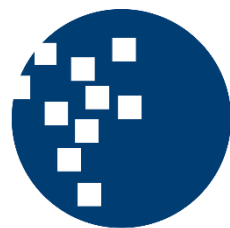


PERAN 2D ILLUSTRATOR DI STUDIO ARKALA



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

ANGELICA JIENARTA

0000053508

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

2024

PERAN 2D ILLUSTRATOR DI STUDIO ARKALA



Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Sarjana Seni (S.Sn.)

ANGELICA JIENARTA

0000053508

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2024

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Dengan ini saya,

Nama : Angelica Jienarta
NIM : 00000053508
Program studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN 2D ILLUSTRATOR DI STUDIO ARKALA

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, 16 Desember 2024.



Angelica Jienarta

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA
ILMIAH MAHASISWA**

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

Nama : Angelica Jienarta

NIM : 00000053508

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 2D ILLUSTRATOR DI STUDIO ARKALA

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, 16 Desember 2024.

Yang menyatakan,



Angelica Jienarta

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 2D ILLUSTRATOR DI STUDIO ARKALA” 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. Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn., M.Anim., sebagai Dosen Pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan dan motivasi atas terselesainya laporan magang ini.
5. Ahmad Arief Adiwijaya, S.Sn., MPDesSc, sebagai Dosen Penguji yang telah memberikan masukan dan perbaikan atas laporan yang saya buat.
6. Kepada Pimpinan Perusahaan Studio Arkala Bapak Yulio Darmawan.
7. Keluarga 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, 16 Desember 2024.



Angelica Jienarta



PERAN 2D ILLUSTRATOR DI STUDIO ARKALA

Angelica Jienarta

ABSTRAK

Magang yang dijalankan oleh penulis bertujuan untuk memahami pembuatan konsep yang menggunakan ilustrasi serta mendapatkan pengalaman dalam bekerja di industri animasi. Studio Arkala dipilih oleh penulis karena Studio ini dikenal profesional dalam pembuatan animasi 2Dnya, sehingga studio ini membutuhkan tenaga 2D Ilustrator yang ingin dipilih penulis sebagai peran yang akan dijalankan saat magang. Ruang lingkup kerja magang meliputi pembuatan *environment concept*, *styleframes*, juga proses pembuatan *IP*. Temuan yang didapatkan penulis dalam laporan ini meliputi pemecahan masalah, komunikasi dalam tim, juga peningkatan kemampuan penulis dalam *skill* membuat konsep ilustrasi seperti memilih warna, *style*, dan pencarian referensi. Melalui beberapa proyek yang sempat dikerjakan oleh penulis saat magang di studio Arkala, penulis mempelajari proses pembuatan animasi yang sesuai dengan standar industri secara lebih mendalam, khususnya pada bagian *pre-production*. Magang ini secara keseluruhan memberikan pelajaran bagi penulis untuk bekerja secara lebih sistematis.

Kata kunci: magang, konsep, ilustrasi 2D, Studio Arkala

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

THE ROLE OF 2D ILLUSTRATOR IN ARKALA STUDIO

Angelica Jienarta

ABSTRACT

The internship carried out by the author aims to understand concept creation using illustrations and gain experience working in the animation industry. Arkala Studio was chosen by the writer because this studio is known to be professional in making 2D animation, so this studio needs 2D illustrators who the writer wants to choose as the role that will be carried out during the internship. The scope of the internship includes creating environment concepts, and styleframes, as well as the IP creation process. The findings obtained by the author in this report include problem-solving, and communication within the team, as well as increasing the author's ability in the skills of creating illustration concepts such as choosing colors, styles, and searching for references. Through several projects that the author worked on during his internship at the Arkala studio, the author studied the process of creating animation that complies with industry standards in more depth, especially in the pre-production section. Overall, this internship provides lessons for writers to work more systematically.

Keywords: internship, concept, 2D illustration, Studio Arkala

UMN

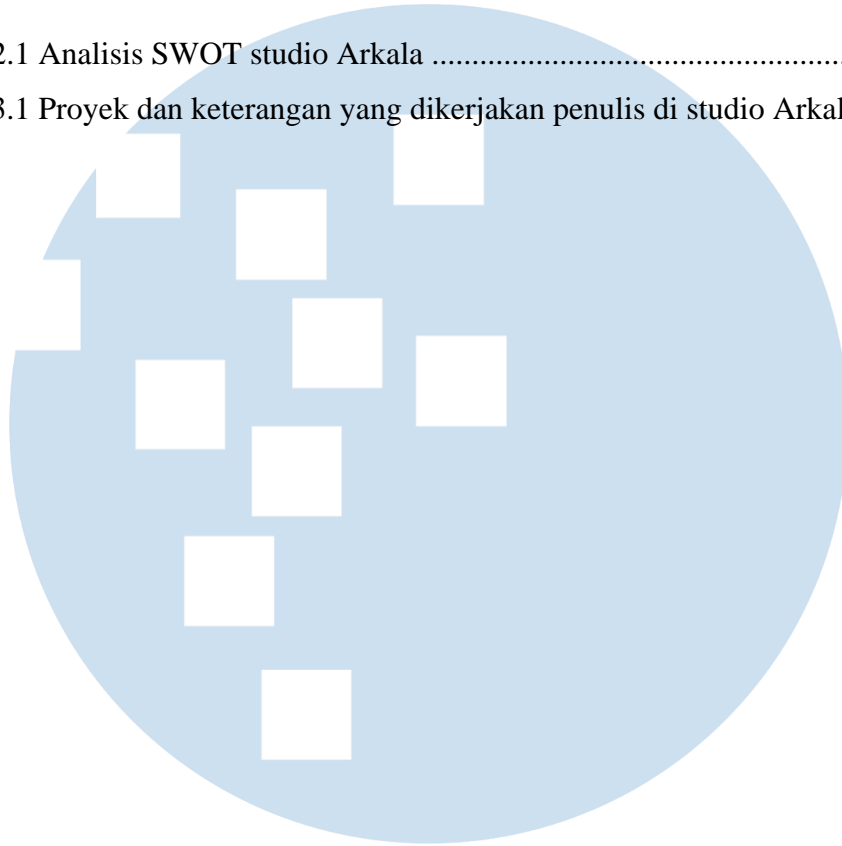
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	iv
ABSTRAK	v
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	xi
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	2
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	11
3.2.2 Uraian Kerja Magang.....	13
3.2.3 Kendala yang Ditemukan.....	31
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	32
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	34
4.1 Simpulan	34
4.2 Saran.....	34
DAFTAR PUSTAKA	36
LAMPIRAN.....	37

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Analisis SWOT studio Arkala	4
Tabel 3.1 Proyek dan keterangan yang dikerjakan penulis di studio Arkala.....	11



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1 Tahapan Pelaksanaan Kerja Magang	2
Gambar 2.1 Logo Arkala.....	5
Gambar 2.2 Analisis <i>Business Model Canvas</i> Studio Arkala	7
Gambar 2.3 Struktur Organisasi Studio Arkala	8
Gambar 3.1 Skema koordinasi 2D Ilustrator di Arkala.....	9
Gambar 3.2 <i>Moodboard</i> referensi <i>environment style</i>	15
Gambar 3.3 <i>Contoh styleframe</i>	16
Gambar 3.4 <i>Color Palette video wedding</i>	17
Gambar 3.5 <i>Color Script Beat</i>	17
Gambar 3.6 <i>Styleframe video wedding</i>	18
Gambar 3.7 Sebelum dan sesudah <i>cleanup background</i>	19
Gambar 3.8 Sebelum dan sesudah revisi lineart	19
Gambar 3.9 <i>Sebelum dan sesudah revisi warna</i>	20
Gambar 3.11 Contoh desain <i>pokeball</i>	21
Gambar 3.12 Desain <i>pokeball espeon</i> pertama.....	21
Gambar 3.13 Desain <i>pokeball glaceon</i> pertama	22
Gambar 3.14 Desain <i>pokeball vaporeon</i> setelah revisi.....	22
Gambar 3.15 Desain <i>pokeball sylveon</i> setelah revisi	23
Gambar 3.16 Desain <i>pokeball glaceon</i> setelah revisi	23
Gambar 3.17 Komik <i>Tickle Fickle</i> lama	24
Gambar 3.18 Referensi <i>style</i> Komik.....	25
Gambar 3.19 Tes <i>lineart</i> dan warna.....	26
Gambar 3.20 <i>Moodboard</i> dan tes warna.....	26
Gambar 3.21 Sketsa awal apartemen sebelum revisi.....	27

Gambar 3.22 Riset kandang burung merpati	27
Gambar 3.23 Tes konsep kandang burung merpati.....	28
Gambar 3.24 Pencarian gaya arsitektur	28
Gambar 3.25 <i>Siteplan Tickle Fickle</i>	29
Gambar 3.26 Eksterior <i>Tickle Fickle</i>	29
Gambar 3.27 Eksterior Tambahan <i>Tickle Fickle</i>	30
Gambar 3.28 <i>Floorplan</i> kost Cody	30
Gambar 3.29 Interior dan <i>Floorplan</i> dapur Cody	31
Gambar 3.30 Interior kantor dan detail meja Cody.....	31
Gambar 3.31 Hasil <i>cleanup</i> dan <i>color episode Tickle Fickle</i>	32
Gambar 3.32 Contoh <i>lineart</i> yang tidak konsisten.....	32
Gambar 3.33 Contoh sebelum dan sesudah revisi <i>shape</i> di <i>background</i>	33



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A. Surat Pengantar MBKM 01	11
Lampiran B. Kartu MBKM 02	12
Lampiran C. Daily Task MBKM 03	13
Lampiran D. Lembar Verifikasi Laporan MBKM 04	14
Lampiran E. Hasil Turnitin	15
Lampiran F. Dokumentasi Magang	17



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA