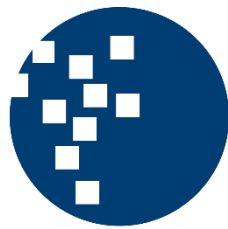


**PERAN ASSET ARTIST DALAM  
PRODUKSI ANIMASI DI ARKALA STUDIO**



**UMN**  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**LAPORAN MAGANG**

**MELISA VICTORIA SUGONDO**

**0000044100**

**PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2024**

**PERAN ASSET ARTIST DALAM  
PRODUKSI ANIMASI DI ARKALA STUDIO**



**LAPORAN MAGANG**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar

Sarjana Seni (S.Sn.)

**MELISA VICTORIA SUGONDO**

**00000044100**

**PROGRAM STUDI FILM  
FAKULTAS SENI DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA  
TANGERANG**

**2024**

## HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Melisa Victoria Sugondo  
NIM : 00000044100  
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

**PERAN ASSET ARTIST DALAM PRODUKSI ANIMASI DI ARKALA STUDIO** merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan magang maupun karya ilmiah yang ditulis oleh orang lain, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar serta dicantumkan di Daftar Pustaka.

Jika di kemudian hari terbukti ditemukan kecurangan/ penyimpangan, baik dalam pelaksanaan magang maupun dalam penulisan laporan magang, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk magang yang saya tempuh.

Tangerang, 12 Desember 2024.



(Melisa Victoria Sugondo)

# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH MAHASISWA

Sebagai sivitas akademik Universitas Multimedia Nusantara, saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Melisa Victoria Sugondo

NIM : 00000044100

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Jenis Karya : \*~~Tesis/Skripsi~~/Laporan Magang (\*coret yang tidak sesuai)

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Multimedia Nusantara Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

PERAN ASSET ARTIST DALAM PRODUKSI ANIMASI DI ARKALA STUDIO  
Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Non eksklusif ini Universitas Multimedia Nusantara berhak menyimpan, mengalih media / format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan mempublikasikan laporan magang saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis / pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Tangerang, 13 Desember 2024.

Yang menyatakan,



(Melisa Victoria Sugondo)

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## KATA PENGANTAR

Puji Syukur atas berkat dan rahmat kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas selesainya penulisan laporan magang ini dengan judul: “Peran *Asset Artist* dalam Produksi Animasi di Arkala Studio.” Penulisan laporan ini dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Sarjana Seni Program Studi Film pada Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara. Saya menyadari bahwa, tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan laporan magang ini, sangatlah sulit bagi saya untuk menyelesaikan laporan magang ini. Oleh karena itu, saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Dr. Ninok Leksono, M.A., selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
2. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
3. Kus Sudarsono, S.E., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
4. Angelia Lionardi, S.Sn, M.Ds., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Siti Adlina Rahmiaty, M.Ds, sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Yulio Darmawan, S.Sn., sebagai Director Arkala Studio dan *supervisor* penulis yang telah memberikan bimbingan selama melaksanakan program magang di Arkala Studio.
7. Keluarga dan teman-teman saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini.

Semoga laporan magang ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi, bagi para pembaca.

Tangerang, 13 Desember 2024.



(Melisa Victoria Sugondo)

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

# PERAN ASSET ARTIST DALAM PRODUKSI ANIMASI DI ARKALA STUDIO

Melisa Victoria Sugondo

## ABSTRAK

Arkala Studio adalah studio animasi yang bergerak di bidang *visual development*, ilustrasi, hingga gambar bergerak (animasi) dengan beragam teknik, baik itu *motion graphic*, 2D, atau 3D. Sebagai studio kolaboratif yang berfokus pada *storytelling*, Arkala telah memproduksi beragam proyek komersial sekaligus mengembangkan film pendek dan *Intellectual Property*-nya sendiri. Penulis melaksanakan program magang di Arkala Studio sebagai *asset artist intern* untuk memperdalam kemampuan ilustrasi dan *asseting*-nya dengan beragam teknik dan *style* serta menambah pengalaman profesional penulis di industri animasi. Pekerjaan penulis sebagai *asset artist* meliputi pembuatan *concept art*, *color script*, *styleframe*, dan aset *background* berbasis 2D dan 3D. Dari melaksanakan program magang di Arkala Studio, penulis menemukan pentingnya perencanaan konsep yang matang, pembuatan aset yang difokuskan pada *storytelling*, serta tantangan dan peluang yang dihadapi studio animasi saat ini. Kegiatan magang ini membangun kemampuan adaptasi penulis terhadap tuntutan industri, membuka wawasan penulis, serta memberi kesempatan untuk memperluas koneksi secara profesional. Pengetahuan dan pelajaran yang didapat dari proses magang di Arkala Studio akan dimanfaatkan penulis dalam membangun karir kedepannya di industri animasi.

Kata kunci: *asset artist*, animasi, program magang, Arkala Studio

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

**THE ROLE OF ASSET ARTIST IN  
ANIMATION PRODUCTION IN ARKALA STUDIO**

Melisa Victoria Sugondo

**ABSTRACT**

*Arkala Studio is an animation studio that operates in the fields of visual development, illustration, and moving images (animation) with various techniques, be it motion graphics, 2D or 3D. As a collaborative studio that focuses on storytelling, Arkala has produced various commercial projects as well as developing its own short films and Intellectual Property. The author carries out an internship program at Arkala Studio as an asset artist to deepen her illustration and asseting skills with various techniques and styles, while increasing the author's professional experience in the animation industry. The writer's work as an asset artist includes creating concept art, color scripts, style frames, and 2D and 3D background assets. From carrying out an internship program at Arkala Studio, the author discovers the importance of careful concept planning, creating assets that focuses on storytelling, as well as the challenges and opportunities that animation studios face today. This internship program builds the writer's adaptability to industry demands, widens the writer's horizons, and provides opportunities to expand professional connections. The author will use the knowledge and lessons learned from the internship process at Arkala Studio to build future career in the animation industry.*

*Keywords: asset artist, animation, internship, Arkala Studio*

UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

## DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR .....	iv
ABSTRAK .....	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR GAMBAR .....	viii
DAFTAR LAMPIRAN .....	ix
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang.....	2
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang .....	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN.....	5
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan .....	5
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan .....	7
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	9
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	9
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang .....	10
3.2.1 Tugas yang Dilakukan .....	10
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	12
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	28
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan .....	29
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	31
4.1 Simpulan .....	31
4.2 Saran.....	32
DAFTAR PUSTAKA .....	34
LAMPIRAN.....	35



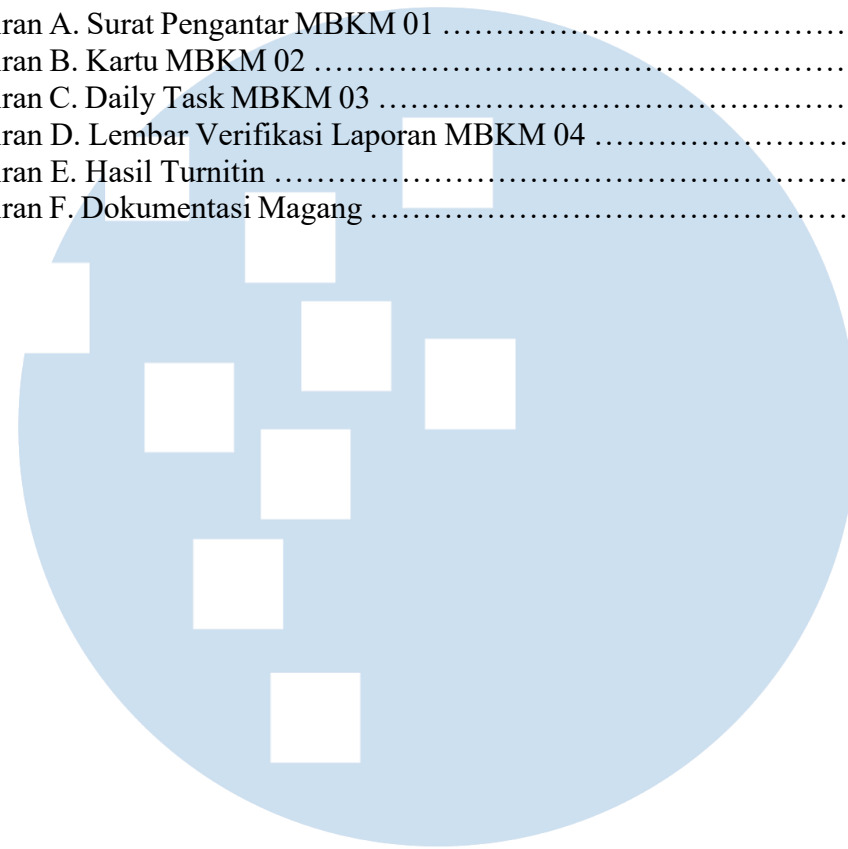
## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Linimasa persiapan kerja magang.....	3
Gambar 2.1 Logo Arkala Studio.....	5
Gambar 2.2 <i>Business model canvas</i> Arkala Studio.....	6
Gambar 2.3 Struktur organisasi Arkala Studio.....	7
Gambar 3.1 Alur kerja Arkala Studio secara umum.....	9
Gambar 3.2 Alur kerja <i>asset artist</i> Arkala Studio.....	12
Gambar 3.3 <i>Base</i> hingga hasil final <i>concept art</i> eksterior rumah sakit.....	14
Gambar 3.4 <i>Color script</i> FK UI.....	15
Gambar 3.5 Proses pembuatan <i>background</i> ( <i>sketch, color, render</i> ).....	15
Gambar 3.6 Hasil <i>background</i> .....	16
Gambar 3.7 Konten visual medis.....	16
Gambar 3.8 Pengaturan <i>layer</i> untuk <i>file</i> Procreate ( <i>konten medis</i> ).....	17
Gambar 3.9 Pengaturan <i>layer</i> untuk <i>file</i> Procreate ( <i>shot 48</i> ).....	17
Gambar 3.10 Alur pembuatan <i>shot 35</i> .....	18
Gambar 3.11 Pengaturan <i>layer</i> pada <i>file</i> Procreate ( <i>shot 35 final</i> ).....	18
Gambar 3.12 <i>Lineart</i> karakter dari <i>supervisor</i> ; pengaturan <i>layer</i> ..... pada <i>file</i> Procreate ( <i>shot 5</i> )	19
Gambar 3.13 <i>Lineart</i> karakter dari <i>supervisor</i> ; pengaturan <i>layer</i> ..... pada <i>file</i> Procreate ( <i>shot 21</i> )	19
Gambar 3.14 <i>Moodboard</i> dari <i>reel techwear</i> .....	21
Gambar 3.15 <i>Moodboard</i> dari <i>reel academia</i> dan <i>romantic</i> .....	22
Gambar 3.16 <i>Environment concept</i> untuk <i>academia</i> dan <i>romantic</i> .....	23
Gambar 3.17 <i>Environment concept</i> untuk <i>techwear</i> .....	23
Gambar 3.18 <i>Character design</i> untuk <i>techwear</i> ; aplikasi visual..... ke dalam <i>styleframe</i>	24
Gambar 3.19 Tahap pengerjaan <i>styleframe techwear</i> .....	24
Gambar 3.20 <i>Color script</i> <i>academia</i> dan <i>romantic</i> .....	25
Gambar 3.21 Proses <i>texturing</i> di Substance Painter.....	26
Gambar 3.22 Aset iklan yang dibuat di Procreate.....	26
Gambar 3.23 Penambahan aset iklan ke <i>3D model</i> MRT di Blender.....	26
Gambar 3.24 Proses pembuatan aset <i>background academia</i> di Procreate.....	27
Gambar 3.25 Proses pembuatan aset <i>background romantic</i> di Procreate;..... contoh hasil <i>rendering</i> final <i>background romantic</i>	28

U N I V E R S I T A S  
M U L T I M E D I A  
N U S A N T A R A

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01 .....	35
Lampiran B. Kartu MBKM 02 .....	36
Lampiran C. Daily Task MBKM 03 .....	37
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04 .....	39
Lampiran E. Hasil Turnitin .....	40
Lampiran F. Dokumentasi Magang .....	41



# UMMN

UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA