

BAB III

PELAKSANAAN KERJA MAGANG

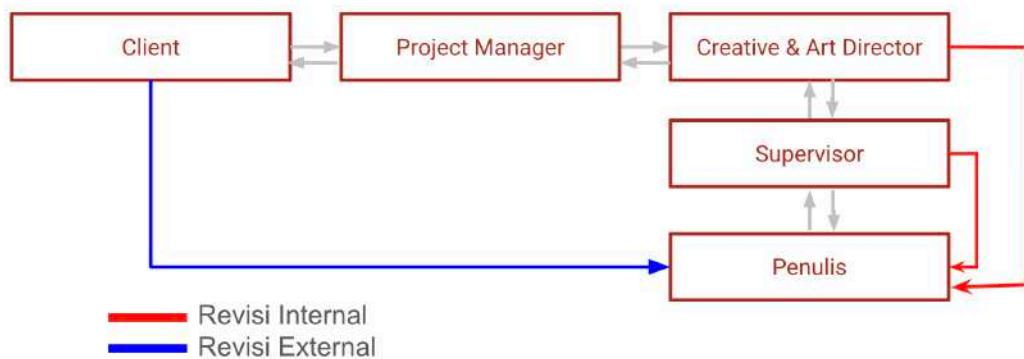
3.1 Kedudukan dan Koordinasi

Selama menjalani program magang di Studio Arkala, penulis mengikuti arahan alur kerja yang ditetapkan oleh perusahaan agar proses bekerja berjalan dengan lancar dan efektif. Seluruh pekerjaan dikomunikasikan menggunakan Discord yang sudah memiliki pembagian kanal berdasarkan klien atau jenis proyek yang dilakukan. Dengan menggunakan platform *online*, seluruh pekerja dapat dengan mudah mengakses rekap progres dari materi-materi yang telah dibuat.

Sebagai pekerja magang dengan peran 2D *Artist*, penulis dilibatkan dalam tahap *pre-production* untuk membuat design sheet baik untuk *background* ataupun karakter dan menciptakan karya visual untuk memberikan makna pesan yang ingin disampaikan dengan baik. Penulis juga terlibat pada tahap *production* untuk membuat aset 2D seperti *background*, *props* dan karakter yang tidak bergerak.

Dalam tahap *pre-production*, penulis akan diberikan *brief* mengenai proyek yang diberikan oleh klien. *Brief* biasanya berisi produk dan format proyek. Penulis kemudian akan melakukan riset & mencari referensi visual, membuat sketsa kasar hingga *final look* guna mengembangkan gaya visual, menciptakan desain karakter, dan desain latar. Materi yang dibuat harus mendapatkan persetujuan dari supervisor, *creative director*, dan klien. Apabila tidak ada revisi, maka desain dianggap sudah final dan dapat digunakan oleh tim produksi. Sedangkan, pada tahap *production* penulis menggambar 2D aset untuk kebutuhan produksi. 2D Aset dibuat berdasarkan design sheet yang sudah ditetapkan pada tahap *pre-production* dan digambar sesuai dengan arahan storyboard yang di brief oleh supervisor/creative director. Aset-aset kemudian diberikan pada tim *post-production* untuk *dicomposite*.

Secara garis besar, alur kerja/koordinasi pekerjaan penulis selama magang bisa dilihat berdasarkan bagan di bawah (Gambar 3.1). *Brief* diberikan pertama kali dari klien kepada *project manager* dan kemudian didiskusikan dengan *creative director* dan supervisor. Ketika ide awal sudah matang, maka penulis akan diberikan tugas-tugas yang harus diselesaikan selama tahap *pre-production* hingga *production*. Berbeda dengan proyek komersial, apabila penulis diberikan tugas untuk keperluan IP personal studio (tidak memiliki klien), penulis bisa dilibatkan untuk bekerja langsung dengan *creative director* menciptakan konsep.



Gambar 3.1. Bagan Alur Kerja 2D Artist Studio Arkala.

Sumber: Observasi Penulis (2025).

3.2 Tugas dan Uraian Kerja Magang

Sebagai 2D Artist, penulis turut andil dalam proses pembuatan konsep visual baik untuk pengembangan final look, desain karakter, dan desain environment & props. Penulis telah dilibatkan dalam beberapa proyek sejak memulai program magang pada tanggal 7 Juli 2025 hingga 7 November 2025. Proyek-proyek yang telah dikerjakan adalah Sinar Mas Land *Move In Quickly* (Iklan Animasi), Bersuaka (Video Konten Podcast), Sebutir Nasi Sejuta Keringat (Film Animasi Pendek), *Sammi Who Can Detach His Body Parts* (Merch), *My Father is A Fish* (Film Animasi Pendek), *My Dearest Little Knight* (Serial Animasi), Joyday (Iklan Hybrid).

3.2.1 Tugas yang Dilakukan

Berikut merupakan tabel yang berisikan rincian tugas-tugas yang diberikan oleh supervisor untuk dikerjakan oleh penulis selama menjalankan program magang di Studio Arkala.

Tabel 3.1. Tabel Uraian Proyek Selama Pelaksanaan Magang.

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).

No	Tanggal	Proyek	Keterangan
1	7 Juli – 10 Juli 2025	<i>Sinar Mas Land Move In Quickly</i>	- Membuat aset <i>background</i> dan <i>props</i>
2	11 Juli – 15 Juli 2025	Bersuaka	- Menggambar 2D aset berdasarkan <i>storyboard</i>
3	16 Juli – 21 Juli 2025	Sebutir Nasi Sejuta Keringat	- Membuat <i>styleframe</i> berdasarkan <i>storyboard</i> - Membuat konsep <i>props</i>
4	22 Juli – 29 Juli 2025	<i>Sammi Who Can Detach His Body Parts</i>	- Membuat konsep <i>merchandise blindbox</i>
5	30 Juli – 29 September 2025	<i>My Father is A Fish</i>	- Melakukan survei langsung di tempat referensi - Membuat <i>styleframe</i> - Membuat aset <i>background</i> dan <i>props</i> - Mendesain karakter
6	21 Agustus – 7 November 2025	<i>My Dearest Little Knight</i>	- Mendesain karakter - Membuat <i>style</i> karakter - Membuat animasi <i>keyframe</i> dan <i>inbetween</i>
7	19 Oktober – 24 Oktober 2025	Joyday	- Membuat <i>tiedown</i> animasi

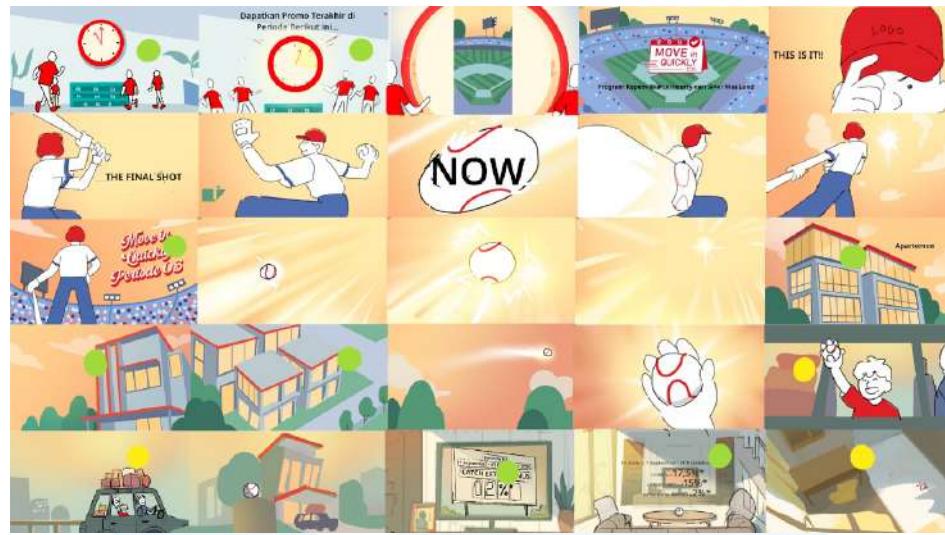
3.2.2 Uraian Kerja Magang

Sebagai 2D *Artist* di Studio Arkala, penulis diberikan kebebasan memilih perangkat lunak grafis yang ingin digunakan selama melaksanakan program magang. Penulis memilih program Clip Studio Paint EX dikarenakan kebiasaan penulis dalam membuat konsep atau ilustrasi menggunakan program tersebut. Selain Clip Studio Paint EX, penulis juga menggunakan program Pureref untuk membuat moodboard dikarenakan program ini memiliki fitur untuk salin-tempel gambar-gambar yang ditemukan oleh penulis dari internet atau brief yang diberikan. Program ini juga dapat diakses secara *offline* sehingga akan memudahkan penulis ketika harus bekerja diluar kantor tanpa koneksi internet. Segala pencarian referensi biasanya dilakukan pada platform digital seperti Pinterest, Google, dan Instagram.

1. Video Iklan Sinar Mas *Move In Quickly*

a. *Brief*

Sebelum memulai pekerjaan, penulis diberikan *brief* mengenai proyek video iklan Sinar Mas yang merupakan animasi dengan teknik *motion graphic*. *Brief* dilakukan secara singkat dan mencakup informasi mengenai konsep visual yang telah dibuat sebelum *brief*. Konsep visual yang diberikan meliputi segala hal yang sekiranya akan diperlukan oleh penulis yaitu, produk asli yang diberikan oleh client (bangunan rumah) (Gambar 3.3), animatic storyboard, colorscrip (Gambar 3.2) dan juga final output berdasarkan hasil video iklan yang telah dibuat oleh Studio Arkala beberapa waktu sebelumnya (Gambar 3.4). Penulis diberikan tanggung jawab untuk membuat aset *background*.



Gambar 3.2. Color Script Sinar Mas Land Move In Quickly (1)

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).



Gambar 3.3. Produk Sinar Mas Land Move In Quickly (1)

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.4. Hasil Background Sinar Mas Land Move In Quickly (I)

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).

b. *Background & 2D Aset*

Berdasarkan styleframe yang diberikan, penulis dapat menyimpulkan bahwa aset background harus lineless atau datar tanpa garis. Penulis kemudian membuat aset background dengan beberapa pembagian layer untuk memudahkan *motion graphic animator*. Layer dibagi menjadi tiga yaitu, *background, middle, dan foreground* (Gambar 3.6). Setelah mendapatkan persetujuan oleh supervisor dan lead melalui discord, penulis mengirimkan file .psd kedalam folder drive yang sudah disediakan untuk dianimasikan oleh animator.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.5. Hasil Background Sinar Mas Land Move In Quickly (2)

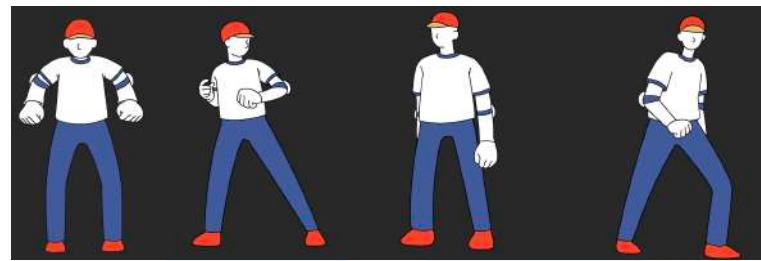
Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)



Gambar 3.6. Breakdown Background Sinar Mas Land Move In Quickly (2)

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).

Penulis juga membuat beberapa variasi karakter pemain bisbol yang akan disematkan diatas *background* pada *scene* bermain bisbol. Referensi yang diberikan oleh supervisor merupakan hasil animasi yang telah di cleanup oleh *frame-by-frame* animator. Penulis menggambar sebanyak 4 variasi gambar dengan pose yang berbeda-beda namun desain yang sama (Gambar 3.7).



Gambar 3.7. Aset 2D Variasi Karakter Pemain Bisbol

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).

