

LAPORAN KERJA PRAKTIK

PENERAPAN ILUSTRASI 2 DIMENSI PADA

INDUSTRI ANIMASI DI KOFF AND GOLD STUDIO



Disusun oleh:

MUHAMMAD ALI MASYHURI

(3031910024)

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL

UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA

GRESIK

2022

LAPORAN KERJA PRAKTIK

**PENERAPAN ILUSTRASI 2 DIMENSI PADA
INDUSTRI ANIMASI DI KOFF AND GOLD STUDIO**



Disusun oleh:

MUHAMMAD ALI MASYHURI

(3031910024)

**PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
GRESIK**

2022

LEMBAR PENGESAHAN

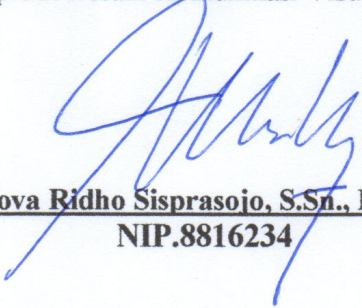
**LAPORAN KERJA PRAKTIK
DI KOFF AND GOLD STUDIO,
(Periode : 01 Agustus 2022 s.d 31 Oktober 2022)**

Disusun Oleh:

MUHAMMAD ALI MASYHURI

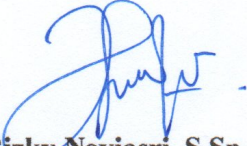
(3031910024)

Mengetahui,
Kaprosdi Desain Komunikasi Visual UISI



Nova Ridho Sisprasajo, S.Sn., M.Ds.
NIP.8816234


Menyetujui,
Dosen Pembimbing Kerja Praktik



Rizky Noviasri, S.Sn., M.Ds.
NIP.9017253

Gresik, 30 Oktober 2022
KOFF AND GOLD STUDIO

Menyetujui,
CEO Koff and Gold Studio
& Pembimbing Lapangan



Aswin Juniarto

KATA PENGANTAR

Dengan menyebut nama Allah SWT yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, kami panjatkan puja dan puji syukur atas kehadiran-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan kegiatan kerja praktik di KOFF AND GOLD STUDIO.

Laporan ini dibuat untuk memenuhi persyaratan tugas mata kuliah kerja praktik di Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Internasional Semen Indonesia.

Tujuan dibuatnya laporan kerja praktik ini, yaitu untuk melaporkan segala sesuatu yang berkaitan dengan dunia kerja di Koff and Gold Studio. Dalam penyusunan laporan Kerja Praktik ini, tentu tak lepas dari pengarahan dan bimbingan dari berbagai pihak. Maka penulis mengucapkan rasa hormat dan terima kasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dengan tulus dalam memberi arahan pada penulis selama penulis kerja praktik di perusahaan tersebut.

Karena kebaikan semua pihak maka penulis bisa menyelesaikan laporan Kerja praktik ini dengan sebaik-baiknya. Laporan ini terbilang masih jauh dari kesempurnaan, tetapi penulis telah berusaha sebaik mungkin. Semoga dapat bermanfaat bagi pembaca dan dapat digunakan dengan sebaik-baiknya.

Gresik, 02 November 2022

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
DAFTAR ISI	Error! Bookmark not defined.
DAFTAR GAMBAR.....	vi
DAFTAR TABEL	vii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Tujuan dan manfaat	2
1.2.1 Tujuan (tujuan umum dan khusus)	2
1.2.2 Manfaat	3
1.3 Metode Pengumpulan Data.....	4
1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik.....	4
1.5 Nama Unit Kerja Tempat pelaksanaan Kerja Praktik.....	4
BAB II PROFIL KOFF AND GOLD STUDIO	5
2.1 Sejarah dan Perkembangan Koff and Gold Studio	5
2.2 Visi dan Misi Koff and Gold Studio	5
2.3 Lokasi Koff and Gold Studio.....	6
2.4 Struktur Organisasi Koff and Gold Studio	6
2.5 Jasa/Layanan.....	6
BAB III METODE PENELITIAN	9
3.1 Ilustrasi	9
3.1.1 Jenis-jenis Ilustrasi.....	9
3.2 Proses Pembuatan Ilustrasi	10

3.3	Animasi.....	10
3.3.1	Jenis-Jenis Animasi	11
3.4	Proses Pembuatan Animasi.....	12
BAB IV	PEMBAHASAN.....	13
4.1	Struktur Organisasi Unit Kerja	13
4.2	Tugas Unit Kerja.....	13
4.3	Penjelasan Singkat Tentang Tugas Unit Kerja	14
4.4	Skema Proses Kerja Praktik.....	14
4.5	Kegiatan Kerja Praktik.....	14
4.6	Jadwal Kegiatan Kerja Praktik	15
4.7	Tugas Kerja Praktik	15
4.7.1	Pembuatan Poster Landscape.....	15
4.7.2	Pembuatan Aset Gambar Video Animasi Pendek	21
4.7.3	Pembuatan Aset Gambar Video Reels.....	25
4.7.4	Menganimasikan Aset Video Reels.....	28
BAB V	KESIMPULAN DAN SARAN	29
5.1	Kesimpulan	29
5.2	Saran	29
DAFTAR PUSTKA	30
LAMPIRAN	31

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Koff and Gold.....	5
Gambar 2. 2 Animated Product Ads Video	7
Gambar 2. 3 Animated Explainer Video	7
Gambar 2. 4 Event Support Motion Design/Animation	8
Gambar 4.3 Referensi Poster	16
Gambar 4.4 Alternatif Sketsa.....	17
Gambar 4.5 Asistensi Sketsa	18
Gambar 4.6 Sketsa Detail	18
Gambar 4.7 Pembuatan Aset Poster	19
Gambar 4.8 Alternatif Headline.....	19
Gambar 4.9 Asistensi Headline yang disetujui.....	20
Gambar 4.10 Hasil Poster.	20
Gambar 4.11 Konsep dan Narasi Video Pendek.....	22
Gambar 4.12 Sketsa Karakter	22
Gambar 4.13 Preview Aset Gambar Scene 1	24
Gambar 4.14 Preview Aset Gambar Scene 2a.....	24
Gambar 4.15 Preview Aset Gambar Scene 6.....	24
Gambar 4.16 Aset Gambar Scene 16a	25
Gambar 4.17 Proses Pembuatan Aset.....	26
Gambar 4.18 Proses Pembuatan Aset.....	27
Gambar 4.19 Preview Hasil Aset Gambar.....	27
Gambar 4.20 Proses Editing Animasi.....	28
Gambar 4.21 Hasil Video Animasi.....	28

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Struktur organisasi Koff and Gold Studio	6
Tabel 4. 1 Struktur organisasi unit kerja.....	13
Tabel 4. 2 Skema proses kerja praktik.....	14
Tabel 4. 3 Tabel jadwal jam kerja praktik	15
Tabel 4.2 Storyboard&Storyline Video Pendek	23
Tabel 4.3 Sketsa Storyboard Video Reels	26

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan yang terjadi dalam dunia bisnis menyebabkan terjadinya kesenjangan antara teori dengan praktik. Untuk mengatasi permasalahan ini, Prodi Desain Komunikasi Visual UISI mewajibkan mahasiswanya untuk mengambil mata kuliah Kerja Praktik, sehingga mahasiswa memiliki gambaran tentang kondisi nyata di dunia kerja.

Mata kuliah Kerja Praktik di Program Studi Desain Komunikasi Visual UISI merupakan salah satu bagian dari proses pembinaan bagi mahasiswa agar menjadi tenaga yang lebih siap dalam menghadapi lingkungan pekerjaan baik di perusahaan atau instansi maupun memiliki kontribusi dalam perbaikan masyarakat. Dengan mengikuti Kerja Praktik ini diharapkan mahasiswa akan mendapatkan pengalaman, pengetahuan dan relasi yang merupakan aspek terpenting dalam membangun pondasi untuk menuju kesuksesan di masa depan.

Pada program kerja praktik ini penulis memilih Koff and Gold Studio sebagai tempat kerja praktik. Penulis memilih Koff and Gold Studio karena industri ini bergerak pada bidang yang sejalan dengan fokus keahlian yang penulis miliki dan pelajari selama berkuliah di DKV UISI, yakni Ilustrasi.

Ilustrasi adalah sebuah elemen yang dibentuk untuk memperjelas sebuah informasi dengan memberi representasi secara visual. Esensi dari sebuah ilustrasi adalah konsep atau pesan apa yang ingin dikomunikasikan dalam sebuah gambar. Sehingga, menghidupkan atau memberi bentuk visual dari sebuah tulisan sehingga memiliki nilai adalah peran dari ilustrator.

Koff and Gold Studio merupakan production house yang bergerak dalam pembuatan animasi baik 2D maupun animasi 3D. Studio ini mengklasifikasikan jasa yang dibuatnya menjadi 3 jenis yaitu Animated Product Ads Video, Animated Explainer Video, Event Support Motion Design/Animation.

Definisi animasi merupakan gabungan dari beberapa gambar yang disusun secara berurutan sehingga ketika gabungan gambar tersebut diputar dengan kecepatan yang sesuai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat seolah sedang bergerak (Hidayatullah,2011).

Keilmuan yang dipelajari dalam studi Desain Komunikasi Visual berperan penting dalam berbagai macam pekerjaan pada industri penggarapan video animasi. Misalnya pada proses riset, membuat konsep, proses produksi hingga pasca produksi yang memerlukan olah kreativitas dari bidang keilmuan yang berhubungan dengan DKV.

Dengan berbekal pengetahuan beberapa disiplin ilmu di bidang ilustrasi selama masa perkuliahan, diharapkan program kerja praktik ini dapat memberikan pengalaman serta pengaplikasian secara nyata tentang dunia kerja yang berhubungan dengan penerapan keilmuan Desain Komunikasi Visual.

1.2 Tujuan dan manfaat

Tujuan dan manfaat dari kegiatan pelaksanaan kerja praktik di Koff and Gold Studio adalah sebagai lain halnya:

1.2.1 Tujuan (tujuan umum dan khusus)

A. Umum

1. Melatih kemampuan untuk dapat bekerja sama untuk menyelesaikan suatu proyek.
2. Menambah pengalaman di dunia kerja.
3. Melatih tanggung jawab untuk menyelesaikan tugas secara tepat waktu.
4. Melatih disiplin dalam bekerja.

B. Khusus

1. Untuk memenuhi beban satuan kredit semester (SKS) yang harus ditempuh sebagai persyaratan akademis di Jurusan Desain Komunikasi Visual UISI.

2. Melatih kemampuan serta keterampilan dalam lingkup keahlian ilustrasi pada industri.

1.2.2 Manfaat

Manfaat dari pelaksanaan Kerja Praktik (Penerapan Ilustrasi 2 Dimensi pada Industri Animasi) di Koff and Gold Studio adalah sebagai berikut:

1. Bagi Universitas
 - a. Meningkatkan hubungan untuk kepentingan masyarakat luas khususnya perusahaan dan mendorong pendidikan dalam bidang kemahasiswaan.
 - b. Mendemonstrasikan kepedulian perguruan tinggi dalam industri kreatif dan menunjukkan dukungannya melalui kinerja mahasiswa dalam dunia kerja.
 - c. Memberikan jalan dan kesempatan kerja praktik bagi mahasiswa angkatan selanjutnya.
2. Bagi perusahaan Koff and Gold Studio
 - a. Menjadi bahan pertimbangan bagi perusahaan dalam hal penilaian kualitas mahasiswa. Sebagai bahan evaluasi pada sistem kinerja yang sudah berjalan di dalam perusahaan tersebut.
 - b. Mendapatkan alternative karyawan yang telah diketahui kualitas dan kredibilitasnya.
 - c. Menjadi momentum sebagai penyambung hubungan yang baik bagi pihak perusahaan dengan pihak penyelenggara
3. Bagi mahasiswa
 - a. Akan mendapatkan pengalaman untuk menjadi tenaga kerja yang siap mengaplikasikan ilmu, pengetahuan serta keterampilannya di dunia kerja.
 - b. Mengenal dan belajar dengan tenaga-tenaga profesional di bidang ilustrasi dan pembuatan animasi.

- c. Dapat meningkatkan kemampuan dan keterampilan di bidang terkait, sesuai dengan pengalaman yang didapat ketika melaksanakan kerja praktik.

1.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam melakukan kerja praktik adalah sebagai berikut:

1. Observasi

Menurut Widoyoko (2014) observasi adalah kegiatan mengamati dan pencatatan secara sistematis terhadap unsur-unsur yang nampak dalam suatu kejadian pada objek yang sedang diteliti.

Dalam proses kerja praktik, peneliti melakukan observasi dalam bentuk pengamatan kepada staff di bidang ilustrasi untuk mempelajari teknis pembuatan aset gambar yang digunakan untuk ilustrasi.

2. Wawancara

Menurut Esterberg (dalam Sugiyono, 2015) wawancara berarti pertemuan antara dua orang yang bertujuan untuk bertukar informasi atau ide gagasan dengan menggunakan metode tanya jawab sehingga mendapatkan kesimpulan dan data.

Dalam kegiatan kerja praktik yang dilaksanakan, penulis melakukan metode wawancara kepada pembimbing lapangan sebagai narasumber untuk mengumpulkan data-data mengenai unit kerja dan perusahaan.

1.4 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktik

Lokasi : Koff and Gold Studio

Jl. Rungkut Harapan Blk. A No.3, Kali Rungkut, Kec. Rungkut, Kota SBY, Jawa Timur 60293

Waktu : 01 Agustus – 31 Oktober 2022

1.5 Nama Unit Kerja Tempat pelaksanaan Kerja Praktik

Unit Kerja : Seksi Ilustrasi

BAB II

PROFIL KOFF AND GOLD STUDIO

2.1 Sejarah dan Perkembangan Koff and Gold Studio

Koff and Gold merupakan agensi kreatif yang berlokasi di Kali Rungkut Surabaya. Dalam pelayanannya, Koff and Gold menawarkan jasa di bidang pembuatan video bebabasis animasi dan *motion graphic* dengan berbagai macam *style* sesuai dengan keinginan dan permintaan pelanggan.

Koff and Gold Studio mengawali operasionalnya pertama kali pada tahun 2018 dengan mendirikan kantor yang berlokasi di Wonorejosari Surabaya. Agency ini sempat mengalami penurunan akibat pandemi covid-19 sehingga memindahkan karyawannya sementara agar bekerja melalui sistem online atau *Work from Home* dan menghentikan aktifitas operasional kantor secara *offline*. Setelah melewati pandemi Covid-19 Koff and Gold mendirikan Studio kembali dan berpindah berlokasi di Jl. Rungkut Harapan, Kali Rungkut, Surabaya.

Hingga saat ini Koff and Gold Studio telah mendapatkan kepercayaan oleh klien dari institusi dan perusahaan dalam negeri bahkan perusahaan mancanegara.



Gambar 2. 1 Logo Koff and Gold

2.2 Visi dan Misi Koff and Gold Studio

Visi dan Misi yang dimiliki oleh Koff and Gold Studio adalah sebagai berikut:

Visi

Menjadi market leader industri animasi 2D di dunia.

Misi

1. Memperkenalkan karya anak bangsa ke dunia.
2. Menjadi wadah belajar untuk talenta talenta anak Bangsa.

2.3 Lokasi Koff and Gold Studio

Tempat : Koff and Gold Studio

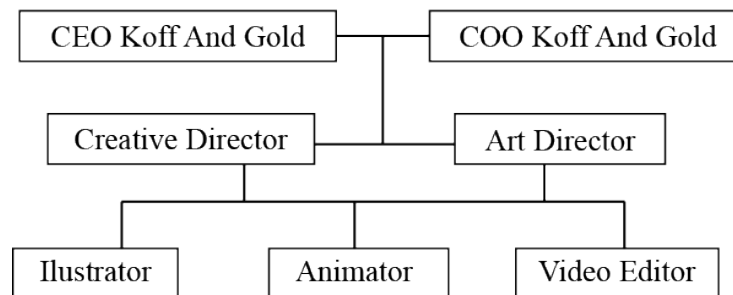
Alamat : Jl. Rungkut Harapan Blk. A No.3, Kali Rungkut, Kec. Rungkut, Kota SBY, Jawa Timur 60293

Instagram : @koffandgold

Youtube : Koff and Gold Studio

Website : <https://koffandgold.com>

2.4 Struktur Organisasi Koff and Gold Studio



Tabel 2. 1 Struktur organisasi Koff and Gold Studio

2.5 Jasa/Layanan

Berikut ini adalah Jasa yang ditawarkan oleh Koff and Gold Studio, diantaranya:

1. *Animated Product Ads Video*

Merupakan karya animasi yang berisikan gambar bergerak yang berfungsi untuk mempromosikan sebuah produk.



Gambar 2. 2 Animated Product Ads Video

2. Animated Explainer Video

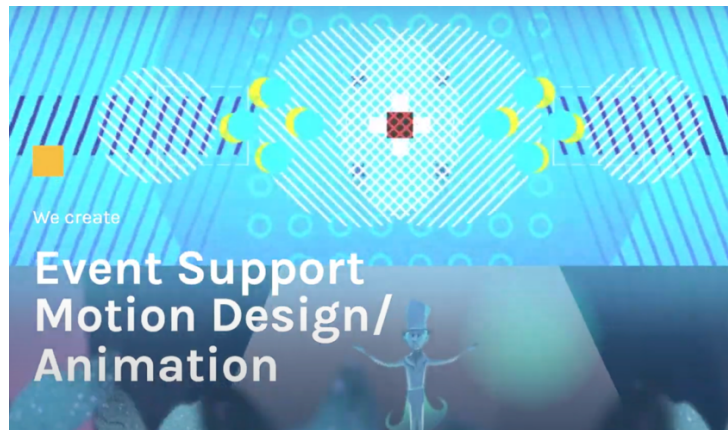
Merupakan karya animasi yang berfungsi untuk menjelaskan kumpulan data sehingga menjadikan hal-hal yang rumit menjadi sederhana, namun sekaligus menghibur.



Gambar 2. 3 Animated Explainer Video

3. Event Support Motion Design/Animation

Merupakan karya animasi yang berfungsi sebagai penghias di layar atau di latar belakang pada gelaran acara sehingga dapat meningkatkan suasana dan lebih melibatkan penonton.



Gambar 2. 4 Event Support Motion Design/Animation

BAB III

METODE PENELITIAN

3.1 Ilustrasi

Ilustrasi merupakan sebuah kata yang berasal dari bahasa Belanda *ilustratie* yang bermakna suatu gambar yang berfungsi sebagai hiasan. Secara terminologi ilustrasi adalah sebuah gambar yang berfungsi sebagai sarana untuk menggambarkan suatu kejadian. Menurut para ahli (Soedarso, 1990) menyatakan bahwa ilustrasi adalah sebuah gambar yang melukiskan tujuan tertentu seperti contohnya pada cerpen.

Menurut para ahli lainnya (Rohidi, 1984) juga menyatakan bahwa ilustrasi adalah sebuah gambar yang berhubungan dengan seni rupa. Ilustrasi berfungsi agar dapat menggambarkan makna dari sebuah tulisan sehingga membantu pembaca untuk memahami makna dari tulisan tersebut.

3.1.1 Jenis-jenis Ilustrasi

Video memiliki berbagai jenis jika berdasarkan bentuk visualnya (Soedarso, 2014), diantaranya:

- a. Ilustrasi Naturalis, yakni gambar yang mempunyai bentuk dan warna yang sama dengan aslinya tanpa adanya tambahan ataupun pengurangan.
- b. Ilustrasi Dekoratif, yakni gambar yang mempunyai fungsi untuk menghias sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dlebih-lebihkan.
- c. Ilustrasi Kartun, yakni gambar yang mempunyai bentuk lucu ataupun memiliki ciri khas tertentu.
- d. Ilustrasi Karikatur, yakni gambar yang telah mengalami penyimpangan bentuk proporsi tubuh sehingga bertujuan untuk menyindir atau mengkritik.

- e. Ilustrasi Cerita Bergambar (Cergam), Yakni gambar yang dibuat berdasarkan kumpulan cerita berbagai macam sudut pandang penggambaran yang menarik dan ditambahkan teks.
- f. Ilustrasi Buku Pelajaran, yakni gambar yang berfungsi untuk mengedukasi. Ilustrasi buku pelajaran dapat berupa rancangan teks atau suatu keterangan peristiwa baik ilmiah maupun gambar bagian.
- g. Ilustrasi Khayalan, yakni gambar yang dibuat secara imajinatif oleh pengarangnya.

3.2 Proses Pembuatan Ilustrasi

Pembuatan ilustrasi digital dapat menggunakan foto, baik yang telah proses menggunakan program komputer terlebih dahulu maupun langsung digunakan tanpa melalui proses editing. Selain menggunakan foto ilustrasi yang dibuat juga dapat berupa karangan yang bersifat imajinatif sehingga tercipta gambar dengan latar baru.

Ilustrasi yang dibuat pada saat program kerja praktik di koff and gold studio tidak ditentukan software apa saja yang boleh digunakan asalkan software tersebut memiliki format luaran Psd.

Penulis menggunakan software procreate dalam pembuatan sketsa dan software affinity designer yang terdapat di tablet dalam pembuatan aset digital.

3.3 Animasi

Animasi merupakan kata yang berasal dari bahasa inggris to anime yang mempunyai makna “menghidupkan”. Animasi adalah gambar yang tetap dan disusun secara teratur kemudian direkam menggunakan kamera”. (Munir, 2013).

Animasi adalah gabungan dari beberapa gambar yang disusun secara berurutan sehingga ketika gabungan gambar tersebut di putar dengan

kecepatan yang sesuai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat seolah sedang bergerak (Hidayatullah,2011).

Sedangkan menurut Vaughan dalam Binanto (2010) menjelaskan bahwa animasi merupakan usaha untuk menjadikan presentasi yang statis menjadi hidup(bergerak).

3.3.1 Jenis-Jenis Animasi

Menurut Munir (2013:327), karakter animasi telah berkembang menjadi beberapa jenis, diantaranya:

1. Animasi 2D (2 Dimensi)

Animasi dua dimensi lebih dikenal dengan sebutan flat animation. Perkembangan animasi dua dimensi cukup berkembang pesat seiring dibuatnya film-film kartun. Kartun berasal dari kata Cartoon, yang bermakna gambar yang lucu. Maka dari itu, kebanyakan film kartun dibuat dengan suasana lucu.

2. Animasi 3D (3 Dimensi)

Animasi 3D adalah bentuk pengembangan dari animasi 2D (dua dimensi). Karakter dari animasi 3 Dimensi biasanya diperlihatkan tampak seperti hidup dan nyata sehingga mendekati wujud aslinya.

3. Stop Motion Animation

Stop motion merupakan animasi yang menggunakan kamera untuk menangkap pergerakan obyek yang digerakkan satu persatu gerakan. Obyek yang dibuat sesuai pose tertentu akan difoto secara berurutan. Sehingga, ketika kamera memutar kumpulan pose-pose objek secara cepat, terciptalah susunan gambar yang bergerak.

4. Animasi Tanah Liat (Clay Animation)

Jenis animasi ini menggunakan plasticin, yaitu bahan lentur seperti permen karet. Tokoh-tokoh dalam animasi Clay dibuat menggunakan rangka khusus sebagai kerangka tubuhnya. Kemudian, kerangka tersebut ditutup dengan plasticin membentuk karakter yang ingin ditampilkan.

Foto-foto yang telah diambil kemudian digabungkan sehingga membentuk susunan gambar yang dapat bergerak.

5. Animasi Jepang (Anime)

Anime adalah sebutan bagi film animasi yang berasal dari Jepang yang memiliki karakter yang khas. Gaya anime mempunyai karakter yang berbeda dibandingkan dengan animasi yang berasal dari Eropa. Dalam pekbuatannya anime menggunakan tokoh-tokoh karakter dan background yang digambar secara manual menggunakan tangan dan sedikit bantuan dari teknologi komputer.

6. Animasi GIF

Animasi GIF adalah teknik animasi yang sederhana dengan menggunakan gambar-gambar yang saling dihubungkan menggunakan prinsip dasar animasi.

3.4 Proses Pembuatan Animasi

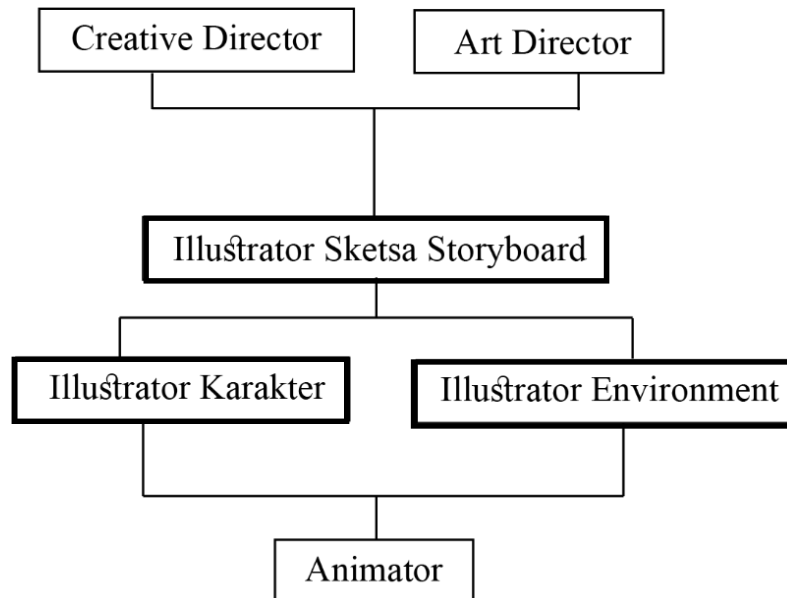
Proses pembuatan video animasi digital dikerjakan dengan komputer mulai dari pembuatan tokoh karakter, pembuatan latar suasana, penyusunan gerakan tokoh dan sudut pandang kamera, pemberian suara, serta editing efek (Jayadiguna,2019).

Pada saat pelaksanaan kerja praktik di Koff and Gold Studio, penulis menggunakan software editing animasi yakni Adobe After Effects atas rekomendasi dari staff bidang animator.

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Struktur Organisasi Unit Kerja

Berikut merupakan struktur organisasi unit kerja pada bidang produksi Animasi di Koff and Gold Studio.



Tabel 4. 1 Struktur organisasi unit kerja

Unit kerja yang dilampati oleh penulis pada saat kerja praktik yakni pada seksi Ilustrasi. Pada program kerja praktik yang diadakan oleh koff and gold di bagian ilustrasi, mahasiswa mempelajari semua unit dari bidang ilustrasi mulai dari Ilustrator Sketsa&Storyboard, Ilustrator Karakter dan Ilustrator Environment. Sehingga diharapkan, mahasiswa dapat merasakan perbedaan tugas pada tiap bagian agar mendapat pengalaman di berbagai bidang.

4.2 Tugas Unit Kerja

Seksi unit ilustrasi di Koff and Gold Studio bertanggung jawab dalam pembuatan aset gambar, diantaranya yakni:

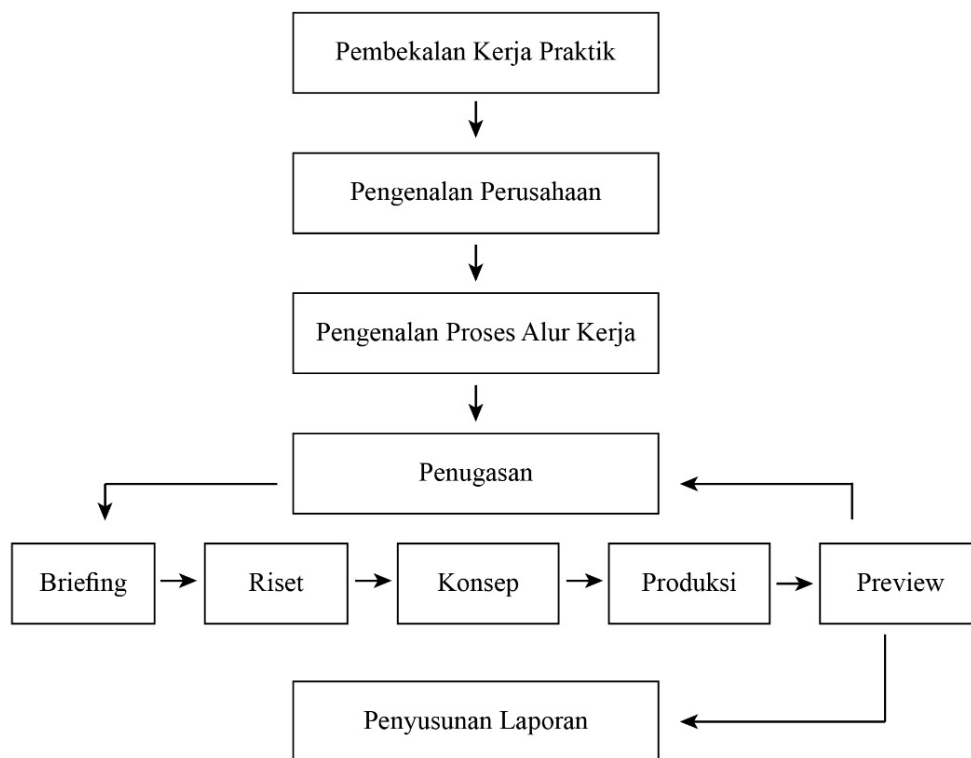
- a. Memvisualkan konsep menjadi aset gambar
- b. Memisahkan bagian aset yang terhubung agar memudahkan animator
- c. Mengatur proporsi, properti dan sudut pandang pada tokoh/karakter

4.3 Penjelasan Singkat Tentang Tugas Unit Kerja

Seksi unit Ilustrasi memiliki tugas yakni merancang visual aset yang diberikan oleh Director, tugas tersebut diantaranya dalam bidang:

- a. Membuat sketsa visual storyboard
- b. Membuat aset gambar karakter
- c. Membuat aset gambar environment

4.4 Skema Proses Kerja Praktik



Tabel 4. 2 Skema proses kerja praktik

4.5 Kegiatan Kerja Praktik

Kerja Praktik pada Koff and Gold Studio merupakan suatu kegiatan studi lapangan dalam bidang produksi aset animasi berupa gambar ilustrasi, yang mencakup aktifitas diantaranya meliputi:

1. Pengenalan proses produksi secara umum
2. Pengumpulan data, Penyusunan konsep kreatif serta proses produksi yang dilakukan secara berurutan dan berkesinambungan.
3. Penulisan laporan.

4.6 Jadwal Kegiatan Kerja Praktik

Tabel 4. 3 Tabel jadwal jam kerja praktik

Hari Kerja	Jam Masuk	Jam Pulang
Senin	09.00 WIB	17.00 WIB
Selasa	09.00 WIB	17.00 WIB
Rabu	09.00 WIB	17.00 WIB
Kamis	09.00 WIB	17.00 WIB
Jum'at	09.00 WIB	17.00 WIB
Sabtu	09.00 WIB	14.00 WIB
Minggu	LIBUR	

4.7 Tugas Kerja Praktik

Penugasan yang diberikan pada saat kerja praktik di bidang ilustrasi berupa pembuatan aset gambar dan bersifat individu dan tidak dilibatkan secara langsung dengan klien. Penugasan tersebut diantaranya:

4.7.1 Pembuatan Poster Landscape

1. Brief

Pada saat memberikan brief tugas, pembimbing lapangan memberikan arahan sebagai berikut:

- Poster dengan rotasi potrait
- Terdapat karakter ciri khas koff and gold
- Terdapat gambaran proses pembuatan animasi
- Mencerminkan kebahagiaan

- Terinspirasi dari contoh poster berikut:

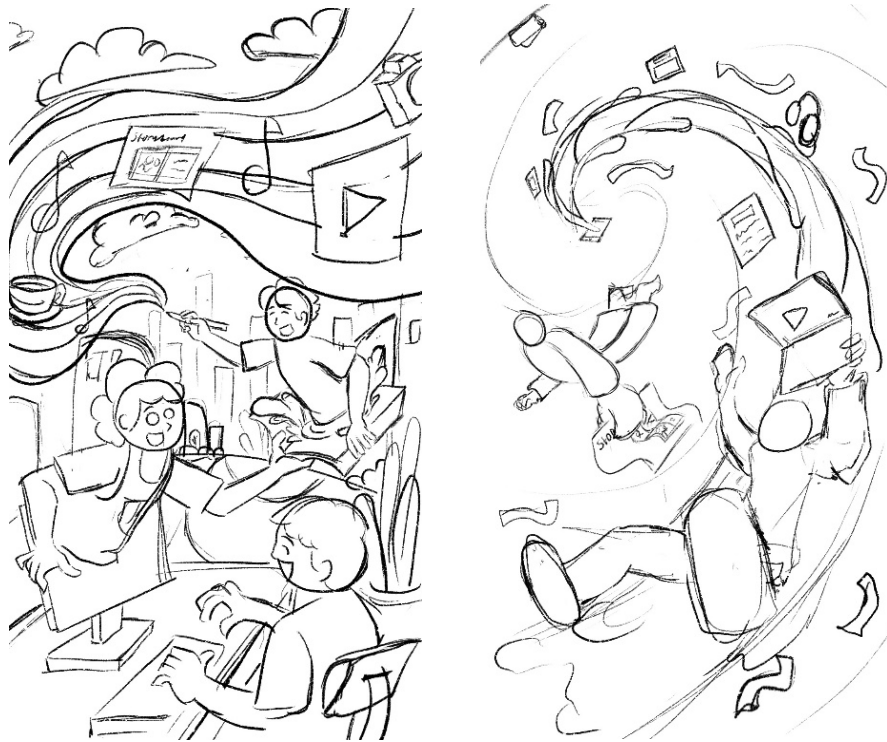


Gambar 4.3 Referensi Poster

2. Proses Sketsa

Setelah diberikan brief oleh pembimbing lapangan, peneliti membuat rancangan sketsa serta alternatif sesuai dengan arahan sehingga dapat diasistensikan dan diberikan kepada pembimbing.

Penulis membuat beberapa karakter yang tampak sedang melakukan proses produksi animasi dimulai dari penulisan konsep, pembuatan sketsa, dan editing video menggunakan dekstop komputer secara berurutan.

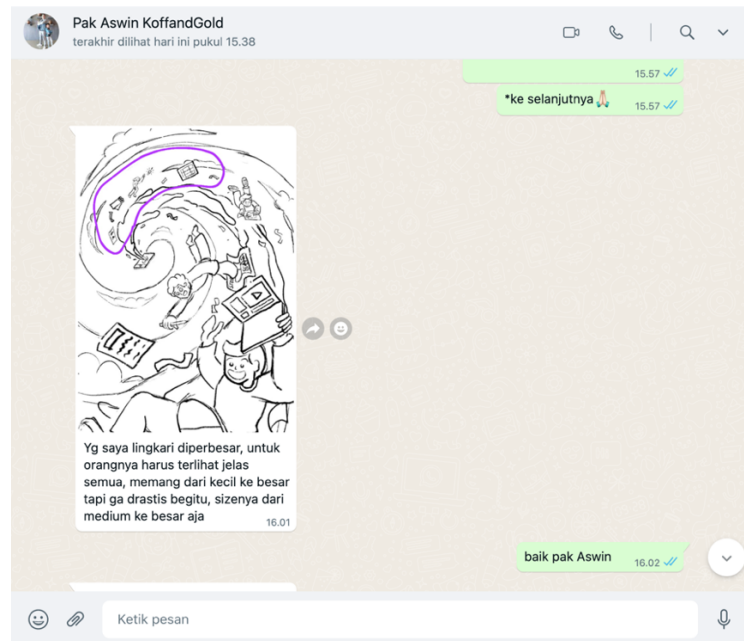


Gambar 4.4 Alternatif Sketsa

3. Asistensi Sketsa

Setelah gambar sketsa dibuat, penulis memberikan preview gambar kepada pembimbing lapangan. Sehingga dapat dipilih dan diberikan revisi untuk dilanjutkan ke proses selanjutnya.

Pada tahap ini pembimbing memilih salah satu sketsa dan penulis mendapatkan revisi pada bagian karakter 1 yakni yang sedang membuat proses sketsa.



Gambar 4.5 Asistensi Sketsa

Setelah melakukan proses asistensi didapatkan 1 sketsa yang telah disetujui oleh pembimbing dan dapat dilakukan ke tahap sketsa detail

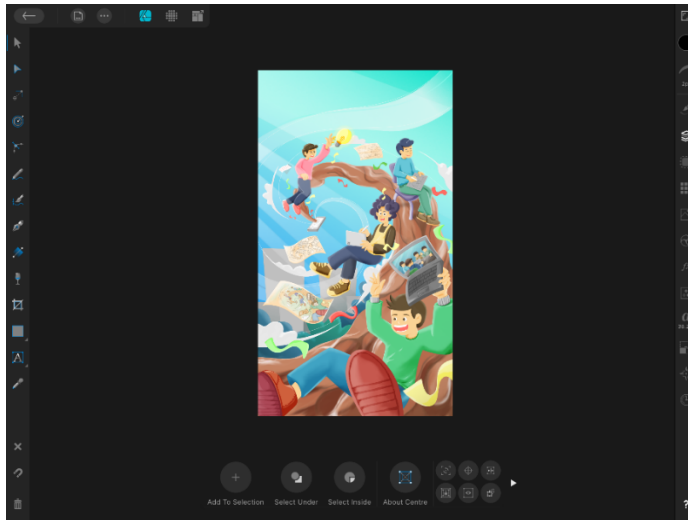


Gambar 4.6 Sketsa Detail

4. Proses Produksi

Setelah dilakukan asistensi, penulis melanjutkan progress ke tahap pembuatan aset digital.

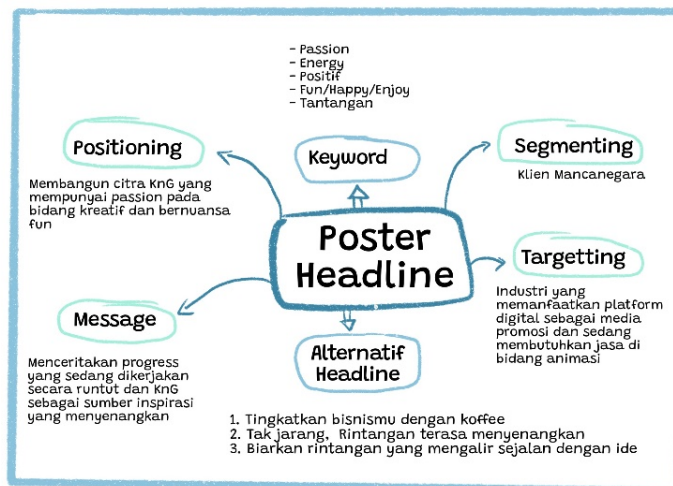
Disini penulis menggunakan software editing yang ada di tablet yakni affinity designer dalam membuat aset gambar poster tersebut.



Gambar 4.7 Pembuatan Aset Poster

5. Proses Penyusunan Copywriting

Setelah aset gambar tersebut didapatkan selanjutnya ditambahkan dengan tagline untuk mendukung poster tersebut. Proses tersebut dilakukan dengan asistensi terhadap pembimbing.



Gambar 4.8 Alternatif Headline



Gambar 4.9 Asistensi Headline yang disetujui

6. Hasil jadi

Berikut hasil jadi poster yang telah ditambahkan dengan copywriting headline dan juga identitas logo koff and gold studio.



Gambar 4.10 Hasil Poster.

4.7.2 Pembuatan Aset Gambar Video Animasi Pendek

Tugas selanjutnya yakni membuat Aset gambar untuk digunakan sebagai aset video animasi cerita pendek yang berfungsi untuk mengiringi sebuah lagu yang berjudul “a Million Dreams”. Tahapan tersebut diantaranya:

1. Brief

Pada saat memberikan brief tugas, pembimbing lapangan memberikan arahan sebagai berikut:

- Membuat aset gambar untuk animasi cerita yang terinspirasi dari lagu “A Million Dreams”
- Berdurasi 2-3 menit
- Style gambar dan palet warna menyesuaikan cerita
- Tanpa voice over(aset gambar tidak perlu menyesuaikan pergerakan mulut seperti bicara)
- Tugas dilaksanakan secara Individu.

2. Proses Observasi

Setelah diberikan brief oleh pembimbing lapangan, penulis mendengarkan lagu “a million dream” secara seksama untuk menemukan pesan yang terkandung dalam lagu tersebut.

3. Proses Konsep

Setelah melakukan pengamatan terhadap lagu yang akan dibuat cerita animasinya, penulis membuat konsep yang dimulai dari tema agar mempermudah proses selanjutnya.

Setelah mendapatkan tema, penulis membuat rangkaian alur cerita dan plot agar selanjutnya dapat dijabarkan menjadi narasi visual dari cerita yang akan dibuat.

Pada saat pembuatan konsep, penulis juga membuat sketsa detail karakter yang akan ditampilkan pada video animasi tersebut.

A Million Dreams

Tema:
Fantasy, Motivation

Alur:
Mernung > Tergugah > Bangkit > Semangat

Plot:

1. Seorang gadis naik bus dengan suasana galau
2. gadis tersebut melihat pemandangan diluar bus
3. Teringat kehidupan semrawut di kota
4. Pandangannya teralihkan dengan daun yang terbang melewati jendela bus.
5. Daun tersebut terbang ke langit yang terdapat bintang jatuh.
6. Ia pergi mengambil bintang.
7. Perasaan kembali ceria.

Narasi Visual:

Seorang gadis dalam perjalanan naik bus dalam keadaan murung, ia duduk di dekat jendela. dari luar tampak pemandangan bus yang melewati hamparan perkotaan yang padat. Keadaan jalanan banyak asap dan debu kendaraan. Sepanjang perjalanan ia merenung memikirkan kehidupan di kota yang berantakan namun sudah menjadi kebiasaan baginya.

Lalu(kembali ke dalam bus) seketika matanya tertuju pada daun yang berterbangan tersapu angin. Hari pun berganti malam, bintang² mulai berjatuhan melintasi angkasa menunjukkan kecilnya dunia dari luar sana. Tiba² muncul sebuah keinginan untuk menggapai salah satu bintang paling indah yang pernah ia lihat. dengan berbekal tekad ia pun mulai melompat dan terbang mengelilingi kota mengumpulkan jejak berupa serpihan cahaya yang bintang tersebut tinggalkan untuknya.

Setelah didapat, sang bintang memberikan cahaya baru untuk kehidupan si gadis dan ia pun turun dari langit dengan perasaan ceria disambut dengan bunga yang tumbuh bermekaran indah di taman kota.

Character :

- Gadis chubby berambut cokelat dan mempunyai mata bulat
- Pengamen lusuh memakai bucket hat
- Masyarakat yang melintas dijalanan (pengendara motor)

Gambar 4.11 Konsep dan Narasi Video Pendek



Gambar 4.12 Sketsa Karakter

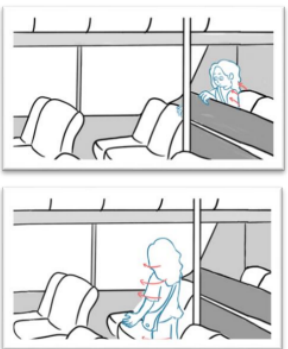

4. Penyusunan Storyline & Storyboard

Setelah mendapatkan konsep diatas secara keseluruhan, penulis membuat tabel storyline dan storyboard yang berfungsi untuk

mempermudah dan mendetailkan aset gambar apa saja yang dibutuhkan dalam video animasi tersebut.

Tabel 4.2 Storyboard&Storyline Video Pendek

Tabel Storyline&Storyboard

No.	DURASI	DESKRIPSI	SKETSA
1.	00.00-00.02	- Tulisan Judul lagu - background gelap	
2.	00.03-00.09	- Gadis datang berjalan menuju ke kursi kedua dari belakang bus - Eye level dari samping gadis - MS hingga lutut	 <p>Cut to:</p>
3.	00.10-00.14	- Gadis duduk dikursi samping jendela - Eye level dari samping gadis - MCU setengah badan	 <p>Cut to:</p>

5. Pembuatan Aset Gambar

Dengan panduan sketsa yang terdapat pada storyboard, penulis membuat aset ilustrasi yang berjumlah 28 scene menggunakan media digital.

Proses pembuatan aset gambar pada tiap scene tersebut berlangsung cukup lama untuk memperoleh detail gambar yang lebih baik dan dihasilkan aset gambar yang sesuai dengan suasana pada lagu “a million dreams” contohnya sebagai berikut:



Gambar 4.13 Preview Aset Gambar Scene 1



Gambar 4.14 Preview Aset Gambar Scene 2a



Gambar 4.15 Preview Aset Gambar Scene 6



Gambar 4.16 Aset Gambar Scene 16a

4.7.3 Pembuatan Aset Gambar Video Reels

Setelah tugas sebelumnya diselesaikan, dilanjutkan tugas selanjutnya yakni pembuatan aset video iklan promosi yang digunakan pada media instagram Reels. Tahapan dalam pembuatan video tersebut meliputi:

1. Brief

Pada saat memberikan brief tugas aset video reels, pembimbing lapangan memberikan arahan sebagai berikut:






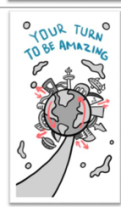
- Membuat aset video pendek berdurasi 30 detik
- Rotasi gambar potrait
- Terdapat pesan promosi dari koff and gold
- Tugas Individu
- Gaya Visual “Paper Style”

2. Proses Pembuatan Storyline&Storyboard

Setelah brief diberikan, selanjutnya membuat tabel alur cerita sekaligus diberikan gambaran sketsa dari aset gambar yang akan dibuat nantinya.

Pada tahap ini penulis membuat 3 scene yang terdiri dari dialog antara klien dan karakter koff and gold, ilustrasi dunia masa depan dengan tagline “your turn to be amazing”, dan informasi kontak dari koff and gold studio.

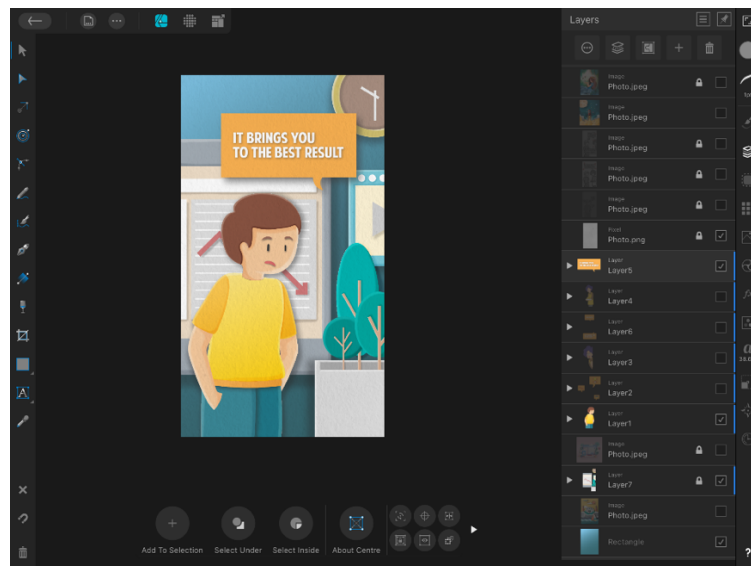
Tabel 4.3 Sketsa Storyboard Video Reels

No.	Keterangan	Gambar
1.	Orang tampak kebingungan Transisi: pop up diagonal	
2.	Datang karakter koffandgold menanyakan keresahannya Transisi : pop up dari kanan	
3.	Karakter koff and gold datang kembali dengan membawa emas Transisi: pop up dari kanan	
6.	Muncul shape ke arah bumi yang sedang berputar	
7.	Tampak bangunan futuristic di bumi Transisi: bounce	
8.	Muncul copywrite "Your turn to be amazing" Transisi: kecil ke besar	

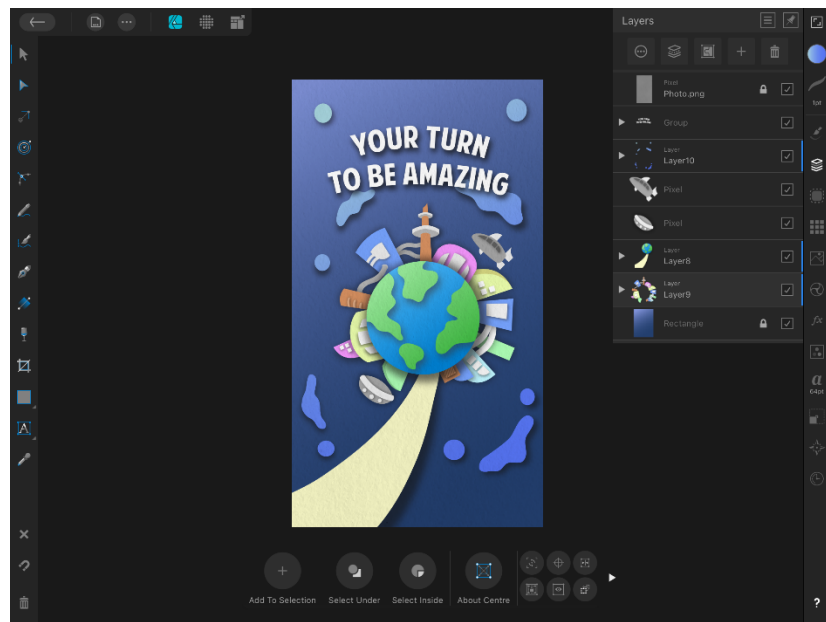
3. Produksi Aset Gambar

Setelah Sketsa yang telah dibuat tersebut disetujui oleh pembimbing lapangan, selanjutnya dapat dilakukan proses produksi aset gambar.

Penulis menggunakan software affinity designer pada tablet untuk membuat aset yang berbasis vector dan dipisahkan setiap bagian yang akan digerakkan.



Gambar 4.17 Proses Pembuatan Aset



Gambar 4.18 Proses Pembuatan Aset

4. Hasil jadi

Proses produksi aset telah selesai, berikut contoh hasil gambar yang telah dibuat oleh penulis dalam tugas pembuatan aset video potrait.



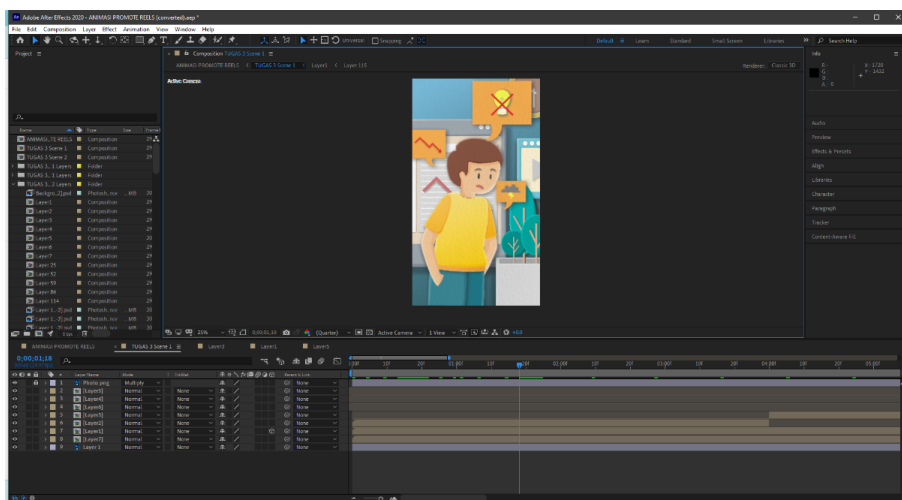
Gambar 4.19 Preview Hasil Aset Gambar

4.7.4 Menganimasikan Aset Video Reels

Setelah aset gambar didapatkan, penulis diberikan tugas tambahan berupa menganimasikan aset yang telah dibuat sehingga menjadi video animasi yang dapat bergerak. Proses tersebut meliputi:

1. Proses Editing

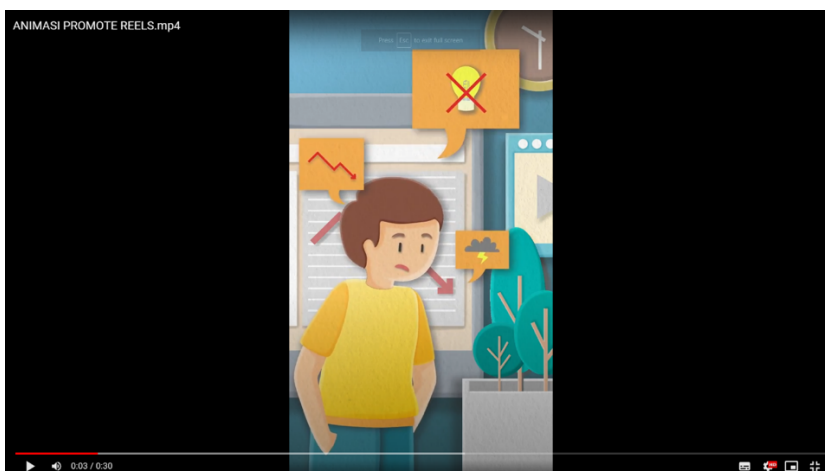
Pada proses editing aset, penulis menggunakan software editing bernama Adobe After Effect dan dibimbing langsung oleh staff animator dari koff and gold studio.



Gambar 4.20 Proses Editing Animasi

2. Hasil Jadi Video Animasi

Aset gambar yang telah di edit menjadi video animasi bergerak berdurasi 30 detik



Gambar 4.21 Hasil Video Animasi

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Kerja Praktik yang dilaksanakan selama tiga bulan di Koff and Gold Studio memberikan banyak pengalaman dan juga pembelajaran sehingga dapat meningkatkan kemampuan pribadi penulis agar mampu bersaing dalam dunia industri kreatif yang sebenarnya. Pelajaran tersebut meliputi komunikasi dengan tim, memvisualisasikan brief dengan baik dan sesuai, kemampuan individu dalam membuat aset hingga belajar gaya visual yang baru ditemui.

Setelah mempelajari hal diatas penulis menemukan pembelajaran bahwa ilustrator pada skala industri harus menguasai berbagai macam gaya visual karena setiap klien yang datang menginginkan gaya visual yang berbeda-beda tergantung kebutuhannya. Tidak hanya itu, kerja praktik yang telah dilaksanakan juga meningkatkan rasa percaya diri karena suport yang telah diberikan oleh tim selama proses kerja praktik di Koff and Gold Studio.

5.2 Saran

Melaksanakan kerja praktik yang berhubungan langsung dengan tim merupakan pengalaman yang sangat penting agar mampu bersaing dalam industri yang sebenarnya. Oleh karena itu, penulis memberikan saran terhadap pembaca yang akan melaksanakan kerja praktik bahwa sebelum melaksanakan kerja praktik, mahasiswa perlu mempersiapkan *softskill* yang dibutuhkan misalnya *skill* untuk berkomunikasi dengan tim, mempersiapkan pertanyaan terkait teknis kerja dan mempersiapkan mental agar dapat menjalani segala bentuk permasalahan dalam unit kerja.

DAFTAR PUSTKA

Binanto, I. 2010. Multimedia Digital Dasar Teori dan Pengembangannya. Andi Offset. Yogyakarta.

Hidayatullah, P. 2001. Animasi Pendidikan Menggunakan Flash. Bandung: Informatika

Sugiyono. 2015. Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods). Bandung: Alfabeta.

Widoyoko, Eko Putro. 2014. Teknik Penyusunan Instrumen Penelitian. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

LAMPIRAN

1. Surat Diterima Kerja Praktik



Wonorejo Sari 6/E.03A, Surabaya
www.koffandgold.com

No. : 012/INTERN/VIII/2022
Tanggal : 10 Agustus 2022
Kepada : Elsi Mersilia Hanesti, S.EI.,M.SEI
Koordinator Kerja Praktik
Universitas Internasional Semen Indonesia

Dengan Hormat,
Menindak lanjuti Surat Nomor : 0221/KI.05/03-01.01.01/08.22, tertanggal 09 Agustus 2022 perihal Permohonan Kerja Praktik yang diajukan kepada kami untuk Mahasiswa atas nama :

Muhammad Ali Masyhuri	NIM : 3031910024	S1 Desain Komunikasi Visual, Universitas Internasional Semen Indonesia
Mahendra Putra Paksi	NIM : 3031910017	S1 Desain Komunikasi Visual, Universitas Internasional Semen Indonesia
Joko Suprianto	NIM : 3031910013	S1 Desain Komunikasi Visual, Universitas Internasional Semen Indonesia

untuk dapat melaksanakan program Kerja Praktik di Koff and Gold Studio mulai tanggal 01 Agustus - 31 Oktober 2022


Demikian surat ini kami sampaikan.
Atas perhatian Bapak/Ibu, kami ucapkan terima kasih

Prayodi Bagus Aldyguna
COO Koff and Gold Studio

2. Sertifikat Kerja Praktik



3. Lembar Kehadiran Kerja Praktik



UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
 Kompleks PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk.
 Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61122
 Telp: (031) 3985482, (031) 3981732 ext. 3662 Fax: (031) 3985481

LEMBAR KEHADIRAN KERJA PRAKTIK

Nama : Muhammad Aii Masyhuri
 NIM : 3031910024
 Judul Kerja Praktik : Penerapan Ilustrasi 2 Dimensi pada industri Animasi Di Koff and Gold Studio

No	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing lapangan
1.	1/8/22	Brief poster 16 Reels & Pembuatan konsep	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
2.	2/8/22	Penyusunan moodboard poster	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
3.	3/8/22	Pembuatan Alternatif sketsa	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
4.	4/8/22	Revisi sketsa terpilih	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
5.	5-6/8/22	Pembuatan aset ilustrasi	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
6.	8/8/22	Revisi poster 16 Reels	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
7.	9-10/8/22	Penyusunan Headline/COPYWRITE	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
8.	11/8/22	Brief SHORT ANIMATED VIDEO	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
9.	12/8/22	penyusunan konsep & Narasi Visual	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
10.	13/8/22	penyusunan storyline Animasi	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
11.	15/8/22	Pembuatan sketsa	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
12.	16/8/22	pembuatan storyboard	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
13.	18-20/8/22	Pembuatan Aset Karakter	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
14.	22-31/8/22	pembuatan scene 1- 26 26b	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
15.	1-3/9/22	Pembuatan scene 27-28b	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>
16.	5/9/22	Brief Promosi 16 Reels (Animasi)	<i>[Signature]</i>	<i>[Signature]</i>

Catatan :
 Tuliskan kegiatan yang dilakukan (Harian/ Minggu) selama magang dan ditandatangani oleh Pelaksana magang dan Pembimbing Lapangan dimana magang dilaksanakan.



UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA

Kompleks PT. Semen Indonesia (Persero) Tbk.

Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61122

Telp: (031) 3985482, (031) 3981732 ext. 3662 Fax: (031) 3985481

LEMBAR KEHADIRAN KERJA PRAKTIK

Nama : Muhammad Ali Masyhuri
 NIM : 3031910024
 Judul Kerja Praktik : Penerapan Ilustrasi 2 Dimensi pada Industri Animasi di Koff and Gold Studio

No	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing lapangan
17.	6/9/22	penyusunan konsep Animasi	<i>Am</i>	<i>Am</i>
18.	7/9/22	pembuatan sketsa	<i>Am</i>	<i>Am</i>
19.	8-10/9/22	Pembuatan Aset karakter	<i>Am</i>	<i>Am</i>
20.	12-16/9/22	pembuatan Aset Environment	<i>Am</i>	<i>Am</i>
21.	17-20/9/22	Proses produksi Animasi	<i>Am</i>	<i>Am</i>
22.	21/9/22	Brief Animasi Platform Youtube (kelompok / Tim)	<i>Am</i>	<i>Am</i>
23.	22-24/9/22	Riset & Bimbingan Strategi Pemasaran	<i>Am</i>	<i>Am</i>
24.	26-30/9/22	Revisi Hasil Riset & penyusunan presentasi kepada klien	<i>Am</i>	<i>Am</i>
25.	1/10/22	Pitching konsep	<i>Am</i>	<i>Am</i>
26.	3-7/10/22	Riset Kompetitor	<i>Am</i>	<i>Am</i>
27.	10-15/10/22	Riset STP	<i>Am</i>	<i>Am</i>
28.	17-22/10/22	Riset SWOT	<i>Am</i>	<i>Am</i>

Catatan :

Tuliskan kegiatan yang dilakukan (Harian/ Mingguan) selama magang dan ditandatangani oleh Pelaksana magang dan Pembimbing Lapangan dimana magang dilaksanakan.

4. Lembar Evaluasi



UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
 Kompleks PT Semen Indonesia (Persero) Tbk
 Jl Veteran, Gresik Jawa Timur 61122
 Telp (031) 3985482, (031) 3981732 ext 3662 Fax (031) 3985481



UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
 Kompleks PT Semen Indonesia (Persero) Tbk
 Jl Veteran, Gresik Jawa Timur 61122
 Telp (031) 3985482, (031) 3981732 ext 3662 Fax (031) 3985481

LEMBAR EVALUASI KERJA PRAKTIK

Dosen Pembimbing

Nama : MUHAMMAD ALI MASYHURI
 NIM : 30.3191.00.24
 Judul Magang :

ASPEK	BOBOT (B) %	NILAI (N)	N X B
Penulisan Laporan (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi)	10 %	90	9
Aplikasi Keilmuan (Kesesuaian penyelesaian Masalah dengan teori)	25 %	90	22,5
Penguasaan Materi Kerja Praktik (Pembelajaran yang didapatkan dan kerjasama)	50 %	90	45
Kerajinan dan Sikap	15 %	90	13,5
JUMLAH	100%	JUMLAH	90

Gresik,
 Dosen Pembimbing

(*[Signature]*)
 NIP. 9017253

LEMBAR EVALUASI KERJA PRAKTIK

Pembimbing Lapangan

Nama : MUHAMMAD ALI MASYHURI
 NIM : 30.3191.00.24
 Judul Magang :

ASPEK	BOBOT (B) %	NILAI (N)	N X B
Penulisan Laporan (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi)	10 %	82	8,2
Aplikasi Keilmuan (Kesesuaian penyelesaian Masalah dengan teori)	25 %	80	20
Penguasaan Materi Kerja Praktik (Pembelajaran yang didapatkan dan kerjasama)	50 %	85	42,5
Kerajinan dan Sikap	15 %	80	12
JUMLAH	100%	JUMLAH	82,7

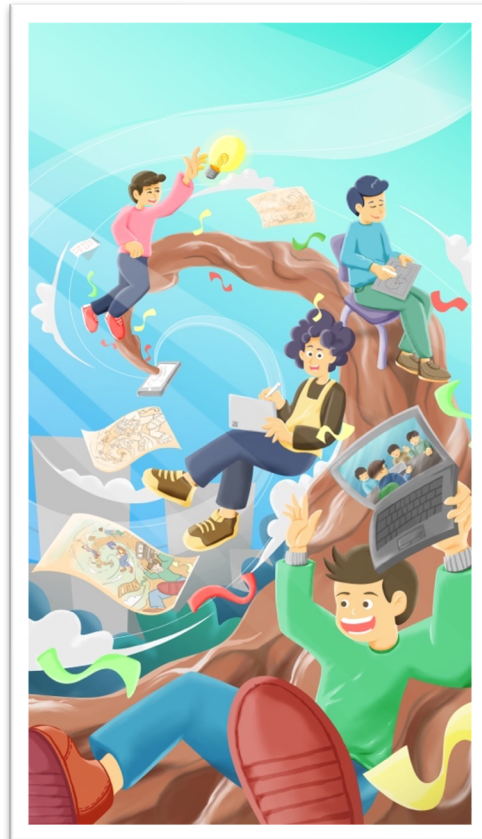
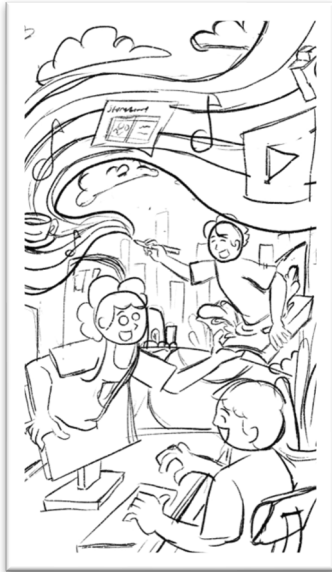
Gresik, 02 November 2022
 Pembimbing Lapangan

(*[Signature]*)
 NIP. Aswin Junarto

5. Dokumentasi Kegiatan Kerja Praktik



Gambar Penugasan Poster



Penugasan Video Pendek

A Million Dreams

Tema:

Fantasy, Motivation

Alur:

Merenuh > Tergugah > Bangkit > Semangat

Plot:

1. Seorang gadis naik bus dengan suasana galau
2. gadis tersebut melihat pemandangan diluar bus
3. Teringat kehidupan semrawut di kota
4. Pandangannya teralihkan dengan daun yang terbang melewati jendela bus.
5. Daun tersebut terbang ke langit yang terdapat bintang jatuh.
6. Ia pergi mengambil bintang.
7. Perasaan kembali ceria.

Narasi Visual:

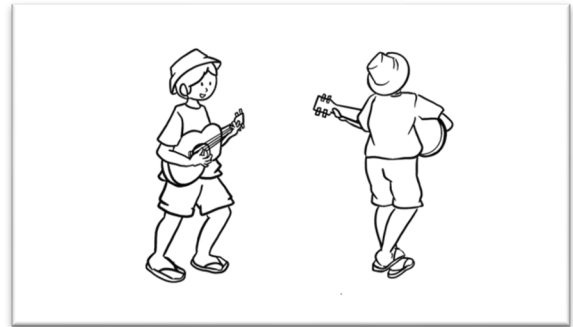
Seorang gadis dalam perjalanan naik bus dalam keadaan murung, ia duduk di dekat jendela. dari luar tampak pemandangan bus yang melewati hamparan perkotaan yang padat. Keadaan jalanan banyak asap dan debu kendaraan. Sepanjang perjalanan ia merenuh memikirkan kehidupan di kota yang berantakan namun sudah menjadi kebiasaan baginya.

Lalu(kembali ke dalam bus) seketika matanya tertuju pada daun yang berterbangan tersapu angin. Hari pun berganti malam, bintang² mulai berjatuh melintasi angkasa menunjukkan kecilnya dunia dari luar sana. Tiba² muncul sebuah keinginan untuk menggapai salah satu bintang paling indah yang pernah ia lihat. dengan berbekal tekad ia pun mulai melompat dan terbang mengelilingi kota mengumpulkan jejak berupa serpihan cahaya yang bintang tersebut tinggalkan untuknya.

Setelah didapat, sang bintang memberikan cahaya baru untuk kehidupan si gadis dan ia pun turun dari langit dengan perasaan ceria disambut dengan bunga yang tumbuh bermekaran indah di taman kota.

Character :

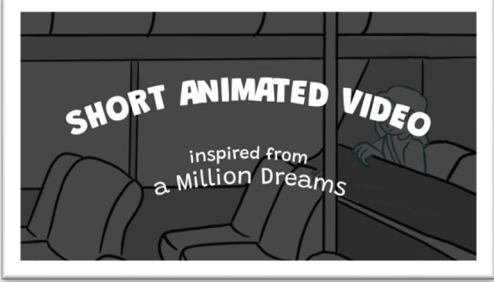
- Gadis chubby berambut cokelat dan mempunyai mata bulat
- Pengamen lusuh memakai bucket hat
- Masyarakat yang melintas di jalanan (pengendara motor)

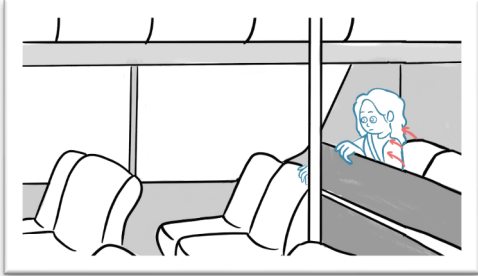
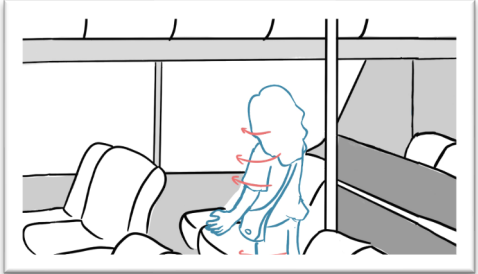
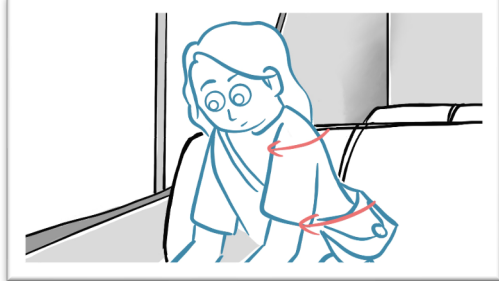






Environment :

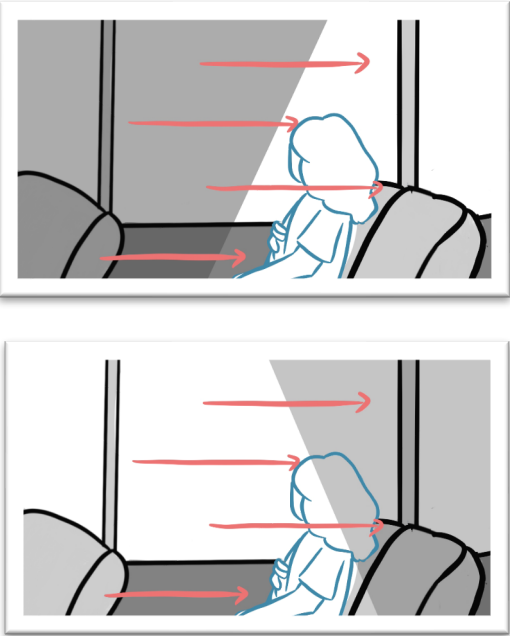
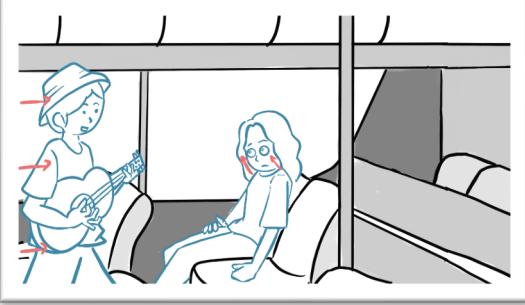
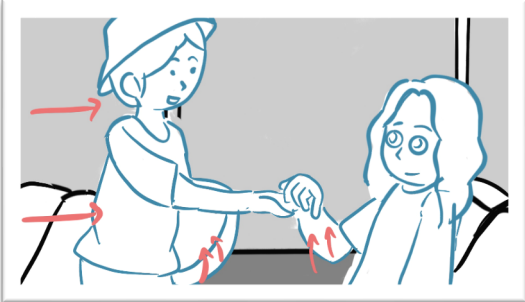
- Didalam bus (kursi double seat, hadap depan, jendela kaca lebar)
- Jalanan kota(gedung bertingkat, pertokoan, kendaraan macet, asap kendaraan)
- Langit siang(hujan, cahaya matahari menembus awan)
- Langit malam(bintang, bulan, bintang jatuh)
- Taman kota(gedung bertingkat di balik pepohonan, bunga, semak-semak)

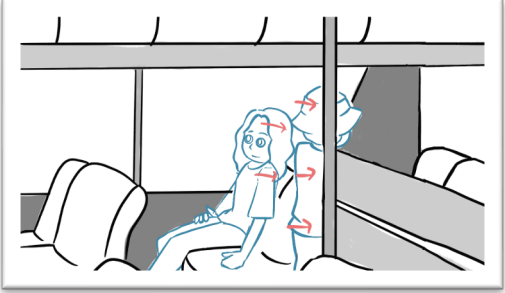

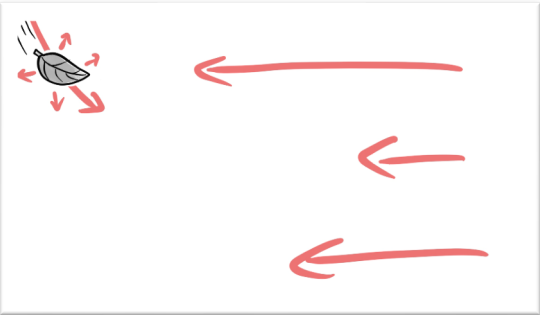
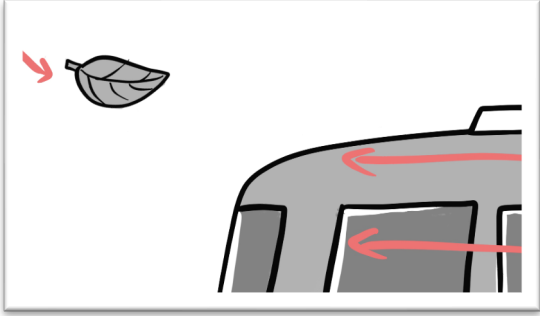
Tabel Storyline&Storyboard

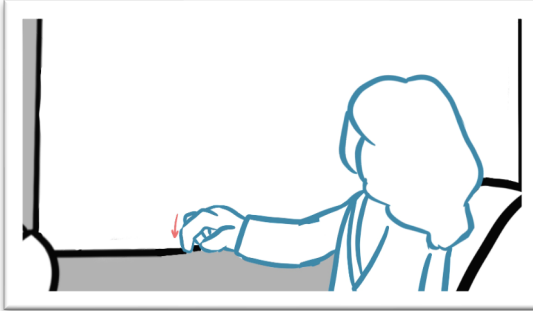

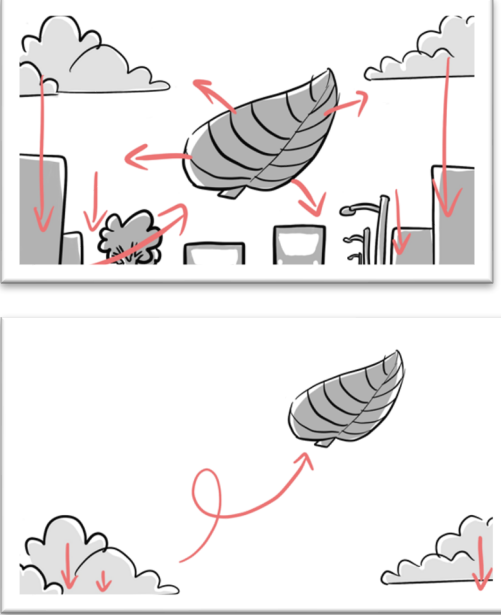
No.	DURASI	DESKRIPSI	SKETSA
1.	00.00-00.02	<ul style="list-style-type: none"> - Tulisan Judul lagu - background gelap 	

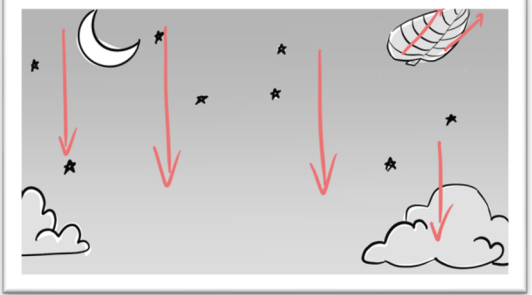

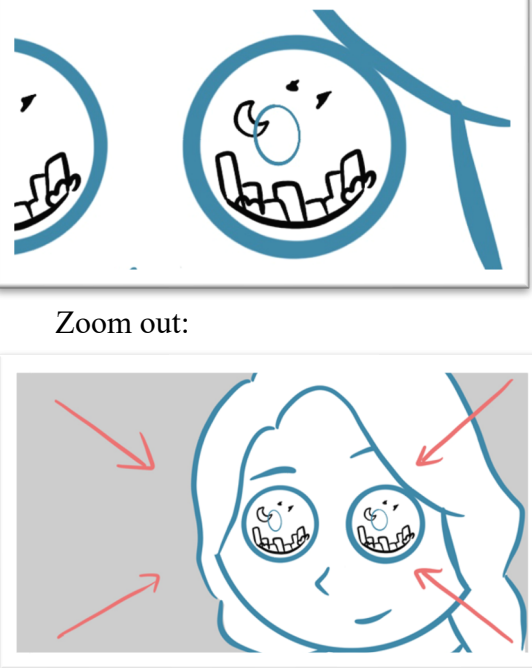
<p>2.</p>	<p>00.03-00.09</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gadis datang berjalan menuju ke kursi kedua dari belakang bus - Eye level dari samping gadis - MS hingga lutut 	  <p>Cut to:</p>
<p>3.</p>	<p>00.10-00.14</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gadis duduk dikursi samping jendela - Eye level dari samping gadis - MCU setengah badan 	  <p>Cut to:</p>



<p>4.</p>	<p>00.15-00.16</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gadis Melirik ke jendela - CU wajah gadis dari depan 	 <p>Cut to:</p>
<p>5.</p>	<p>00.17-00.20</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Dibalik jendela tampak macet dan berdebu - gadis membelakangi kamera - MCU menghadap ke jendela 	 <p>Cut to:</p>
<p>6.</p>	<p>00.21-00.24</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Suasana diluar bus dipenuhi asap kendaraan dimana-mana - LS eye level 	 <p>Cut to:</p>

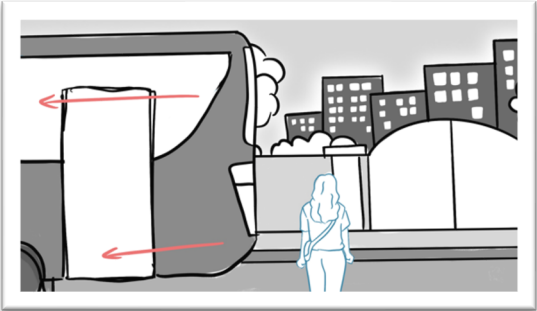

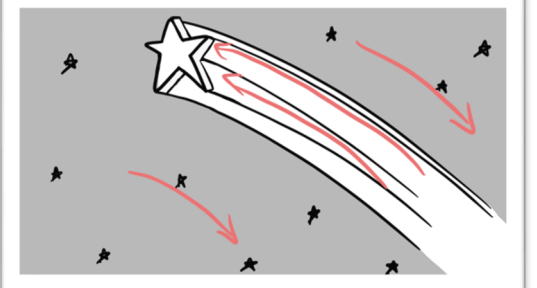

<p>7.</p>	<p>00.25-00.26</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bus melewati terowongan gelap - Eye level dari samping - MS setengah badan 	 <p>Zoom out:</p>
<p>8.</p>	<p>00.27-00.29</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pengamen lusuh lewat samping si gadis - MS dari samping gadis 	 <p>Zoom in:</p>
<p>9.</p>	<p>00.30-00.34</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gadis memberi uang pengamen - MCU depan gadis setengah badan 	 <p>Zoom out:</p>


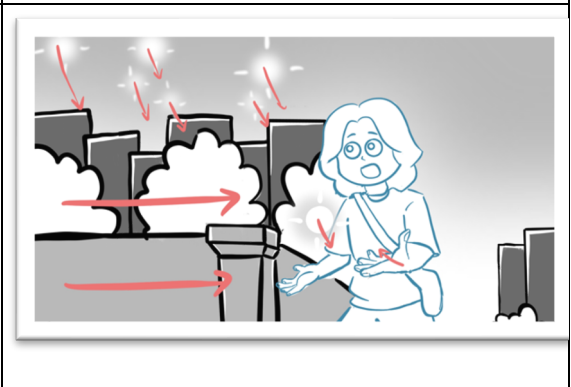
<p>10.</p>	<p>00.35-00.39</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Pengamen beranjak dan Si gadis menghela nafas - CU wajah gadis 	 <p>Cut to:</p> 
<p>11.</p>	<p>00.40</p>	<p>Transisi putih</p>	
<p>12.</p>	<p>00.41-00.50</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Daun tersapu angin datang kearah bus - Background pepohonan di jalanan kota dan terdapat awan dilangit 	
<p>13.</p>	<p>00.51-00.53</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Daun tersebut melewati bagian depan bus 	 <p>Cut to:</p>


<p>14.</p>	<p>00.54-00.56</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gadis melamun sembari mengetuk frame bawah jendela bus - MS dari samping gadis 	
<p>15.</p>	<p>00.57-01.01</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gadis mengangkat kepala lalu memperhatikan daun yang melintasi pandangannya - CU dari depan gadis 	 <p>Cut to:</p>
<p>16.</p>	<p>01.02-01.04</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Daun terbang kelangit - Background jalanan dan awan - LS 	

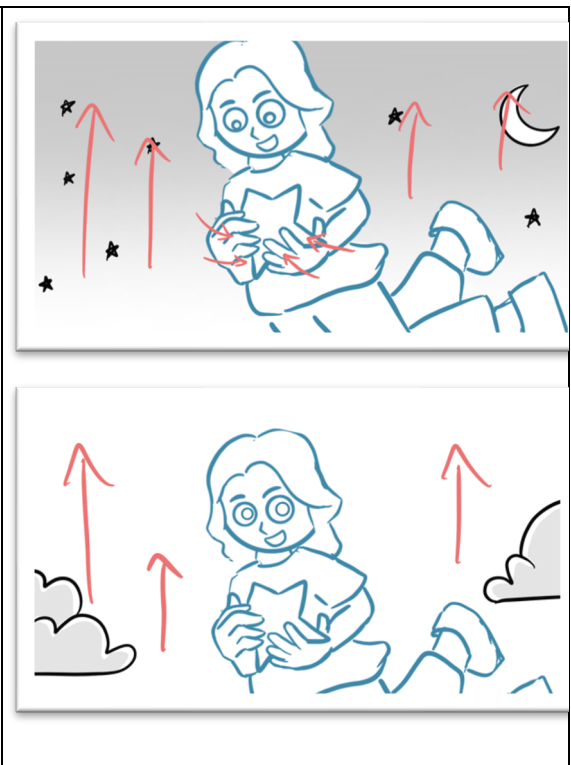

<p>17.</p>	<p>01.05-01.06</p>	<p>- Hari berganti malam</p>	
<p>18.</p>	<p>01.06-01.10</p>	<p>- Suasana malam di jalanan kota yang dihiasi dengan bintang diatas langit - LS</p>	 <p>Cut to:</p>
<p>19.</p>	<p>01.11-01.12</p>	<p>- Mata gadis memantulkan cahaya dari bintang - XCU wajah gadis</p>	 <p>Zoom out:</p> <p>Cut to:</p>

<p>20.</p>	<p>01.13-01.15</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Muncul bintang jatuh diantara beribu bintang yang bersinar - LS pemandangan langit 	 <p>Cut to:</p>
<p>21.</p>	<p>01.16-01.21</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gadis beranjak dari kursi dan menghentikan laju bus - MS depan gadis setengah badan 	 <p>Cut to:</p>

<p>22.</p>	<p>01.22-01.24</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gadis turun dari bus - LS setengah badan bus 	  <p>Cut to:</p>
<p>23.</p>	<p>01.25-01.28</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gadis berlari mengejar bintang - MS setengah badan gadis 	 <p>Cut to:</p> 

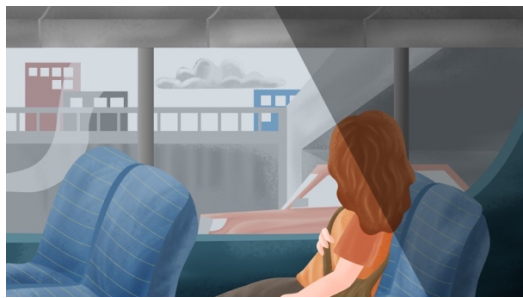
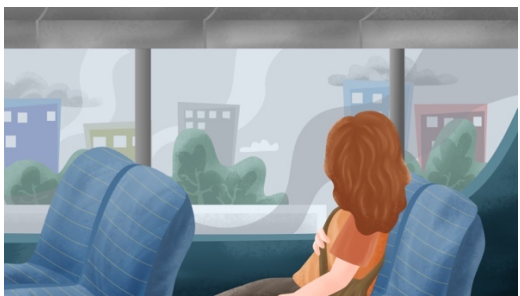
<p>24.</p>	<p>01.29-01.32</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gadis mengambil serpihan cahaya yang ditinggalkan bintang dan membuat gadis terbang perlahan - MS setengah badan 	
<p>25.</p>	<p>01.33-01.35</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gadis mengumpulkan serpihan lebih banyak lagi - LS jalanan kota 	

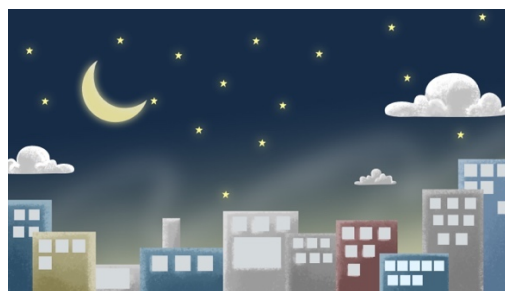
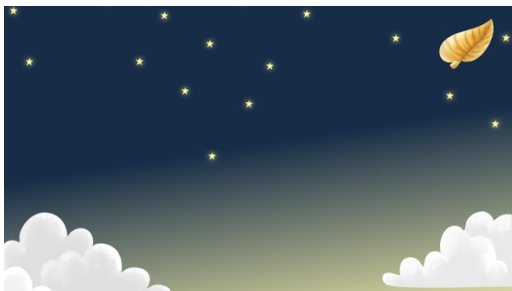
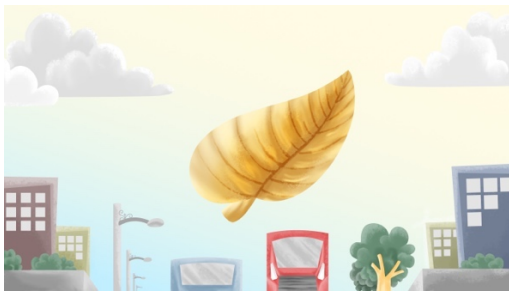
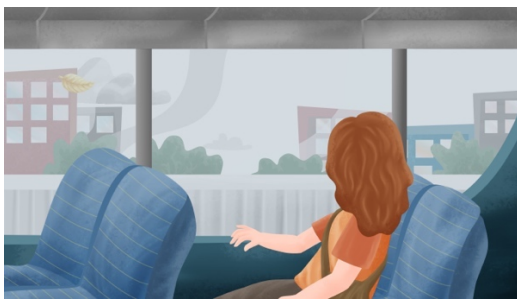
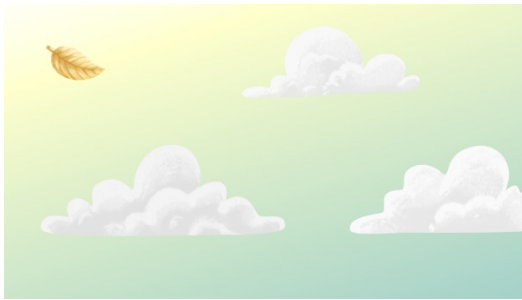
<p>26.</p>	<p>01.36-01.38</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gadis terbang menuju bintang - MCU dari samping gadis - background langit 	 <p>Cut to:</p>
------------	--------------------	---	--

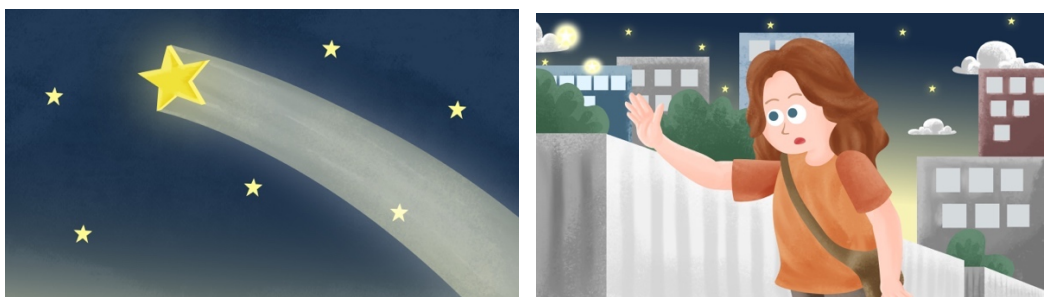
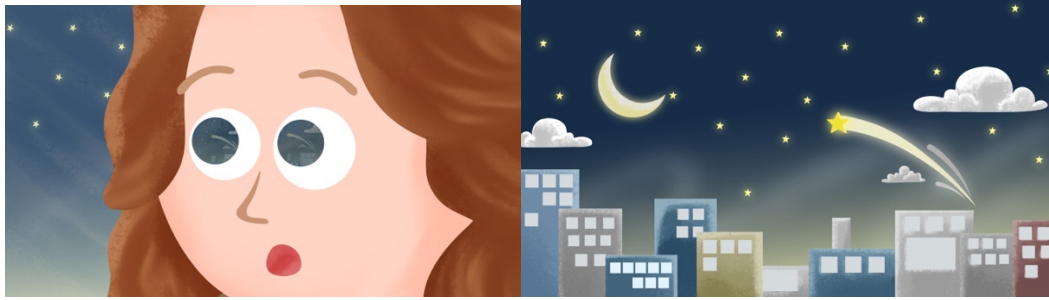
<p>27.</p>	<p>01.39-01.40</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Bintang telah di gapai dan hari berganti menjadi siang - MCU gadis memegang bintang 	
<p>28.</p>	<p>00.41-01.43</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Gadis turun dengan semangat dan ceria - LS - Background jalanan taman kota 	

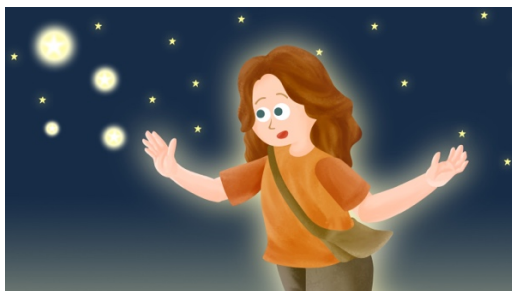
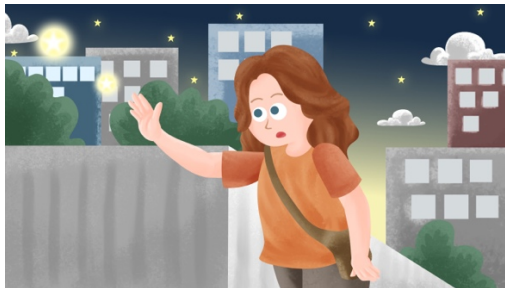
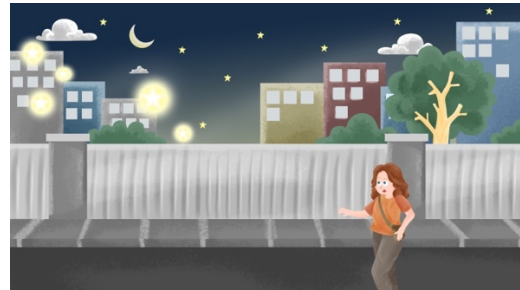
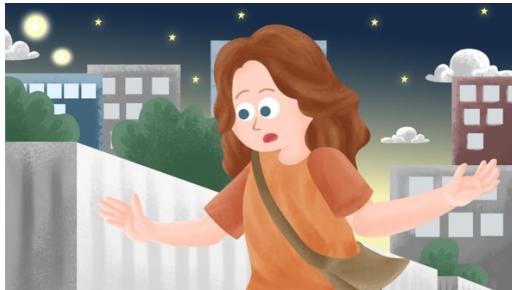
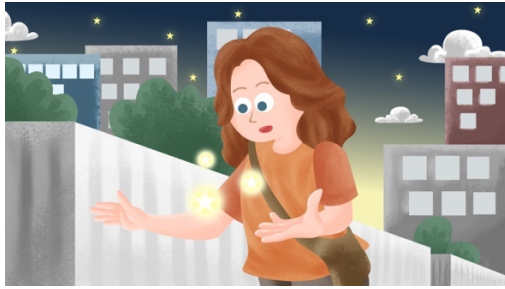
Aset Gambar Video Pendek














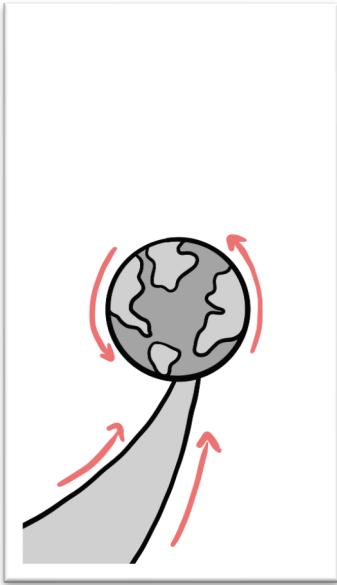


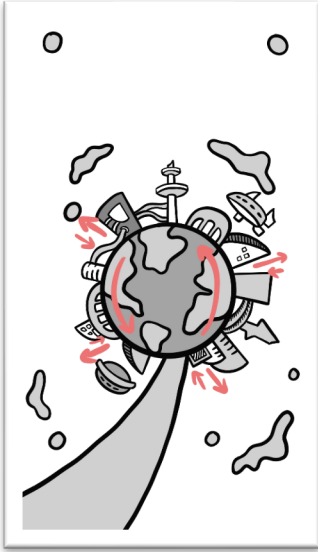



Penugasan Video Reels

No.	Keterangan	Gambar
1.	<p>Orang tampak kebingungan</p> <p>Transisi: pop up diagonal</p>	

<p>2.</p>	<p>Datang karakter koffandgold menanyakan keresahannya</p> <p>Transisi : pop up dari kanan</p>	
<p>3.</p>	<p>Karakter koff and gold datang kembali dengan membawa emas</p> <p>Karakter koff and gold menjelaskan secara singkat</p> <p>Transisi: pop up dari kana</p>	
<p>4.</p>	<p>Emas terbang ke pojok kiri bawah</p>	

		
5.	Muncul shape ke arah bumi yang sedang berputar	

<p>6.</p>	<p>Tampak bangunan futuristic di bumi</p> <p>Transisi: bounce</p>	
<p>7.</p>	<p>Muncul copywrite “Your turn to be amazing”</p> <p>Transisi: kecil ke besar</p>	

8.	Animasi diakhiri dengan logo koff and gold beserta website	 <p>The image shows the Koff and Gold logo, a stylized 'K' and 'G' intertwined, centered on a white background. Below the logo is the website address 'www.koffandgold.com'.</p>
----	--	--

Sketsa Gambar Video reels

