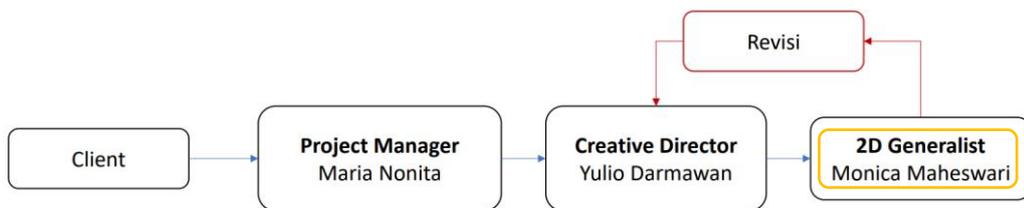


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis memiliki posisi sebagai *storyboard artist* dan *2D animator intern* di Arkala Studio. Namun, penulis lebih berfokus pada pekerjaan *storyboarding*. Penulis melaksanakan magang selama empat bulan, mulai dari 1 Juli 2024 sampai 1 November 2024. Dalam menjalankan tugas, penulis diawasi oleh Yulio Darmawan selaku *Creative director*. Koordinasi dan bagan alur kerja dari Arkala Studio adalah sebagai berikut:



Gambar 3.1 Alur Kerja Penulis
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Koordinasi di Arkala studio dimulai dari brief klien. Kemudian, *project manager* akan mengurus hal-hal managerial, mulai dari pembagian kerja di tim hingga anggaran. Setelah mendapatkan brief klien, mengolah ide dari klien dan mengembangkan ide-ide tersebut. dan *project manager* memberikan brief kepada anggota-anggota tim lainnya. Brief diberikan secara langsung di kantor, ataupun melalui aplikasi *Discord* jika orang yang bersangkutan sedang tidak di kantor.

Setelah mendapatkan brief, penulis mengerjakan tugas-tugas yang diberikan. Jika pekerjaan penulis sudah selesai, penulis memberitahu secara langsung atau melalui *Discord*. Terkadang penulis juga diberikan revisi untuk mencapai hasil yang lebih maksimal.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Penulis berkedudukan sebagai *storyboard artist* dan tambahan tugas sebagai *2D animator* di Arkala Studio. Sesuai kontrak, penulis melaksanakan magang selama 4 bulan dari tanggal 1 Juli 2024 sampai dengan 1 November 2024.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut rincian tugas yang dikerjakan penulis selama melaksanakan program magang di Arkala Studio.

Tabel 3.1 Rincian tugas magang penulis

| No | Tanggal | Proyek | Keterangan |
|----|----------------------------|---------------------|--|
| 1. | 1 Juli – 5 Juli 2024 | - FKUI | - Pengenalan <i>jobdesc</i> dan Arkala Studio - <i>Clean-up</i> dan <i>color</i> animasi FKUI |
| 2. | 8 Juli – 12 Juli 2024 | - FKUI | - <i>Clean-up</i> dan <i>color</i> animasi FKUI |
| 3. | 15 Juli – 19 Juli 2024 | - FKUI - BPK | - <i>Clean-up</i> dan <i>color</i> animasi FKUI - Animasi <i>digital-cutout</i> BPK 416 |
| 4. | 22 Juli – 26 Juli 2024 | - Ksatria | - <i>Inbetween</i> , <i>clean-up</i> , dan <i>color</i> Ksatria |
| 5. | 29 Juli – 2 Agustus 2024 | - Ksatria - YKAN | - <i>Color</i> Ksatria - Animasi <i>frame-by-frame</i> YKAN |
| 6. | 5 Agustus – 9 Agustus 2024 | - YKAN | - Animasi <i>frame-by-frame</i> YKAN |

| | | | |
|-----|----------------------------------|-----------------------------------|---|
| | | - Fashion Project | - <i>Moodboard</i> dan <i>thumbnail storyboard</i> Fashion Project: Academia |
| 7. | 12 Agustus – 16 Agustus 2024 | - Fashion Project | - <i>Thumbnail storyboard</i> Fashion Project: Academia |
| 8. | 19 Agustus – 23 Agustus 2024 | - Fashion Project - BPK | - <i>Animatic</i> Fashion Project: Academia - <i>Storyboard</i> BPK 788 – 790 |
| 9. | 26 Agustus – 30 Agustus 2024 | - BPK | - <i>Storyboard</i> BPK 788 – 790 |
| 10. | 2 September – 6 September 2024 | - BPK - Fashion Project | - <i>Revisi storyboard</i> BPK 788 – 790 - <i>Storyboard</i> BPK 433 - <i>Animasi digital cut-out</i> BPK <i>teaser</i> - <i>Thumbnail storyboard</i> Fashion Project: Wedding |
| 11. | 9 September – 13 September 2024 | - Fashion Project | - <i>Storyboard</i> Fashion Project: Wedding |
| 12. | 16 September – 20 September 2024 | - Fashion Project - Selalu Ada | - <i>Animatic</i> Fashion Project: Wedding - <i>Concepting</i> Selalu Ada <i>Lyrics Video</i> |

| | | | |
|-----|--|---|---|
| 13. | 23 September – 27 September 2024 | - Selalu Ada | - <i>Concepting, thumbnail, storyboard, dan animatic</i> Selalu Ada <i>Lyrics Video</i> |
| 14. | 30 September – 4 Oktober 2024 | - Selalu Ada - Arkala x Bersuaka | - <i>Animatic</i> Selalu Ada <i>Lyrics Video</i> - <i>Storyboard</i> dan <i>animatic</i> Arkala x Bersuaka |
| 15. | 7 Oktober – 11 Oktober 2024 | - Arkala x Bersuaka | - <i>Storyboard</i> dan <i>animatic</i> Arkala x Bersuaka |
| 16. | 14 Oktober – 18 Oktober 2024 | - Arkala x Bersuaka - BPK | - <i>Storyboard</i> dan <i>animatic</i> Arkala x Bersuaka - <i>Storyboard</i> BPK 520 |
| 17. | 21 Oktober – 25 Oktober 2024 | - BPK - Garnier - Arkala x Suaka | - <i>Storyboard</i> BPK 520 - Sketsa <i>thumbnail</i> Garnier - <i>Storyboard</i> dan <i>animatic</i> Arkala x Bersuaka |
| 18. | 28 Oktober – 2 November 2024 | - Arkala x Bersuaka | - <i>Storyboard</i> dan <i>animatic</i> Arkala x Bersuaka |

(Dokumentasi Pribadi, 2024)

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Selama penulis bekerja di Arkala Studio, penulis mengerjakan beberapa proyek baik untuk kepentingan internal, keperluan Arkala Studio, dan pekerjaan untuk klien eksternal. Pada bulan Juli sampai awal Agustus 2024, penulis ditugaskan sebagai *2D animator* pada bagian produksi. Setelah itu, pertengahan Agustus sampai November, penulis ditugaskan sebagai *storyboard artist* yang bekerja pada tahap pra-produksi.

Ada beberapa *software* yang penulis gunakan untuk mengerjakan tugas-tugas yang diberikan, yaitu *Toon Boom Harmony 22* untuk mengerjakan animasi 2D, *Clip Studio Paint* untuk mengerjakan *thumbnail* atau sketsa *storyboard*, dan *Storyboard Pro 24* untuk mengerjakan *Storyboard* dan *animatic*. Untuk proyek BPK, tim Arkala Studio mewajibkan penggunaan aplikasi Miro. Berikut rincian proyek-proyek yang penulis kerjakan:

1. BPK

Proyek BPK merupakan pekerjaan dari klien eksternal BPK Penabur. Setiap bulannya, Arkala Studio bertugas membuat 5 – 6 video untuk konten laman *digital learning* sekolah BPK Penabur mulai dari SD sampai SMA. Penulis bertugas sebagai *2D animator* dan *storyboard artist*.

Animasi proyek BPK menggunakan teknik *digital cut-out animation*. Penulis menggunakan *software Toon Boom Harmony 22* untuk menganimasikan tokoh-tokoh dalam cerita. Sebelum mulai animasi, penulis harus mengecek naskah materi yang akan dianimasikan. Kemudian penulis harus mengunduh *rig* tokoh yang sudah disediakan. Setelah itu penulis memasukan audio ke dalam *file Toon Boom* dan memasukan panel *storyboard* untuk menentukan posisi tokoh dalam cerita. Setelah semua sudah lengkap, akhirnya penulis bisa mulai menganimasikan tokoh-tokoh yang diperlukan. Setelah semua animasi selesai, langkah terakhir adalah membuat gerakan bibir atau *lipsync* dari tokoh.



Gambar 3.2 Proses animasi BPK 416

(Dokumentasi Pribadi, 2024)

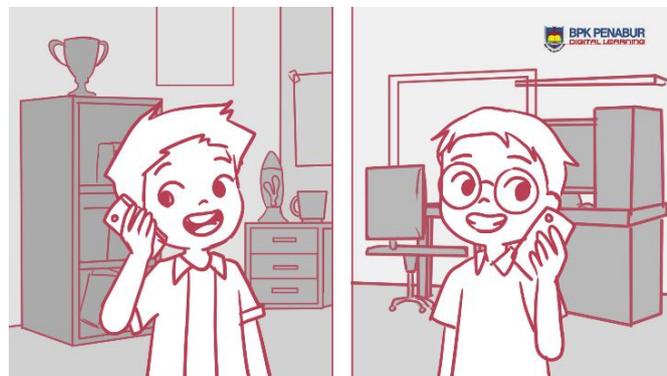
Penulis tidak banyak mengerjakan animasi untuk proyek BPK. Namun, penulis lebih sering ditugaskan menjadi *storyboard artist* dalam proyek tersebut. Untuk mengerjakan *storyboard* BPK, penulis menggunakan *software Clip Studio Paint*. Langkah awal dalam mengerjakan *storyboard* tersebut adalah mengecek naskah yang sudah disediakan.

| SCENE | NARASI | ANIMASI | REFERENSI ANIMASIVIDEO |
|-----------|--|--|--|
| Bumper in | | Standard Bumper In PENABUR Digital Learning | |
| | VO - suatu sore, Benjamin menepon Chandra. Benjamin : Hello, Chandra. (Hello, Chandra) | Background : Benjamin's room, Chandra's room | Sebelum percakapan dimulai : https://www.youtube.com/watch?v=UW77aScL4U4 (menit ke 0:40 - 1:05); lalu muncul tulisan judul WELCOME TO MY HOUSE |
| | Chandra : Hello, Ben. What's up? (Hello, Ben. Ada apa?) Benjamin : Are you at home? May I visit your house? (Apakah kamu ada di rumah? Bolehkah saya main ke rumahmu?) |  | Bunyi dering telepon : https://www.youtube.com/watch?v=6paw7H6p00U (pilih yang telephone - dial and call - ring) |
| Opening | Chandra : Yes, of course. Please, come. (Tentu saja boleh. Ayo datang ke sini.) Benjamin : Do you mind telling me your address? (Bolehkah kamu memberitahukan alamat rumahmu?) Chandra : No, I don't. I'll text you. (Baik, saya akan mengirimkan pesan padamu.) Benjamin : Alright, thanks and see you. (Baiklah, terima kasih. Sampai bertemu nanti.) | | |

Gambar 3.3 Naskah BPK 789

(Dokumen Perusahaan, 2024)

Setelah penulis membaca dan memahami naskah, penulis mencari referensi *background* setiap *shot* di laman *freepik* dan mengunggah tautannya di Miro. Kemudian penulis dapat mulai membuat *storyboard*.



Gambar 3.4 *Storyboard* BPK 789

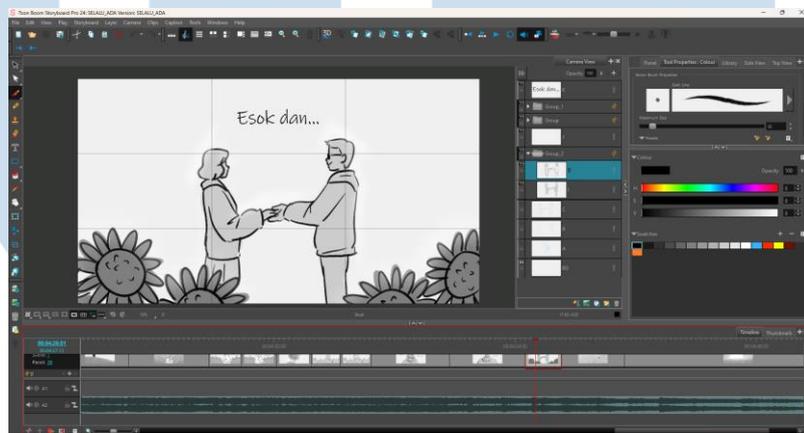
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

2. Selalu Ada

Proyek Selalu ada merupakan proyek eksternal klien di mana Arkala ditugaskan untuk membuat *lyrics video* untuk lagu “Selalu Ada” oleh Dira Nararyya dan Teresa. Selain menjadi *storyboard artist*, penulis juga

ditugaskan sebagai *director*. Penulis memulai tugas dengan mengartikan lirik lagu. Kemudian, penulis membuat *moodboard*, alur cerita, dan konsep.

Lirik-lirik lagu “Selalu Ada” menceritakan tentang perjuangan cinta sepasang kekasih. Penulis memutuskan untuk menggambarkan perjuangan dan perjalanan cinta tersebut dengan menggambarkan sepasang kekasih yang pergi *hiking* bersama. Dalam perjalanan mereka menemui beberapa rintangan, saling membantu, dan saling tertawa. Untuk mengerjakan proyek ini, penulis menggunakan *software Storyboard Pro 24*.



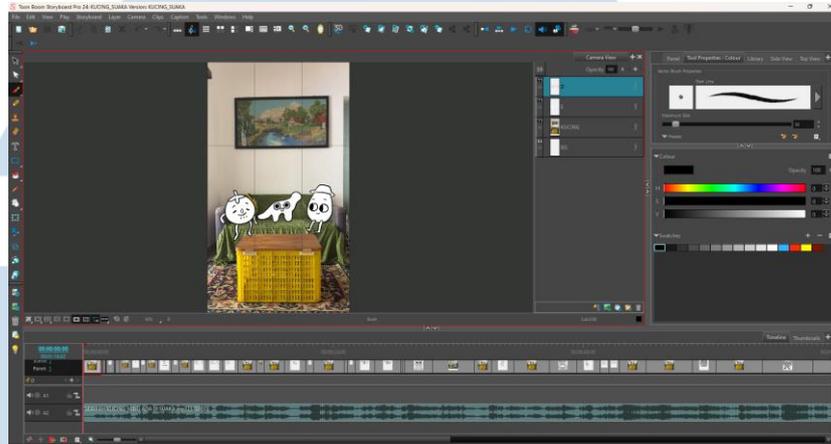
Gambar 3.5 Proses pengerjaan *storyboard* Selalu Ada
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

3. Arkala x Bersuaka

Proyek Arkala x Bersuaka merupakan proyek kolaborasi antara Arkala Studio dan kedai kopi Bersuaka. Arkala Studio ditugaskan untuk membuat animasi pendek *podcast* para pendiri Bersuaka. Animasi pendek tersebut nantinya akan diunggah ke akun *instagram* Bersuaka. Satu animasi pendek dapat berdurasi 30 detik sampai 5 menit lamanya. Proyek ini memiliki target audiens orang-orang berusia 20-30 tahun, dan memiliki kesan yang santai dan *friendly*.

Penulis mengawali pekerjaan dengan mengunduh *audio podcast* yang sudah direkam kemudian memasukannya ke *Storyboard Pro 24*. Kemudian, penulis mencari *footage video* yang direkam di kedai kopi

Bersuaka untuk dijadikan referensi *background storyboard*. Beberapa *shot* dalam proyek ini memiliki *background live action*.



Gambar 3.6 Proses pengerjaan *storyboard* Arkala x Bersuaka
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

Setelah itu, penulis dapat mulai mengerjakan *storyboard* dan *animatic*. Untuk proyek ini, penulis diberi arahan untuk membuat konten yang menyenangkan dan lucu, sehingga seringkali penulis menjadikan *meme* untuk bahan referensi.



Gambar 3.7 Contoh penggunaan *meme* sebagai referensi
(Dokumentasi Pribadi, 2024)

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Dalam pelaksanaan program magang di Arkala Studio, penulis menemukan beberapa kendala, di antaranya:

- 1) *Rig* tokoh yang akan dianimasikan tidak rapi. Beberapa bagian tubuh *rig* BPK penabur tidak memiliki *pivot point* yang tepat di tengah sehingga memperlambat proses animasi. Kemudian, beberapa *composite* yang ada dalam *rig* tidak *pass through* sehingga tidak dapat mengatur *Z axis* beberapa bagian tubuh tokoh.
- 2) Komunikasi yang lama saat WFH. Beberapa kali penulis harus menunggu waktu yang lama untuk menerima *feedback* dari supervisor.
- 3) *Shot direction* dari *creative director* yang terkadang berubah tiba-tiba. Saat penulis mengerjakan proyek Fashion Project: Wedding, *shot direction* cerita diubah. Awalnya hanya diarahkan untuk membuat *storyboard* yang *heartwarming* dan romantis. Namun, saat tengah-tengah penulis mengerjakan, *shot direction* diubah menjadi sudut pandang orang kedua yang merupakan teman kencan dari tokoh utama.
- 4) Kemampuan *directing* penulis yang kurang luas. Saat mengerjakan proyek *lyrics video*, penulis harus mengulang beberapa kali sampai menemukan ide yang pas.
- 5) Kurangnya *storyboard artist* di Arkala Studio, sehingga penulis seringkali harus menyelesaikan tugas lainnya sebelum tugas awal penulis selesai. Saat mengerjakan proyek Fashion Project dan Arkala x Bersuaka, penulis beberapa kali harus menghentikan pekerjaan untuk menyelesaikan *storyboard* BPK.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Dari kendala-kendala yang penulis temukan di atas, penulis menemukan beberapa solusi untuk menyelesaikannya, di antaranya:

- 1) Memberitahukan *rigger* mengenai *rig* yang tidak rapi. Akhirnya, *rigger* membuat ulang semua *rig* yang ada.

- 2) Mengkontak supervisor melalui *Whatsapp* atau menghubungi rekan kerja lainnya yang sedang WFO agar supervisor bisa mengecek progres yang sudah dikirim.
- 3) Memberitahukan *creative director* dan *Project Manager* mengenai kendala penulis. Kemudian di beberapa proyek berikutnya penulis dipercayakan untuk ikut membuat *directing* di beberapa proyek.
- 4) Bertanya kepada *creative director* mengenai *directing* dan mencari banyak referensi.
- 5) Membuat skala prioritas. Mengerjakan *storyboard* yang memiliki *deadline* lebih awal

