muncul dalam layar. Elemen seperti tokoh, properti, hingga latar tempat diatur oleh *layout artist*. Penempatan setiap elemen yang akan muncul di tata sedemikian rupa agar komposisi yang maksimal dapat tercapai.

Arkala Studio merupakan sebuah studio yang bergerak dalam bidang kreatif sebagai pencerita, dimana Arkala membuat konsep dan bercerita dengan menggunakan berbagai media. Media utama yang sejauh ini digarap oleh Arkala meliputi 2D *animation*, *motion graphic*, dan 3D *animation*. Melihat luasnya cakupan media yang digunakan, Arkala dapat memberi penulis ilmu dan juga sudut pandang baru terkait dengan *layout* dari masing-masing media yang ada. Oleh karena itu penulis memilih Arkala Studio sebagai tempat praktek kerja karena sesuai dengan bidang yang penulis minati. Penulis berharap melalui proses magang di Arkala Studio, penulis dapat menambah pengalaman dan wawasan untuk bekerja di industri kreatif secara profesional.

1.2. Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan dari kerja magang yang dilakukan penulis adalah untuk menempe wawasan seputar *layouting* dalam pembuatan animasi. Disamping itu, penulis berharap dapat memahami *timeline* industri kreatif dari praproduksi hingga paskaproduksi.

Praktek magang ini juga ditujukan sebagai uji kompetensi bagi penulis sendiri. Penulis ingin mengukur seberapa kompeten dan seberapa luas wawasan penulis melalui proses magang ini. Penulis berharap dapat menerapkan semua ilmu yang telah dipelajari selama proses perkuliahan di Universitas Multimedia Nusantara.

1.3. Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Proses kerja magang penulis dilaksanakan dari tanggal 20 Januari 2020 hingga 30 April 2020 yang bertempat di Ruko The Icon Business Park Blok J No 2, BSD. Jam magang penulis dimulai pada jam 09.00 WIB hingga jam 18.00 WIB. Penulis diberi kebebasan untuk tinggal lebih lama dari waktu yang diberikan ataupun untuk melanjutkan pekerjaan di hari berikut untuk menyelesaikan tugas yang diberikan. Penulis tidak diharuskan tinggal di kantor hingga semua pekerjaan sepenuhnya selesai.

Pada masa awal proses kerja magang, produser dari Arkala Studio memberi penjelasan mengenai visi dan misi Arkala Studio itu sendiri. Penulis juga diperkenalkan dengan kerabat yang akan dijumpai pada saat proses kerja magang penulis dimulai. Produser Arkala juga menjelaskan peraturan yang kemungkinan baru bagi penulis, dimana penulis diwajibkan untuk bersalaman sebelum penulis hendak pulang.

Disaat penulis diberi tugas, pihak Arkala menjelaskan terlebih dahulu mengenai bagian mana yang harus dikerjakan, bagian apa yang lebih baik menjadi fokus utama, dan pihak Arkala juga menjelaskan proses apa saja yang sudah terjadi. Setelah semua pendahuluan telah diberikan, penulis baru diberi waktu untuk bekerja. Penulis juga diperbolehkan bertanya kapanpun apabila memiliki kesulitan terkait tugas yang dikerjakan maupun perihal untuk perkembangan diri profesional penulis.