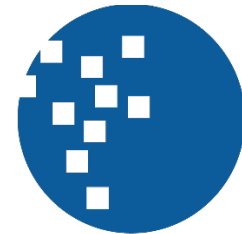


PERAN *2D ARTIST* DI STUDIO ARKALA



UMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

LAPORAN MAGANG

YOU MEI LIM

00000069651

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

PERAN 2D ARTIST DI STUDIO ARKALA



YOU MEI LIM

000000069651

PROGRAM STUDI FILM

FAKULTAS SENI DAN DESAIN

UNIVERSITAS MULTIMEDIA NUSANTARA

TANGERANG

2025

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : You Mei Lim

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069651

Program Studi : Film

Laporan Magang dengan judul:

PERAN *2D ARTIST* DI STUDIO ARKALA

merupakan hasil karya saya sendiri bukan plagiat dari laporan karya tulis 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 maupun dalam penulisan laporan karya tulis ilmiah, saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.

Tangerang, 21 November 2025



(You Mei Lim)

UMM
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : You Mei Lim

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069651

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

menyatakan bahwa saya melaksanakan magang di:

Nama Perusahaan : PT Arkala Ksatria Cahaya

Alamat Perusahaan : San Lorenzo Boulevard no.10, Gading Serpong,
Tangerang, Indonesia - 15812

Email Perusahaan : arkala.graphics@gmail.com

1. Perusahaan/Organisasi tempat saya melakukan kegiatan dapat di validasi keberadaannya.
2. Jika dikemudian hari, terbukti ditemukan kecurangan/penyimpangan data yang tidak valid di perusahaan/organisasi tempat saya melakukan kegiatan, maka:
 - a. Saya bersedia menerima konsekuensi dinyatakan TIDAK LULUS untuk mata kuliah yang telah saya tempuh.
 - b. Saya bersedia menerima semua sanksi yang berlaku sebagaimana ditetapkan dalam peraturan yang berlaku di Universitas Multimedia Nusantara.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan digunakan sebagaimana mestinya.

Tangerang, 10 November 2025

Mengetahui



(Yulio Darmawan)

Menyatakan



(You Mei Lim)

HALAMAN PENGESAHAN

Laporan Magang dengan judul

PERAN *2D ARTIST* DI STUDIO ARKALA

Oleh

Nama Lengkap : You Mei Lim

Nomor Induk Mahasiswa : 00000069651

Program Studi : Film

Fakultas : Seni dan Desain

Telah diujikan pada hari Kamis, 4 Desember 2025

Pukul 13.00 s.d. 13.30 WIB dan dinyatakan

LULUS

Dengan susunan penguji sebagai berikut.

Pembimbing

Penguji

Dominika Anggraeni P, S.Sn., M.Anim.

7140769670230403

Yohanes Merci Widiastomo, S.Sn., M.M.

0841768669130352

Ketua Program Studi Film

Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn.,

9558769670230263

HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Lengkap : You Mei Lim
Nomor Induk Mahasiswa : 00000069651
Program Studi : Film
Jenjang : S1
Jenis Karya : Laporan Magang
Judul Karya Ilmiah : PERAN *2D ARTIST* DI STUDIO ARKALA

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa saya bersedia (**pilih salah satu**):

- ☒ Saya bersedia memberikan izin sepenuhnya kepada Universitas Multimedia Nusantara untuk memublikasikan hasil laporan magang saya ke dalam repositori Knowledge Center sehingga dapat diakses oleh civitas academica UMN/ publik. Saya menyatakan bahwa laporan magang yang saya buat tidak mengandung data yang bersifat konfidensial.
- ☐ Saya tidak bersedia memublikasikan hasil laporan magang ini ke dalam repositori Knowledge Center karena ada data yang bersifat konfidensial.
- Lainnya, pilih salah satu:
- ☐ Hanya dapat diakses secara internal Universitas Multimedia Nusantara.
- ☐ Embargo publikasi laporan magang dalam kurun waktu 3 tahun.

Tangerang, 21 November 2025



(You Mei Lim)

KATA PENGANTAR

Mengucapkan terima kasih kepada:

1. Tuhan Yang Maha Esa
2. Dr. Andrey Andoko, selaku Rektor Universitas Multimedia Nusantara.
3. Muhammad Cahya Mulya Daulay, S.Sn., M.Ds., selaku Dekan Fakultas Seni dan Desain Universitas Multimedia Nusantara.
4. Edelin Sari Wangsa, S.Ds., M.Sn., selaku Ketua Program Studi Film Universitas Multimedia Nusantara.
5. Dominika Anggraeni Purwaningsih, S.Sn, M.Anim., selaku Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan magang ini.
6. Daniela Elizabeth Herren Tjendro, S.Sn., selaku Pembimbing Lapangan yang telah memberikan bimbingan, arahan, dan motivasi sehingga terselesainya laporan magang ini.
7. Perusahaan Arkala Ksatria Cahaya yang telah memberikan kesempatan kerja magang dan memfasilitasi segala keperluan penyelesaian magang ini.
8. Rekan-rekan kerja selama melaksanakan proses magang.
9. Keluarga saya yang telah memberikan bantuan dukungan material dan moral, sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan magang ini.

Semoga laporan magang ini bermanfaat, baik sebagai sumber informasi maupun sumber inspirasi bagi para pembaca.

Tangerang, 21 November 2025



(You Mei Lim)

PERAN 2D ARTIST DI STUDIO ARKALA

You Mei Lim

ABSTRAK

Laporan ini membahas pengalaman penulis selama menjalani program magang sebagai 2D Artist di Studio Arkala, sebuah studio kreatif yang berfokus pada animasi 2D, 3D, dan pengembangan IP di Tangerang, Indonesia. Program magang dilaksanakan selama empat bulan, mulai dari 7 Juli hingga 7 November 2025. Tujuan utama kegiatan ini adalah untuk memperoleh pengalaman kerja profesional di industri kreatif, memahami alur produksi animasi, serta mengembangkan kemampuan konseptual dan teknis dalam bidang seni 2D. Selama magang, penulis terlibat dalam berbagai proyek komersial dan internal, seperti *Sinar Mas Land Move In Quickly*, *Bersuaka*, *Sebutir Nasi Sejuta Keringat*, *Sammi Who Can Detach His Body Parts*, *My Father is A Fish*, *My Dearest Little Knight*, dan *Joyday*. Tugas utama meliputi visual development, desain karakter, pembuatan aset background dan props, serta pengembangan styleframe. Melalui pengalaman ini, penulis memperoleh pemahaman menyeluruh mengenai peran 2D Artist dalam tahap pra-produksi dan produksi, termasuk proses komunikasi dengan supervisor dan klien, manajemen waktu, serta pentingnya kolaborasi dalam tim kreatif. Program magang ini juga membantu penulis meningkatkan keterampilan teknis dalam perangkat lunak seperti Clip Studio Paint EX dan Pureref, serta membangun portofolio profesional yang relevan dengan industri animasi.

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

THE ROLE OF 2D ARTIST IN ARKALA STUDIO

You Mei Lim

ABSTRACT

This report discusses the author's internship experience as a 2D Artist at Studio Arkala, a creative studio based in Tangerang, Indonesia, specializing in 2D and 3D animation as well as intellectual property (IP) development. The internship was conducted over a four-month period, from July 7 to November 7, 2025. The main objective of this program was to gain professional experience in the creative industry, understand the animation production workflow, and enhance both conceptual and technical skills in 2D art. During the internship, the author participated in several commercial and internal projects, including Sinar Mas Land Move In Quickly, Bersuaka, Sebutir Nasi Sejuta Keringat, Sammi Who Can Detach His Body Parts, My Father is A Fish, My Dearest Little Knight, and Joyday. The author's responsibilities included visual development, character design, background and props creation, and styleframe development. Through these experiences, the author gained comprehensive insights into the role of a 2D Artist during pre-production and production stages, as well as the importance of communication, teamwork, and time management within a creative environment. The internship also helped the author strengthen technical proficiency in software such as Clip Studio Paint EX and Pureref, while building a professional portfolio relevant to the animation industry.

Keywords: 2D Artist, animation, visual development, internship, Arkala Studio

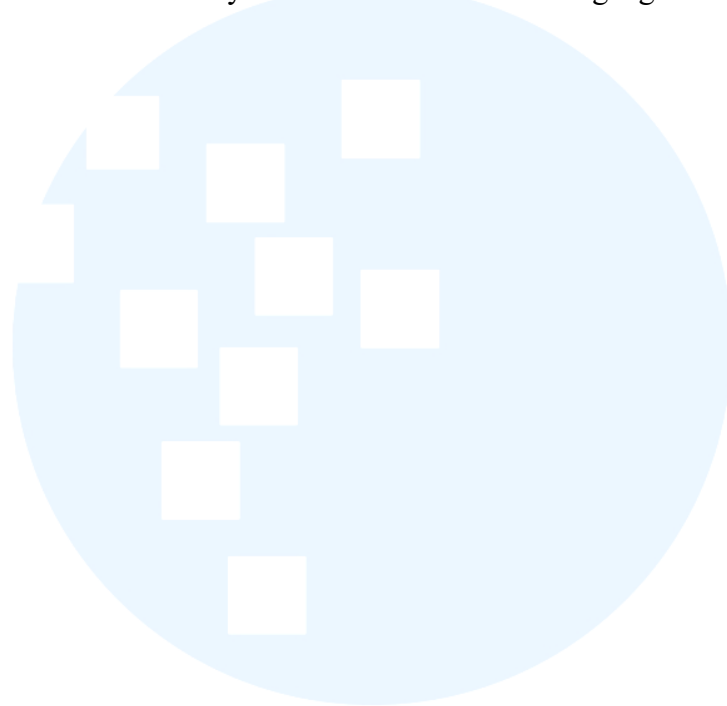


DAFTAR ISI

HALAMAN PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT	ii
HALAMAN PERNYATAAN KEABSAHAN PERUSAHAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH.....	v
KATA PENGANTAR	vi
ABSTRAK.....	vii
<i>ABSTRACT</i>.....	viii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR TABEL	x
DAFTAR GAMBAR	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Maksud dan Tujuan Magang.....	1
1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Magang	2
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	4
2.1 Sejarah Singkat Perusahaan	4
2.2 Struktur Organisasi Perusahaan	6
BAB III PELAKSANAAN KERJA MAGANG.....	8
3.1 Kedudukan dan Koordinasi.....	8
3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang	9
3.2.1 Tugas yang Dilakukan	10
3.2.2 Uraian Kerja Magang	11
3.2.3 Kendala yang Ditemukan	30
3.2.4 Solusi atas Kendala yang Ditemukan	30
BAB IV SIMPULAN DAN SARAN.....	32
4.1 Simpulan	32
4.2 Saran.....	33
DAFTAR PUSTAKA.....	13

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1. Analisis SWOT Studio Arkala. (Dokumentasi penulis, 2025).....	5
Tabel 3.1. Tabel Uraian Proyek Selama Pelaksanaan Magang.	10



UMN
UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1.. Logo Arkala	4
Gambar 2.2. Analisis Business Model Canvas Studio Arkala.....	6
Gambar 2.1. Struktur Perusahaan Studio Arkala.....	6
Gambar 3.1. Bagan Alur Kerja 2D Artist Studio Arkala.....	9
Gambar 3.2. Color Script Sinar Mas Land Move In Quickly (1).....	12
Gambar 3.3. Produk Sinar Mas Land Move In Quickly (1)	12
Gambar 3.4. Hasil Background Sinar Mas Land Move In Quickly (1).....	13
Gambar 3.5. Hasil Background Sinar Mas Land Move In Quickly (2).....	14
Gambar 3.6. Breakdown Background Sinar Mas Land Move In Quickly (2)....	14
Gambar 3.7. Aset 2D Variasi Karakter Pemain Bisbol	15
Gambar 3.7. 2D Aset Video Podcast Bersuaka	16
Gambar 3.8. Styleframe Sebutir Nasi Sejuta Keringat (1)	17
Gambar 3.9. Styleframe Sebutir Nasi Sejuta Keringat (2)	17
Gambar 3.10. Sheet Props Mobil.....	18
Gambar 3.11. Reference Board Props Mobil.....	18
Gambar 3.12. Pitchbible Sammi Who Can Detach His Body Parts	19
Gambar 3.13. Referensi Merchandise.....	20
Gambar 3.14. Sketsa Kasar Konsep Karakter Sammi Who Can Detach His Body Parts	21
Gambar 3.15. Character Sheet Dian	21
Gambar 3.16. Character Sheet Sammi.....	21
Gambar 3.17. Character Sheet Bu Lian Before & After Revision	22
Gambar 3.18. Referensi Final Look My Father Is A Fish	23
Gambar 3.19. Foto Referensi Latar My Father Is A Fish (1)	23

Gambar 3.20. Final Look My Father Is A Fish (1).....	24
Gambar 3.21. Final Look My Father Is A Fish (2).....	24
Gambar 3.22. Final Look My Father Is A Fish (3).....	25
Gambar 3.2. Background My Father Is A Fish (1).....	26
Gambar 3.2. Foto Referensi Latar My Father Is A Fish (2)	26
Gambar 3.2. Background My Father Is A Fish (2).....	27
Gambar 3.2. Hasil Background Sinar Mas Land Move In Quickly (1).....	28
Gambar 3.2. Hasil Background Sinar Mas Land Move In Quickly (1).....	29
Gambar 3.2. Hasil Background Sinar Mas Land Move In Quickly (1).....	30



DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran Hasil Persentase Turnitin & AI Turnitin	10
Lampiran Form Bimbingan 1	11
Lampiran Surat Penerimaan Magang 1	12
Lampiran MBKM 01	13
Lampiran MBKM 02	14
Lampiran MBKM 03	15
Lampiran MBKM 04	16