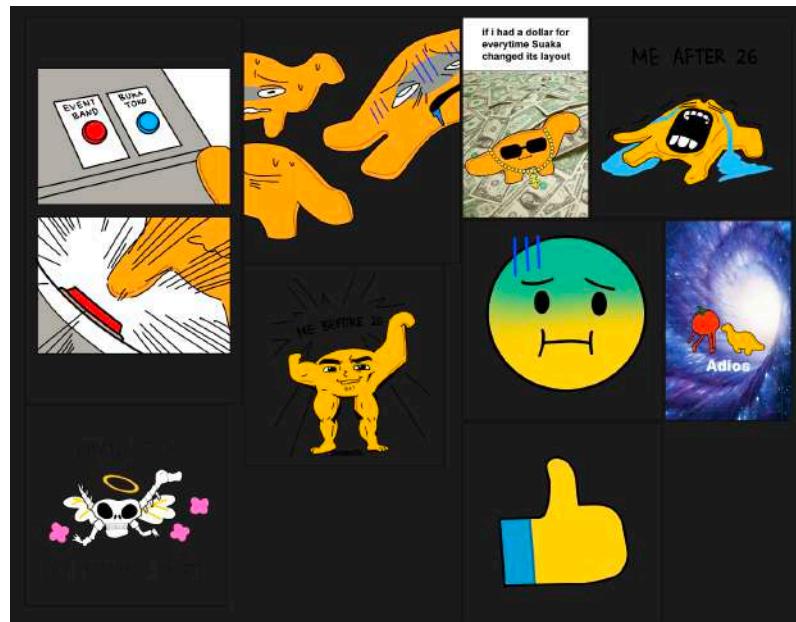
2. Video Konten Podcast Bersuaka

a. Brief

Studio Arkala melakukan kerja sama menyediakan jasa edit konten podcast dan produksi animasi untuk sebuah kedai kopi kekinian bernama Bersuaka. Podcast adalah rekaman audio digital (atau video) yang didistribusikan melalui internet dan dapat diunduh atau didengarkan secara daring kapan saja dan di mana saja, mirip dengan program radio tetapi sesuai permintaan. Berbeda dengan video *podcast* pada umumnya, dalam konten ini, terdapat dua *host* yang direpresentasikan oleh maskot karakter kartun. Maskot dianimasikan dengan animasi *lip-sync* sederhana. Penulis diberikan tugas untuk membuat aset-aset 2D yang diperlukan supaya konten bisa terlihat lebih menarik bagi penonton.

c. 2D Assets

Penulis diberikan *animatic storyboard*, *turnaround sheet* para maskot dan hasil dari video konten yang telah dibuat sebelumnya. Penulis kemudian membuat daftar apa saja aset yang perlu digambar. Setelah selesai penulis memberikan preview (PNG) kepada Supervisor dan meng-upload *working file* ke dalam folder Drive.



Gambar 3.7. 2D Aset Video Podcast Bersuaka

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).

3. Film Animasi Pendek Sebutir Nasi Sejuta Keringat

a. Brief

Proyek ini merupakan remake dari sebuah film animasi pendek yang telah dibuat sebelumnya. Film animasi ini dibuat untuk sebuah vihara. Secara singkat, film ini merupakan tentang seorang anak yang tidak peduli dengan sekitar dan hanya sibuk memainkan gawainya. Sang anak kemudian dipertemukan dengan karakter “Nasi”. Mereka menjalani petualangan dan kemudian pengalaman tersebut mengajarkannya untuk mengapresiasi/menghormati dunia yang ia tinggali.

d. Styleframe

Dalam proyek ini, penulis ditugaskan untuk membuat styleframe berdasarkan sketsa-sketsa kasar yang disediakan oleh supervisor. Sebelum

memulai, penulis mengumpulkan beberapa gambar untuk dijadikan referensi dan moodboard.



Gambar 3.8. Styleframe Sebutir Nasi Sejuta Keringat (1)

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).



Gambar 3.9. Styleframe Sebutir Nasi Sejuta Keringat (2)

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).

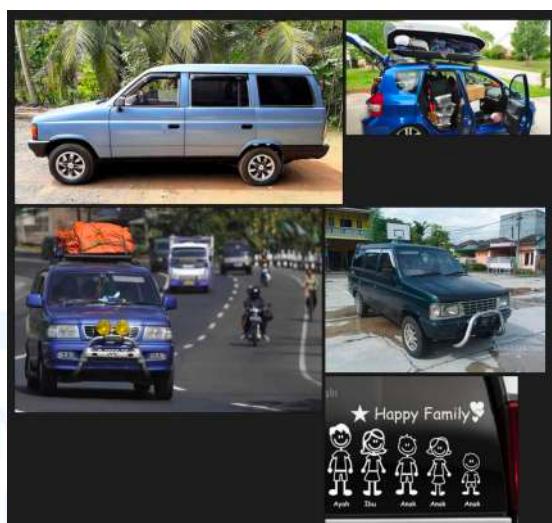
e. Desain Props

Penulis juga diberikan tugas untuk membuat desain props mobil (Gambar 3.10). Mengikuti plot cerita dimana sebuah keluarga yang sedang balik kampung. Penulis mengambil referensi dari mobil-mobil keluarga yang sering digunakan yaitu, mobil Kijang. Referensi-referensi lain dapat dilihat pada *reference board* yang telah dikumpulkan oleh penulis (Gambar 3.11).



Gambar 3.10. Sheet Props Mobil

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).



Gambar 3.11. Reference Board Props Mobil

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).

4. Merchandise Sammi Who Can Detach His Body Parts

a. Brief

Sammi: Who Can Detach His Body Parts adalah sebuah karya film pendek yang sedang dalam distribusi festival film. Sebagai upaya untuk mempromosikan film, client ingin membuat merchandise yang dapat diperjual belikan pada film market. Mengikuti tren yang sedang ada, Studio Arkala akan membuat desain blindbox dari karakter film (Gambar 3.12) dengan referensi blindbox dari client, Diesel x Dolores For Successful Living Blind Box (Gambar 3.13)



Gambar 3.12. Pitchbible Sammi Who Can Detach His Body Parts

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025)

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.13. Referensi Merchandise

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).

b. Merchandise

Penulis diberikan instruksi untuk mentranslasikan desain empat karakter penting dalam film dengan style seperti referensi yang diberikan oleh client. Penulis memulai dengan menggambar sketsa kasar (Gambar 3.14). Setelah mendapatkan persetujuan dari supervisor, penulis kemudian menggambar *turnaround sheet* untuk setiap karakter tersebut (Gambar 3.15 & Gambar 3.16). Turnaround sheet dibuat untuk digunakan oleh 3D Artist membuat model dari figur yang kemudian akan di-3D print.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.14. Sketsa Kasar Konsep Karakter Sammi Who Can Detach His Body Parts

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).



Gambar 3.15. Character Sheet Dian

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).



Gambar 3.16. Character Sheet Sammi

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).

c. Proses revisi

Terdapat kekeliruan mengenai selendang pada karakter Bu Lian yang seharusnya memiliki motif bulu macan tutul. Penulis kemudian menambahkan desain motif tersebut setelah diingatkan oleh supervisor.



Gambar 3.17. Character Sheet Bu Lian Before & After Revision

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).

5. Film Animasi Pendek My Father Is A Fish

a. Brief

Proyek ini merupakan karya film animasi pendek dari IP orisinal milik Studio Arkala. Film ini menceritakan tentang kecemasan seorang pria yang akan segera mempunyai anak. Film ini mengambil latar di Kota Solo, karena itu, penulis melakukan riset langsung bersama tim *development* untuk mendapatkan foto dokumentasi yang baik dan mendetail.

b. Styleboard

Penulis diberikan tugas untuk mengembangkan styleframe. Sebelum memulai, penulis mengumpulkan beberapa referensi dari Pinterest dan film animasi lain menjadi sebuah styleboard. (Gambar 3.18)



Gambar 3.18. Referensi Final Look My Father Is A Fish

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).

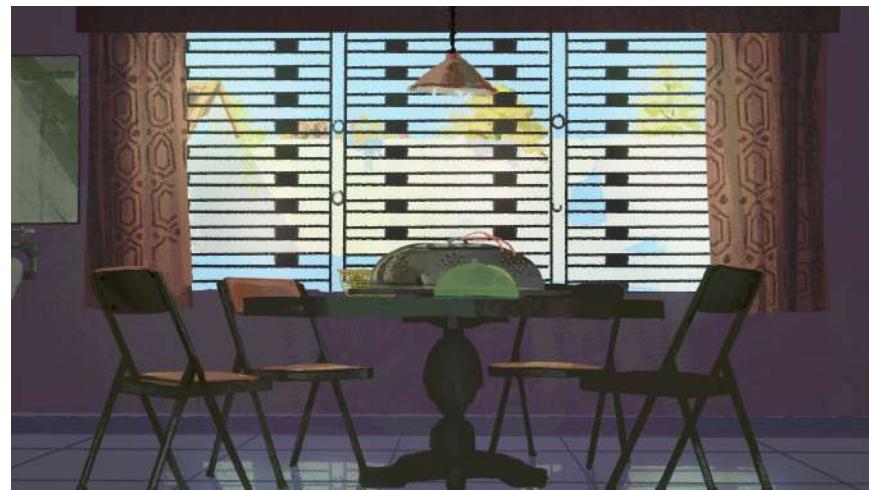
c. Look development

Berdasarkan hasil dokumentasi saat riset langsung ketempat, penulis membuat ilustrasi background yang mungkin dapat menjadi patokan untuk final look.



Gambar 3.19. Foto Referensi Latar My Father Is A Fish (1)

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).



Gambar 3.20. Final Look My Father Is A Fish (I)

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).



Gambar 3.21. Final Look My Father Is A Fish (2)

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



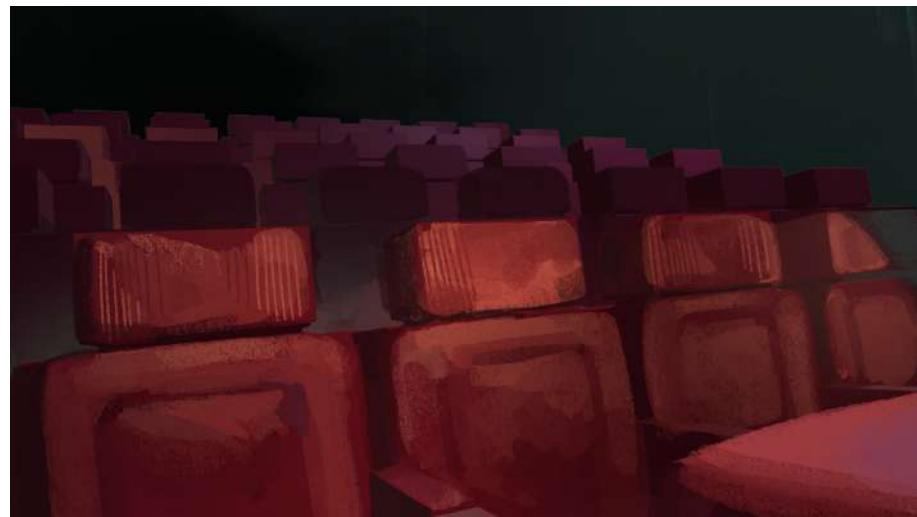
Gambar 3.22. Final Look My Father Is A Fish (3)

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).

d. *Background teaser*

Sebagai upaya untuk mengenalkan IP ini, Studio Arkala memutuskan untuk membuat sebuah film teaser yang kemudian dapat ditampilkan ke filmmaker lain. Teaser memiliki durasi sepanjang 10 detik. Penulis diberikan instruksi untuk menggambar beberapa *background* berdasarkan storyboard, foto referensi, dan style hasil *look development* yang telah penulis buat sebelumnya. Hasil-hasil *look development* juga digunakan kembali untuk memangkas waktu produksi teaser.

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA



Gambar 3.23. Background My Father Is A Fish (1)

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).



Gambar 3.24. Foto Referensi Latar My Father Is A Fish (2)

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).



Gambar 3.25. Background My Father Is A Fish (2)

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).

6. Serial Animasi My Dearest Little Knight

a. Brief

My Dearest Little Knight merupakan IP milik Nanbuns Studio. Sebelumnya, IP ini sudah dihasilkan dalam bentuk karya film animasi pendek yang dijadikan sebagai proyek tugas akhir anggota Nanbuns Studio. Proyek ini kemudian mendapatkan tawaran oleh platform OTT, indonesiana.TV untuk dijadikan serial animasi sebanyak 6 episode, namun dengan produksi yang disupervisi oleh PT Multimedia Digital Nusantara. Sebagai bentuk kerja sama, pihak MDN memercayakan segala kegiatan produksi kepada Studio Arkala.

b. Style karakter

Untuk memudahkan tim produksi animasi, penulis ditugaskan untuk mengembangkan style karakter animasi yang baru. Penulis melakukan beberapa style test yang kemudian diberikan kepada supervisor untuk dipilih. Berbeda dengan karya orisinalnya, penulis membuat karakter diilustrasikan dengan lineart supaya proses clean up animasi dapat menjadi

lebih efisien baik secara tingkat kesulitan dan jumlah waktu yang dibutuhkan. Secara form, style karakter tidak terlalu berubah jauh dari style orisinal, karena penulis berpendapat bahwa gaya karakter tersebut adalah daya tarik dari IP ini.



Gambar 3.26. Style Test Karakter TMDLK

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).

c. Desain karakter

Penulis diinstruksikan untuk membuat desain seluruh karakter dari serial animasi ini. Berikut merupakan salah satu contoh konsep awal dari episode 1. Untuk efisiensi waktu, penulis menggambar seluruh karakter hanya dengan memeringankan bentuk secara kasar. Penulis menggambar beberapa alternatif yang diapat dipilih oleh visual development lead. Desain yang

dipilih kemudian penulis lanjutkan menjadi turnaround sheet yang dapat digunakan oleh para animator sebagai referensi saat mengerjakan animasi.



Gambar 3.27. Sketsa Kasar Desain Karakter TMDLK Episode 1

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).



Gambar 3.28. Turnaround Sheet Karakter Kancil TMDLK Episode 1

Sumber: Dokumentasi Penulis (2025).

3.2.3. Kendala yang Ditemukan

Selama program magang berlangsung, penulis menemukan beberapa kendala. Berikut adalah beberapa kendala tersebut:

- 1) Adanya miskomunikasi saat melaksanakan tugas yang diberikan. Dikarenakan ada beberapa hari dimana penulis melaksanakan program magang secara WFH. Penulis beberapa kali mengalami kesalahan menafsirkan instruksi dari tugas/revisi yang diberikan.
- 2) Supervisor/*lead* yang tidak responsif saat meminta *approval/revisi* dari tugas yang diberikan. Ketika penulis dan supervisor/*lead* tidak berada di ruang yang sama, penulis hanya dapat melaporkan progres secara daring seperti melalui *discord*. Namun sering kali supervisor/*lead* membutuhkan waktu yang lama (1-2 jam) untuk merespons.
- 3) *Deadline* yang tidak ditentukan karena ketidadaan *timeline* proyek yang merinci. Dikarenakan kurangnya arahan mengenai tenggat waktu penyelesaian tugas, penulis terkadang secara tiba-tiba diharuskan untuk lembur mengerjakan tugas yang seharusnya dapat selesai tanpa lembur.

3.2.4. Solusi atas Kendala yang Ditemukan

Bagian ini berisi analisis dan solusi atas kendala yang ditemukan selama proses kerja magang. Solusi dapat berupa:

- 1) Apabila instruksi diberikan secara lisan/call, penulis dapat membuat catatan secara mandiri supaya memudahkan penulis untuk meninjau kembali. Penulis juga dapat melakukan klarifikasi mengenai instruksi di akhir brief atau sebelum memulai pekerjaan.

- 2) Penulis lebih aktif berkomunikasi atau meminta tolong pekerja lainnya yang sedang berada dikantor untuk memanggil supervisor/lead supaya membalias pesan penulis.
- 3) Penulis membuat timeline sendiri berdasarkan pemahaman tugas. Penulis juga meminta kejelasan skala prioritas setiap tugas yang diberikan kepada produer/koordinator proyek supayaaa jumlah waktu kerja lebih terkontrol.

