

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Arkala Studio merupakan studio animasi yang didirikan pada 2017. Studio ini menyediakan beragam jasa, mulai dari *visual development*, ilustrasi, hingga gambar bergerak (animasi) dengan teknik yang bervariasi, 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 (Arkala Studio, 2024).

Ilustrasi yang merupakan salah satu layanan yang ditawarkan Arkala Studio, selaras dengan minat dan kemampuan penulis yang mendalami bidang ilustrasi. Dalam hal ini, penulis memiliki spesialisasi dalam membuat konsep aset visual dan *environment background* berbasis 2D dan 3D. Penulis mendapatkan kemampuan ini melalui perannya sebagai *environment & asset artist* dalam proyek-proyek perkuliahan yang ditangani sebelumnya.

Berdasarkan pengalaman di perkuliahan tersebut, penulis menyadari bahwa gaya artistik (*art style*) adalah unsur yang vital dalam setiap pembuatan animasi, dimana penentuannya memerlukan perencanaan yang matang di tahap pra-produksi. Gaya juga akan memengaruhi teknik animasi yang digunakan, sehingga penentuannya tidak hanya mempertimbangkan soal *mood* dan estetika, tapi juga masalah teknis seperti *software* apa yang digunakan. Proses ini dirasakan sebagai suatu tantangan bagi penulis, terutama jika penulis tidak terbiasa menggarap jenis gaya yang dipilih, atau tidak pernah menggunakan *software* yang sesuai sebelumnya.

Ketika pertama mengenal Arkala Studio, penulis mendapati bahwa Arkala Studio menerapkan gaya artistik yang beragam pada setiap proyek yang dikerjakan. Keputusan tersebut menghasilkan keunikan visual yang berbeda pada setiap produk animasi mereka, juga membangkitkan emosi yang sesuai dengan setiap konteks

projeknya. Oleh karena itu, ketika Arkala Studio membuka posisi *asset artist intern*, penulis merasa tertarik untuk mengikuti program magang di studio ini.

Ketertarikan penulis didasari oleh keinginan untuk menjadi *asset artist* yang siap bekerja di industri animasi. Tujuan tersebut akan tercapai ketika penulis membiasakan diri terhadap tuntutan kerja yang hadir selama magang berlangsung. Hal ini juga menjadi tantangan bagi penulis untuk mempelajari beragam *art style* serta *software* yang dibutuhkan oleh studio. Selain itu, penulis melihat kesempatan magang sebagai *asset artist* di Arkala Studio sebagai wadah yang potensial untuk belajar dan mempertajam kemampuan artistiknya. Kesempatan ini juga akan menambah pengalaman profesional sekaligus wawasan penulis terhadap kondisi industri animasi secara nyata. Sementara itu dari sisi Arkala Studio, diharapkan bahwa penulis dapat menyalurkan kreativitas dan kemampuan ilustrasinya dalam proyek-proyek yang ditugaskan.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Program magang dilakukan untuk memenuhi salah satu syarat kelulusan bagi mahasiswa Universitas Multimedia Nusantara. Penulis memahami bahwa kegiatan ini adalah kesempatan untuk mempraktekkan ilmu yang didapat di dalam kelas. Sebagai mahasiswa animasi, penulis juga dapat belajar secara langsung bagaimana industri animasi bekerja, baik secara teknis maupun non teknis. Selain itu, program magang akan membantu penulis untuk menjalin koneksi yang tepat, mengembangkan portofolio, dan merencanakan karir dengan *mindset* dan ekspektasi yang realistis.

Mengikuti pilihan penulis untuk menekuni bidang animasi 2D, penulis melakukan kegiatan magang sebagai *asset artist* di Arkala Studio. Proses tersebut diharapkan dapat memberikan pengalaman baru, terutama dalam merencanakan dan mengeksekusi konsep visual yang sesuai dengan kebutuhan studio serta memenuhi standar industri.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur pelaksanaan kerja magang dimulai dari partisipasi penulis dalam pembekalan magang yang diadakan pada 1 Juli 2024 untuk mendapatkan informasi terbaru mengenai magang. Berdasarkan prosedur, penulis kemudian mencari beberapa calon perusahaan yang membuka lowongan magang untuk posisi yang diminati penulis, yaitu ilustrator dan *asset artist*. Dari proses ini, penulis mendapatkan tiga calon perusahaan, yaitu Arkala Studio dan Mune Studio yang berlokasi di Gading Serpong Tangerang, serta Solar Studio yang berlokasi di Surabaya. Penulis lalu menghubungi perusahaan-perusahaan tersebut melalui akun sosial media Instagram dan *email*. Hal ini dilakukan penulis untuk mengkonfirmasi ketersediaan lowongan magang di ketiga perusahaan tersebut.



Gambar 1.1 Linimasa persiapan kerja magang

(Sumber: Dokumentasi pribadi)

Sebagai pilihan pertama, penulis menghubungi Arkala Studio melalui email pada 4 April 2024. Dua hari setelahnya, yakni pada 6 April 2024, pihak Arkala Studio mengkonfirmasi adanya lowongan magang untuk *asset artist* dan mengarahkan penulis untuk mengirimkan CV dan portofolio melalui email. Pada 22 April 2024, penulis secara resmi mengirimkan email lamaran magang beserta CV, portofolio, dan *showreel* ke Arkala Studio. Pada 23 April 2024, pihak Arkala Studio menghubungi penulis untuk menjadwalkan wawancara secara *online*. Penulis kemudian melaksanakan wawancara melalui Google Meet pada 26 April 2024 bersama Maria Nonita selaku produser Arkala Studio. Setelah proses

wawancara selesai, penulis diminta menunggu kabar berikutnya melalui email. Penulis lalu mendaftarkan Arkala Studio ke *website* merdeka.umn.ac.id untuk mendapatkan surat pengantar magang (*cover letter*).

Arkala Studio menginformasikan penerimaan penulis sebagai *asset artist intern* pada 29 April 2024. Penulis kemudian melakukan diskusi lebih lanjut mengenai kontrak dan rincian pekerjaan melalui Whatsapp. Penulis juga melengkapi data perusahaan pada *website* merdeka.umn.ac.id serta menyerahkan *cover letter* ke pihak Arkala Studio pada 10 Mei 2024. Penulis menerima surat kontrak kerja magang pada 28 Mei 2024. Pada surat tersebut, pihak Arkala Studio dan penulis bersepakat bahwa periode magang akan berlangsung selama 5 bulan, dimulai pada tanggal 3 Juni 2024 dan berakhir pada 3 November 2024. Rincian mengenai sistem kerja magang yang diterapkan adalah sebagai berikut:

Nama Perusahaan	: Arkala Studio
Posisi	: <i>Asset artist (intern)</i>
Periode magang	: 3 Juni 2024 – 3 November 2024
Hari masuk kerja	: Senin - Jumat
Jam masuk kerja	: 09.00 – 18.00 WIB
Sistem kerja	: <i>Hybrid</i>
Supervisor	: Yulio Darmawan

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA