

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Ilustrasi atau yang biasa dikenal sebagai seni grafik, adalah istilah yang digunakan untuk bentuk seni komersial karena faktanya yang dibuat untuk memenuhi kebutuhan klien. Ilustrasi sudah ada sejak zaman manusia menggambar di dinding gua dengan kayu. Aliran seni ini memegang peran penting antar manusia untuk saling berkomunikasi sebelum adanya sistem bahasa tertulis. Hingga saat ini, ilustrasi menjadi media yang lebih kompleks untuk menyampaikan ide atau gagasan seseorang yang membuatnya. Sebagai media yang digunakan untuk komunikasi secara visual, ilustrasi kerap keluar dari tradisinya yang hanya sebagai gambar belaka. Ilustrasi kini dapat dijumpai dalam berbagai aspek kehidupan, seperti arsitektur, buku, poster, *website*, juga untuk film, yang termasuk di dalamnya ada juga animasi (Zeegen, 2009).

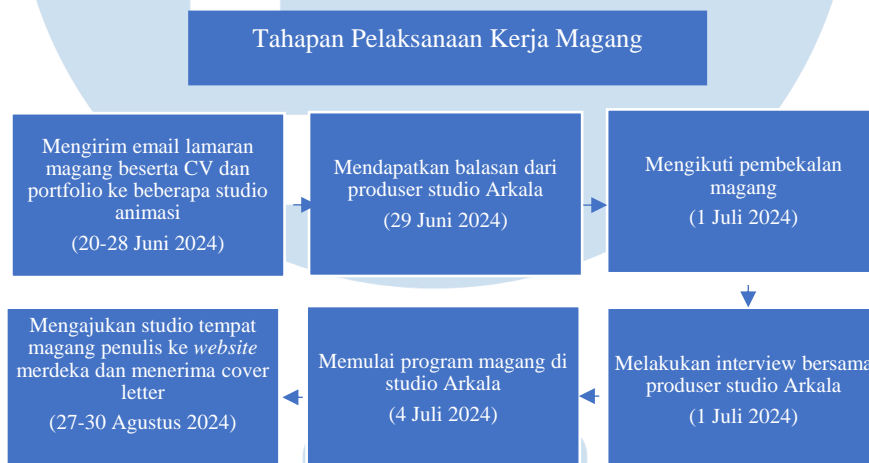
Animasi dapat membuat sesuatu yang tidak ada di dunia nyata menjadi nampak dalam suatu karya. Dalam prosesnya, animasi mengharuskan pembuatnya untuk melakukan *concepting* juga desain. Hal tersebut besar kaitannya dengan gambar dan ilustrasi, yang mana tujuannya menyampaikan ide pembuat kepada orang yang akan melihatnya nanti (Wells, 2006).

Studio Arkala yang berdiri sejak 2017, merupakan studio kreatif yang menawarkan berbagai bentuk animasi untuk tujuan iklan dan *marketing*. Memiliki spesialisasi dibidang *motion design*, konsep, dan animasi, membuat studio Arkala membutuhkan pekerja 2D ilustrator. Penulis mengetahui Arkala studio melalui laman instagram yang mengunggah hasil-hasil animasi yang telah dikerjakan beserta proses dibaliknya. Proses pembuatan konsep yang menggunakan ilustrasi di studio Arkala membuat penulis tertarik untuk menjalankan program magang di studio tersebut. Penulis berharap dapat memberikan kontribusi dengan menjalankan program magang di studio Arkala.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Selain untuk memenuhi syarat kelulusan, selama melaksanakan program magang, penulis bertujuan untuk menambah koneksi di dunia kerja, dan mengasah *skill* dengan terjun langsung di industri. Penulis berharap dengan mengikuti magang, penulis bisa belajar lebih dalam mengenai seluk-beluk pembuatan animasi khususnya di tahap pra-produksi, yang akan berguna bagi penulis ketika telah lulus nanti. Penulis juga berharap dapat memberikan kontribusi yang berguna bagi studio Arkala.

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang



Gambar 1.1. Tahapan Pelaksanaan Kerja Magang
(Dokumentasi penulis, 2024)

Sebelum memulai prosedur magang, penulis melalui beberapa tahap untuk mendaftarkan sampai bekerja di studio Arkala tempat penulis melakukan program magang. Pertama, penulis mengirimkan *email* lamaran magang beserta CV dan portfolio yang lengkap ke beberapa perusahaan yang penulis dapatkan dengan melakukan riset di *instagram*, internet, atau saran dari kakak tingkat. Studio yang penulis pilih, dikhususkan yang memang mencari 2D ilustrator karena itulah *jobdesk* yang penulis ingin untuk dijalankan ketika magang. Salah satu studio yang menerima mahasiswa magang ilustrasi adalah studio Arkala, maka pada tanggal 28 Juni 2024, penulis mengirim email ke studio tersebut.

Pada 29 Juni 2024, penulis mendapat balasan dari produser studio Arkala, beliau tertarik dengan portfolio yang penulis kirimkan dan bersedia untuk menjadwalkan *interview*. Penulis dan produser Arkala menyepakati untuk melakukan *interview* lewat *google meet* pada 1 Juli 2024. Pada hari yang sama, penulis juga mengikuti pembekalan magang dari prodi.

Pada saat *interview* beliau menanyakan seputar pengalaman bekerja, portfolio, juga pendapat penulis tentang ilustrasi. Hari esoknya, penulis mendapatkan *email* yang berisi diterimanya penulis untuk menjalankan program magang di Arkala. Dalam *email* itu juga dijelaskan tentang jam kerja, dan waktu mulainya program magang yang sudah disepakati di *interview* sebelumnya.

Pada tanggal 4 Juli 2024, penulis mulai bekerja di studio Arkala sebagai 2D ilustrator dari rumah (*work from home*) dari senin-kamis, dan dari kantor (*work from office*) di hari jumat. Pada hari pertama magang, penulis dijelaskan mengenai sistem kerja di Arkala, serta proyek-proyek apa saja yang akan penulis kerjakan. Penulis mendapatkan bimbingan dari *supervisor* magang, Yulio Darmawan S. Sn, M.M.

Selama bekerja di studio Arkala, penulis akan kebanyakan mengerjakan *visual development* baik untuk proyek IP atau lainnya. Pada awal mulai bekerja, penulis mengerjakan *color script*, tetapi untuk bulan selanjutnya penulis mendapatkan tugas untuk membuat *environment concept* untuk IP Arkala yaitu *Tickle Fickle*. Kontrak magang yang disepakati penulis dengan studio Arkala adalah dari tanggal 4 Juli 2024 sampai 4 November 2024.

Penulis memulai magang lebih awal dari waktu KRS yang ditentukan UMN, maka dari itu *cover letter* baru penulis dapatkan setelah mendaftarkan di *website* merdeka pada tanggal 27 Agustus 2024. Pada semester sebelumnya, penulis juga mengikuti program merdeka yaitu proyek independen, maka dari itu penulis tidak bisa mengakses *website* merdeka sampai setelah masa KRS selesai. Setelah dapat mengakses *website* merdeka, penulis mengisi data-data yang diperlukan. Berikut adalah informasi yang penulis daftarkan.

1. Nama perusahaan: Arkala Studio
2. Bidang: Animasi

3. Supervisor: Yulio Darmawan, S. Sn., M.M.
4. Posisi magang: *Visual Development Artist*
5. Periode kerja magang: 4 Juli 2024 – 4 November 2024
6. Alamat: San Lorenzo Boulevard no. 10, Gading Serpong, Tangerang, Indonesia - 15812
7. Waktu kerja: Senin-Jumat, 09.00-18.00 WIB



UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA