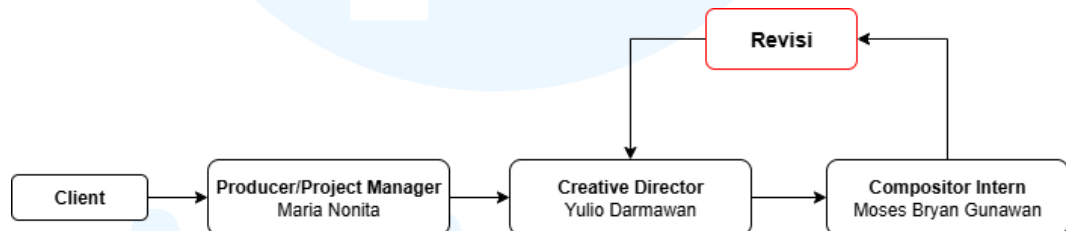


## BAB III

### PELAKSANAAN KERJA MAGANG

#### 3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Alur kerja di Studio Arkala dimulai dari klien yang menyampaikan brief proyek kepada *Producer/Project Manager* untuk mengelola timeline dan koordinasi tim. Proyek kemudian diteruskan ke *Creative Director* yang menentukan *art direction* dan konsep visual sesuai kebutuhan klien. Saat tahap pascaproduksi dimulai, *compositor intern* mengambil seluruh elemen visual yang dibuat pada tahap produksi dan mengintegrasikan seluruh elemen visual menjadi satu *frame* yang koheren. Jika diperlukan revisi, proses kembali ke *Creative Director* untuk penyesuaian hingga hasil akhir untuk memenuhi standar kualitas sebelum diserahkan kepada klien.



Gambar 3.1. Alur Kerja Studio Arkala.

Sumber: Observasi Penulis (2025).

### 3.1.1 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Selama periode kontrak magang di Studio Arkala, penulis diberikan tanggung jawab ganda sebagai *compositor* dan *3D generalist*, yang mencakup berbagai tugas dalam *pipeline* produksi animasi mulai dari tahap modeling, texturing, hingga *compositing* final. Kontrak magang penulis berlaku selama empat bulan, terhitung dari tanggal 19 Mei 2025 hingga 19 September 2025. Selama periode tersebut penulis terlibat dalam beberapa proyek komersial yang dikerjakan oleh studio.

### 3.1.2 Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan deskripsi pekerjaan yang telah dilakukan penulis selama pelaksanaan magang di Arkala Studio.

No.	Waktu	Proyek	Keterangan
1.	Mei 2025	<ul style="list-style-type: none"><li>- Tickle Fickle</li><li>- Tiket.com</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- <i>Composting</i> dan <i>editing</i> konten <i>short form</i> video menggunakan ilustrasi yang telah dibuat untuk IP “Tickle Fickle”.</li><li>- <i>Compositing motion graphic</i> untuk video internal perusahaan “Tiket.com”.</li></ul>
2.	Juni 2025	<ul style="list-style-type: none"><li>- E-Learning</li><li>- Tickle Fickle</li><li>- Swara Gembira</li><li>- GameAsset</li><li>- Sinarmas Land MIQ</li></ul>	<ul style="list-style-type: none"><li>- <i>Compositing</i> video <i>E-Learning</i>.</li><li>- Modeling aset 3D karakter “Tickle Fickle” untuk keperluan 3D <i>printing</i>.</li><li>- Membuat aset 3D gelungan untuk music video Swara Gembira.</li><li>- Modeling aset <i>low-poly</i> 3D untuk keperluan aset video game.</li></ul>

			<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat animasi 3D untuk iklan “Sinarmas Land MIQ Babak 3”.</li> </ul>
3.	Juli 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Sinarmas Land MIQ</li> <li>- FKUI</li> <li>- Tickle Fickle</li> <li>- NASI</li> <li>- E-Learning</li> <li>- Swara Gembira</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- <i>Compositing</i> video iklan “Sinarmas Land MIQ Babak 3”</li> <li>- <i>Compositing</i> untuk video internal “Fakultas Kedokteran UI”.</li> <li>- Modeling aset 3D karakter “Tickle Fickle” untuk keperluan 3D <i>printing</i>.</li> <li>- Modeling aset 3D untuk video internal “Sebutir nasi sejuta keringat”.</li> <li>- <i>Compositing</i> video <i>E-Learning</i>.</li> <li>- Membuat aset 3D gelungan untuk music video Swara Gembira.</li> </ul>
4.	Agustus 2025	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Swara Gembira</li> <li>- Tickle Fickle</li> <li>- Sinarmas Land MIQ</li> <li>- E-Learning</li> <li>- TMDLK</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Membuat aset 3D gelungan untuk music video Swara Gembira.</li> <li>- <i>Polishing</i> aset 3D karakter “Tickle Fickle” untuk keperluan 3D <i>printing</i>.</li> <li>- <i>Compositing</i> video iklan “Sinarmas Land MIQ Babak 3”.</li> <li>- <i>Compositing</i> video <i>E-Learning</i>.</li> </ul>

			- <i>Layout</i> set 3D untuk keperluan “TMDLK”
--	--	--	---



UMN  
UNIVERSITAS  
MULTIMEDIA  
NUSANTARA

### 3.1.3 Uraian Kerja Magang

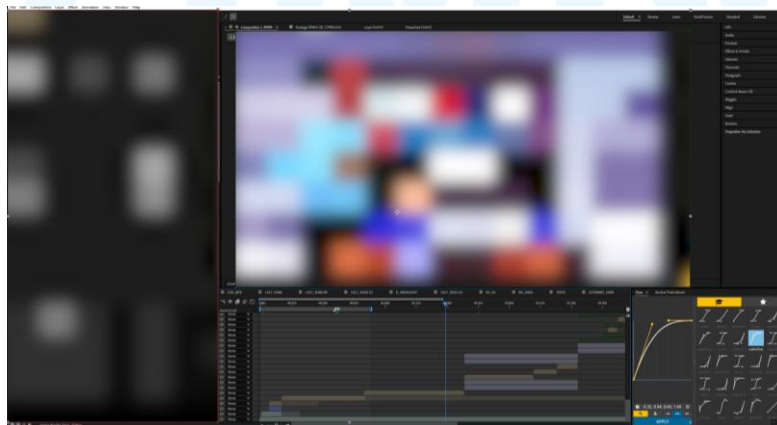
#### 1. E-Learning

##### a. Briefing

Salah satu tugas pertama yang diberikan kepada penulis selama menjalani program magang di Studio Arkala adalah mengerjakan tahap *post-production* dalam *pipeline* produksi konten *e-learning*. Tugas ini mencakup proses *compositing* yang menggabungkan *cel animation* dengan *background*, *footage green-screen* guru yang menyampaikan materi pembelajaran, dan pembuatan *motion graphics* saat diperlu.

##### b. Production

Proses *compositing* konten *e-learning* dilakukan menggunakan *software After Effects* dan *Premiere Pro*. Dalam *After Effects*, penulis melakukan penempatan elemen-elemen visual seperti *footage green-screen*, *cel animation*, dan *background* sesuai dengan *animatic* yang telah dibuat oleh *storyboard artist*. Setelah penempatan visual sudah sesuai, penulis menambahkan elemen teks, animasi pendukung, dan *motion graphics* sesuai dengan *brief* episode klien. Pada tahap final *editing* di *Premiere Pro*, penulis menambahkan audio yang mencakup BGM, *sound effects*, dan penyesuaian durasi untuk memastikan *timing* konten sesuai dengan kebutuhan episode tersebut.



Gambar 3.2. Working File Compositing episode E-Learning.

### c. *Evaluasi*

Proyek *e-learning* memberikan pembelajaran berharga bagi penulis dalam *compositing* konten edukatif dengan durasi panjang, sebagai *compositor* dalam proyek ini penulis menerapkan organisasi *file* yang sistematis dan belajar cara pembuatan *template motion graphics* yang *reusable* untuk efisiensi produksi. Pengalaman ini memperkuat pemahaman penulis mengenai *workflow post-production* yang terstruktur dalam *pipeline* produksi konten pembelajaran.

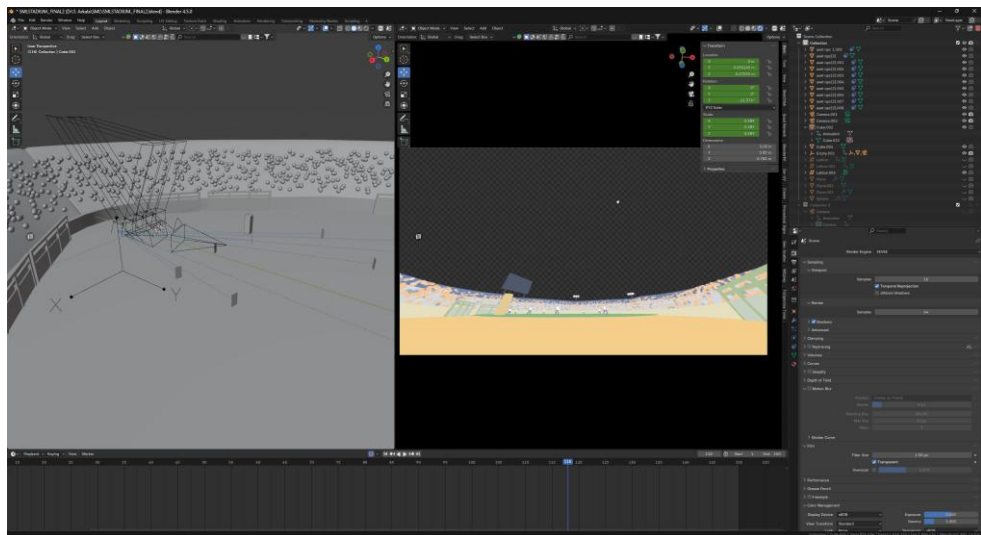
## 2. SML MOVE IN QUICKLY

### a. *Briefing*

Program Sinar Mas Land “*Move In Quickly*” menyediakan promosi seperti Insentif PPN DTP, Subsidi Uang Muka, dan *Lucky Draw* pada penjualan properti yang dilaksanakan secara bertahap dalam beberapa periode sepanjang tahun. Dalam proyek ini penulis ditugas untuk membuat animasi 3D untuk dua *scene* serta melakukan *final compositing* untuk *delivery*. Penulis melakukan pengerjaan proyek ini menggunakan *software After Effects* dan *Blender*.

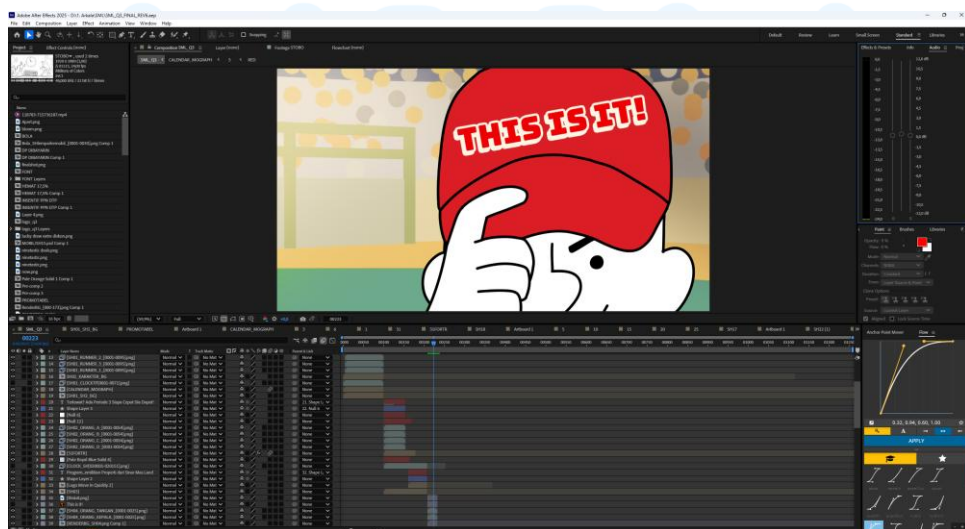
### b. *Production*

Proses produksi dimulai dengan animasi 3D, di mana penulis memulai dengan pembuatan aset 3D stadium berdasarkan *concept art* yang disediakan oleh *concept artist*. Untuk efisiensi dalam mengisi area tempat duduk dengan banyak penonton, penulis menggunakan *geometry nodes* sebagai teknik *procedural scattering* untuk menghasilkan *object instancing*. Setelah aset 3D stadium disetujui oleh *Creative Director*, pekerjaan berlanjut ke tahap animasi, yang mencakup pengaturan pergerakan kamera dan animasi bola bisbol yang dilempar oleh salah satu karakter iklan.



Gambar 3.3. Working File Blender Scene 2 SML MIQ.

Setelah tahap animasi 2D dan 3D selesai, pekerjaan dilanjutkan ke fase Compositing. Tahap ini mencakup penggabungan *cel* animasi karakter dengan *background* 2D dan aset 3D stadium, melakukan *color correction* demi konsistensi visual, dan penambahan *motion graphics* pada teks serta KV iklan. Penulis juga ditugaskan untuk membuat versi vertikal dan horizontal untuk kebutuhan distribusi multi-platform.



Gambar 3.4. Working File Compositing Horizontal SML MIQ.

c. *Evaluasi*

Melalui proyek SML Move In Quickly, penulis merasa memperoleh pengalaman berharga mengenai tantangan dan adaptasi *post-production* dalam *delivery* iklan berskala besar. Penggunaan fitur *geometry nodes* untuk *procedural scattering* berdampak efisien dalam produksi aset 3D secara skala banyak, dan fase *compositing* memperkuat kemampuan penulis dalam mengintegrasikan elemen 2D, 3D, dan *motion graphics* untuk konsistensi visual secara format konten vertikal dan horizontal. Meskipun proyek ini mengalami banyak revisi yang signifikan, pengerjaan tetap dapat diselesaikan tepat waktu karena manajemen waktu yang ditetapkan dari *producer*.





### 3.1.4 Kendala yang Ditemukan

Dalam menjalani program magang di Studio Arkala, penulis menghadapi beberapa kendala selama proses pengerjaan tugas yang diberikan. Berikut beberapa kendala tersebut:

1. Salah satu kendala utama yang dihadapi penulis selama pelaksanaan program magang di Studio Arkala adalah akumulasi beban kerja yang signifikan dalam periode tertentu, yang berdampak pada keterlambatan penyelesaian beberapa *deliverables* sesuai dengan *deadline* yang telah ditetapkan dalam jadwal produksi.
2. Kendala teknis yang dialami penulis adalah keterbatasan pemahaman terhadap fitur-fitur yang terkait dengan optimasi *workflow* dalam *software Blender* dan *After Effects*. Dalam Studio Arkala, penulis dituntut untuk menguasai teknik-teknik yang lebih kompleks dibandingkan dengan materi yang diajarkan dalam perkuliahan.
3. Penulis mengalami kesulitan dalam mengikuti dan memenuhi standar kualitas yang ditetapkan di Studio Arkala secara konsisten. Penulis merasa bahwa terdapat perbedaan signifikan antara standar kualitas dalam konteks pendidikan dengan standar produksi profesional yang diterapkan dalam sebuah studio.

### 3.1.5 Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Berikut adalah solusi yang ditemukan penulis untuk menghadapi kendala tersebut:

1. Untuk mengatasi kendala akumulasi beban kerja, penulis menerapkan pengelolaan waktu yang lebih terstruktur dengan membagi tugas yang diberikan menjadi tahapan yang lebih kecil. Penulis juga meningkatkan komunikasi dengan produser proyek untuk melaporkan progres hasil kerja lebih sering dan mengidentifikasi potensi hambatan lebih awal.
2. Dalam menghadapi keterbatasan pemahaman teknis, penulis menerapkan pembelajaran mandiri melalui sumber seperti tutorial video dan dokumentasi resmi dari *software* yang dipakai. Penulis juga meminta bimbingan dari anggota tim yang lebih berpengalaman untuk memahami teknik-teknik kompleks yang digunakan dalam proyek tersebut.
3. Penulis mengatasi kesulitan dalam memenuhi standar kualitas dengan melakukan analisis mendalam terhadap setiap catatan revisi yang diterima untuk memahami aspek-aspek yang perlu diperbaiki. Penulis juga membuat perbandingan antara versi draf dengan hasil yang telah disetujui untuk mengidentifikasi kesenjangan kualitas secara spesifik.