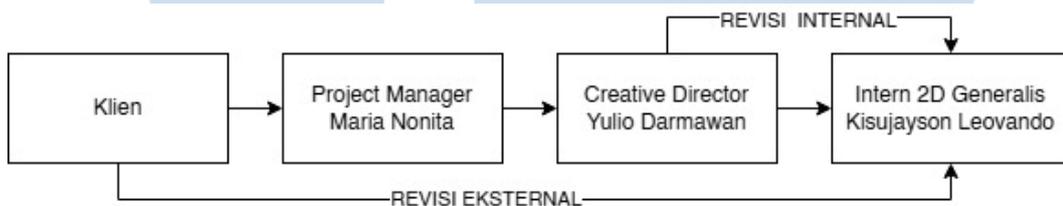


BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG

3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Penulis menjabat sebagai 2D generalis selama melaksanakan kerja magang di Studio Arkala. Sebagian besar bagian yang dikerjakan penulis selama di Studio Arkala merupakan tugas di bagian tahap produksi dan pascaproduksi. Dalam pelaksanaan kerja magang, penulis dibimbing dan diawasi oleh *Supervisor* yaitu Yulio Darmawan yang menjabat sebagai *Creative Director* di Studio Arkala. Berikut merupakan alur kerja yang diikuti penulis selama melaksanakan kerja magang di Studio Arkala.



Gambar 3.1 Alur Kerja Studio Arkala

Sumber: Observasi Penulis (2025)

Sebelum masuk mengerjakan proyek di Studio Arkala, penulis diberikan *brief* terlebih dahulu oleh *Project Manager* atau dari *Creative Director*. *Brief* yang diberikan berupa penjelasan gambaran umum dari proyek yang akan dikerjakan dan gambaran keinginan dari klien akan hasil karya yang ingin dicapai. *Brief* diberikan secara tatap muka kepada penulis, namun terkadang juga secara daring melalui Discord. Setelah itu, dilanjutkan dengan pembagian tugas oleh *Project Manager*.

Penulis lanjut mengerjakan tugas sesuai dengan *brief* yang didapatkan mengenai proyek yang dikerjakan. Setelah menyelesaikan tugasnya, penulis langsung meminta asistensi atau persetujuan dari *Creative Director* dengan mengirimkan hasil kerja ke *Server* Discord Studio Arkala. Apabila hasil yang dikerjakan belum maksimal, penulis akan mendapatkan revisi secara internal tim. Hasil karya secara keseluruhan akan diberikan kepada klien oleh *Project Manager* dan jika belum maksimal maka akan dilakukan revisi secara eksternal yang akan di-*brief* lebih lanjut oleh *Project Manager*.

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Penulis bekerja sebagai 2D Generalis di Studio Arkala. Sebagai 2D Generalis, tugas yang telah dikerjakan adalah pembuatan *color script*, *cleanup and color animation*, *motion graphic*, *compositing*, serta pembuatan *styleframe* dan aset *background*. Proyek yang telah dikerjakan penulis adalah Sinar Mas Land *Move In Quickly*, *Anniversary* Gramedia, Indobaruna, *Digital Learning* BPK Penabur, Tickle Fickle, SIMOBI, Podcast animasi Bersuaka, dan *Anniversary* Hokben. Penulis melaksanakan kerja magang di Studio Arkala mulai dari tanggal 13 Januari 2025 hingga 13 Juli 2025. Pada bab 3.2.1 dan 3.2.2, akan dijabarkan mengenai tugas yang dikerjakan penulis selama menjadi peserta magang, kendala yang dialami penulis, serta solusi yang ditemukan.

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan tabel yang menjabarkan rincian tugas penulis beserta dengan keterangan waktunya.

Tabel 3.1 Tabel Uraian Kerja Magang

No.	Waktu	Proyek	Keterangan
1	Januari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Sinar Mas Land <i>Move In Quickly</i> - <i>Anniversary</i> Gramedia - Indobaruna - <i>Digital Learning</i> BPK Penabur 	<ul style="list-style-type: none"> - Membuat aset <i>background</i> Sinar Mas Land - <i>Cleanup and Color Animation</i> Gramedia - <i>Compositing</i> Gramedia - Membuat <i>color script</i>, <i>styleframe</i>, dan aset-aset awan Indobaruna - Membuat aset <i>background</i> BPK
2	Februari 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Indobaruna - SIMOBI - <i>Digital Learning</i> BPK Penabur - Podcast Animasi Bersuaka - Realme 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Compositing</i> dan <i>Compiling</i> Indobaruna VID01 - Mengerjakan <i>motion graphic background</i> SIMOBI - <i>Compositing</i> episode BPK - <i>Compositing</i> podcast animasi Bersuaka - <i>Compositing</i> Tes Animasi Realme
3	Maret 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Pegadaian - <i>Digital Learning</i> BPK Penabur 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan <i>replacing online</i> dan <i>motion graphic</i> Pegadaian

		<ul style="list-style-type: none"> - Tickle Fickle - Hokben 	<ul style="list-style-type: none"> - Mengerjakan aset <i>background</i> dan <i>compositing</i> episode BPK - <i>Compositing</i> konten video vertikal Tickle Fickle - Mengerjakan <i>motion graphic milestones</i> Hokben
4	April 2025	<ul style="list-style-type: none"> - Tickle Fickle - Podcast Animasi Bersuaka - Hokben - Pegadaian - Sinar Mas Land Move In Quickly 	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Compositing</i> konten video vertikal Tickle Fickle - <i>Compositing</i> podcast animasi Bersuaka - Revisi <i>Milestones Video Anniversary</i> Hokben - Membuat <i>subtitle</i> Video 01 Pegadaian - Mengerjakan aset, <i>motion graphic</i>, <i>compiling</i> video Sinar Mas Land Move In Quickly Q2

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

3.2.2 Uraian Kerja Magang

Sebagai 2D Generalis di Studio Arkala, sebagian besar tugas yang diberikan kepada penulis berada di sekitar ranah produksi dan pasca produksi. Penulis sering menggunakan *software* Adobe After Effects, Adobe Premiere Pro, Adobe Illustrator, Toonboom Harmony, Procreate, serta Clip Studio Paint selama melaksanakan kerja magang di Studio Arkala.

Salah satu proyek yang dikerjakan adalah proyek untuk video *Anniversary* Gramedia tahun ke-55. Video *Anniversary* Gramedia tahun ke-55 merupakan video yang menggabungkan *live action* dengan animasi. Pada video tersebut menceritakan tentang Cakra yang tumbuh besar bersama dengan Gramedia yang diselipi dengan animasi tokoh buku cerita anak yang ditulis oleh Cakra. Pada proyek tersebut, penulis mengerjakan *Cleanup and Color Animation* untuk 3 *Shot* dan *Compositing* dari keseluruhan video animasi.

Alasan penulis memilih proyek tersebut untuk dibahas karena banyak hal yang penulis pelajari dari segi teknis dan *workflow* selama pembuatan video tersebut,

penulis juga menyukai *output* dari hasil akhir yang telah dikerjakan, dan proyek tersebut merupakan salah satu proyek yang telah berakhir sehingga memungkinkan untuk dibahas oleh penulis.

Anniversary Gramedia Tahun ke-55

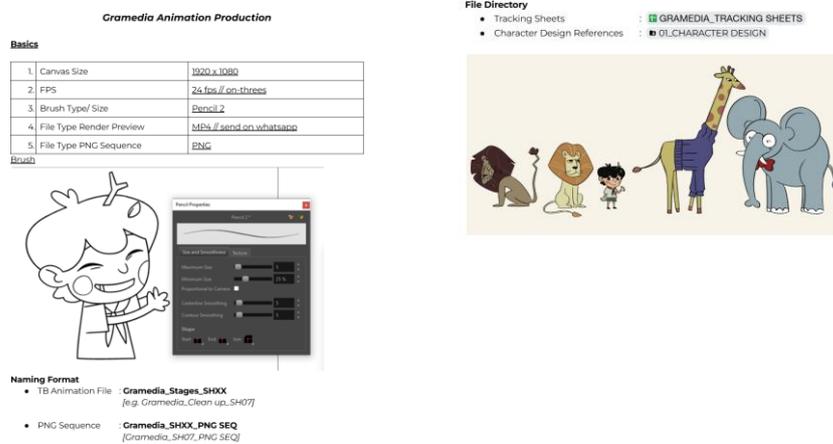
a. *Brief*

Sebelum memasuki ke dalam proyek *Anniversary* Gramedia, penulis diberikan *brief* mengenai detail proyek yang akan dikerjakan, tugas-tugas yang akan dikerjakan di proyek tersebut, beserta dengan *timeline* dari proyeknya. Video untuk *Anniversary* Gramedia merupakan video dengan durasi 1 menit 25 detik yang menggabungkan video *live action* dengan animasi. Video tersebut bercerita tentang Cakra yang tumbuh bersama dengan Gramedia yang menjadi penulis buku cerita anak di masa depan. Animasi pada video tersebut merupakan tokoh-tokoh dari buku cerita anak yang ditulis oleh Cakra. Penulis diberikan tanggung jawab untuk mengerjakan *Cleanup and Color Animation* dari 3 *Shot* (*Shot* 3, 8, dan 12) serta *Compositing* dari keseluruhan video animasi dengan total *shot* sebanyak 12. *Timeline* pengerjaan dari produksi hingga pasca produksi memiliki jangka waktu yaitu 3 hingga 4 minggu.

b. *Cleanup and Color Animation*

Sebelum mengerjakan *Cleanup and Color Animation*, penulis diberikan tautan Google Docs *Production Guide* untuk proyek Gramedia. *Production Guide* tersebut berisi mengenai *brush* yang digunakan untuk tahap *Cleanup*, penamaan *files*, dan tautan *file directory*. *Cleanup and Color Animation* dilakukan di *software* Toonboom Harmony.

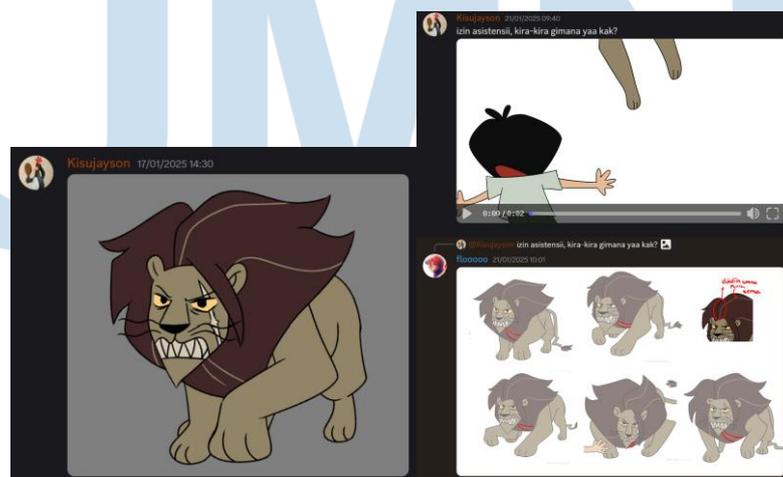
U N I V E R S I T A S
M U L T I M E D I A
N U S A N T A R A



Gambar 3.2 Production Guide Video Animasi Gamedia

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Proses asistensi dari *Cleanup and Color Animation* adalah dengan mengirimkan 1 *frame* dari *Shot* yang telah di *Cleanup* dan *Color* ke Discord untuk diasistensikan oleh *Lead Animator Studio Arkala*. Setelah *frame* tersebut disetujui, penulis melanjutkan *Cleanup and Color Animation* dari keseluruhan *shot* tersebut. Setelah itu, penulis melakukan *export video render* dari *Cleanup and Color* dari *shot*, lalu diasistensikan lagi di Discord. Bila terdapat revisi, penulis akan mengerjakan revisi tersebut dan mengirimkan *video render* yang telah direvisi di Discord lagi.



Gambar 3.3 Proses Asistensi *Cleanup and Color Animation* Gamedia

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Berikut merupakan *stills* dari ketiga *shot* animasi yang telah di *Cleanup* dan *Color* oleh penulis. Waktu pengerjaan *cleanup and color animation* untuk 3 *shot* dari animasi tersebut adalah selama 1 minggu, dengan tiap *shot* menghabiskan waktu 1 hingga 2 hari.

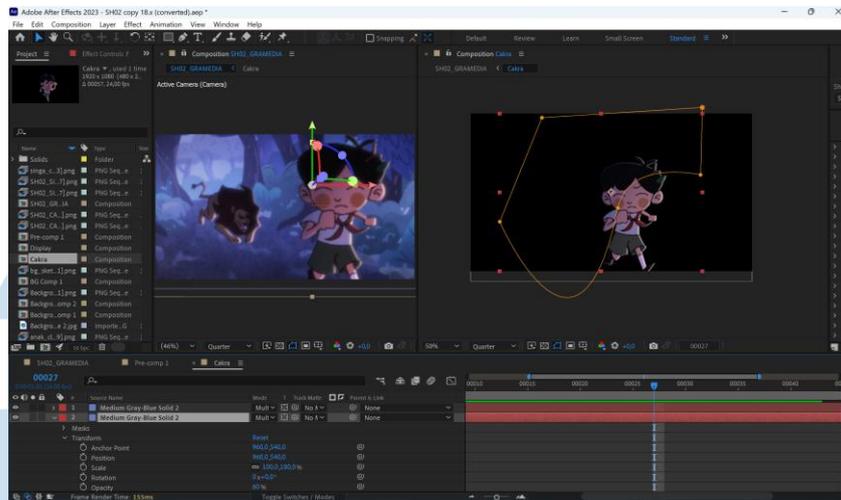


Gambar 3.4 *Still Shots Cleanup and Color* Animasi Gramedia

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

c. *Compositing*

Proses *Compositing* untuk video Gramedia dilakukan di *software* Adobe After Effects. Penulis melakukan peningkatan dari segi warna dan pencahayaan, menambahkan pergerakan kamera agar sesuai dengan *storyboard*, dan efek visual. Proses pengerjaannya adalah saat mengatur pencahayaan dan warna dari *sbot*, penulis mengacu pada ilustrasi dan *styleframe* yang tercantum pada *pitchdeck*. Warna dan pencahayaan diatur dengan menambahkan *solid* warna yang diberi *blending modes* seperti *Multiply* atau *Overlay* sesuai dengan kebutuhan, lalu di *masking* jika diperlukan. Penulis menggunakan *plugin DeepGlow* dan efek *Curves* untuk menambah efek *Glow* dan mengatur kontras warna dari *shot*. Penambahan pergerakan kamera dilakukan dengan menggunakan teknik *3D Camera*.



Gambar 3.5 Working File Compositing Shot 2 Animasi Gramedia
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)



Gambar 3.6 Breakdown Compositing Shot 3 Animasi Gramedia
Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

Proses asistensi untuk *Compositing* dilakukan di Discord oleh *Creative Director* Studio Arkala. Penulis menyelesaikan *Compositing* keseluruhan dari satu *shot* kemudian mengirimkan video hasil *render* di Discord untuk diasistensikan. Penulis juga menanyakan mengenai kesesuaian dari warna dan pencahayaan kepada *Creative Director*. Bila terdapat revisi, penulis akan mengerjakan revisi tersebut dan mengirimkan kembali di Discord hasil revisi tersebut. Berikut merupakan *stills* dari *shots Compositing* yang dikerjakan oleh penulis.



Gambar 3.7 *Still Shots* Hasil *Compositing* Animasi Gramedia

Sumber: Dokumentasi Pribadi (2025)

3.2.3 Kendala yang Ditemukan

Selama melaksanakan kerja magang di Studio Arkala terdapat kendala yang dialami oleh penulis. Berikut merupakan kendala yang dialami penulis:

- 1) Terdapat kurangnya *brief* dan miskomunikasi mengenai *final look* dari *Compositing*. Pada proyek Gramedia terdapat kekurangan yaitu tidak terdapat *color script* yang bisa dijadikan acuan dalam penyesuaian warna dan pencahayaan. Kemudian, terdapat miskomunikasi mengenai peletakan pencahayaan di bagian *background* untuk salah satu *shot*, sehingga saat di tahap *Compositing* harus melakukan penyesuaian ulang.
- 2) Saat pengerjaan *Compositing* bertabrakan dengan hari libur Imlek yang mengharuskan penulis untuk mengerjakan *Compositing* secara WFH sehingga proses asistensi tidak semudah saat mengerjakan secara *offline*.
- 3) Penulis mengalami kesulitan dalam mengatur pergerakan kamera agar sesuai dengan *storyboard* dikarenakan sudah terlalu lama dalam mengulik *3D Camera* di Adobe After Effects.

3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Atas kendala yang dialami oleh penulis, berikut merupakan solusi yang ditemukan untuk menangani kendala tersebut:

- 1) Ketika mengetahui adanya kekurangan *brief* dan miskomunikasi, penulis segera menanyakan dan mengkonfirmasi kembali secara rinci kepada

Creative Director mengenai kesesuaian dari warna dan pencahayaan, dan sekiranya jika perlu ada yang diperbaiki.

- 2) Untuk mengantisipasi pengerjaan secara WFH, penulis tetap aktif dalam memberikan kabar *progress* dan hasil melalui Discord dan Whatsapp mengenai tugas yang dikerjakan. Tidak hanya melalui *chat* tetapi juga melalui *Google Meet* atau *Whatsapp Call* dengan *Creative Director*.
- 3) Saat mengalami kesulitan secara teknis, penulis mengabari *Creative Director* mengenai kendala yang dialami. *Creative Director* memberi bantuan cara dan arahan terkait kendala pergerakan kamera tersebut. Kemudian, penulis juga secara mandiri mencari video *tutorial* di YouTube untuk membantu masalah teknis 3D *Camera*.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA