

LAPORAN KERJA PRAKTIK

IMPLEMENTASI ASET ILUSTRASI PADA ANIMASI
SEBAGAI MEDIA KOMERSIL DI KOFF AND GOLD
STUDIO



Disusun oleh:
JOKO SUPRIANTO (3031910013)

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
GRESIK
2022

LAPORAN KERJA PRAKTIK

**IMPLEMENTASI ASET ILUSTRASI PADA ANIMASI
SEBAGAI MEDIA KOMERSIL DI KOFF AND GOLD
STUDIO**



Disusun oleh:
JOKO SUPRIANTO (3031910013)

DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
GRESIK
2022

LEMBAR PENGESAHAN

**LAPORAN MAGANG
KOFF AND GOLD STUDIO
(Periode : 01 Agustus 2022 s.d 31 Oktobert 2022)**


Disusun Oleh:
JOKO SUPRIANTO (3031910013)

Mengetahui,
Ketua Prodi DKV UISI



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


Menyetujui,
Dosen Pembimbing Kerja Praktek



Damara Alif Pradipta, S.Pd., M.Sn.
4567

Gresik, 18 November 2022
Koff and Gold Studio

Menyetujui,
Pembimbing Lapangan



(Aswin Juniarto, S.Sn, MM.)

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa karena berkat rahmat-Nya, laporan kerja praktik dengan judul “IMPLEMENTASI ASSET ILUSTRASI PADA ANIMASI SEBAGAI MEDIA KOMERSIL DI KOFF AND GOLD STUDIO” dapat diselesaikan dengan baik.

Terimakasih kepada Bapak Damara Alif Pradipta, S.Pd., M.Sn. selaku dosen pembimbing yang telah memberikan arahan serta bimbingan dalam penulisan laporan kerja praktik ini.

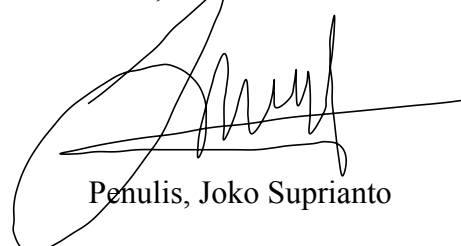
Terimakasih kepada Bapak Aswin Juniarto, S.Sn, MM. selaku pembimbing lapangan yang telah memberikan banyak ilmu serta pengalaman selama melakukan kerja praktik di Koff and Gold Studio, Kota Surabaya.

Terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dan memberi semangat dalam pengerjaan laporan kerja praktik ini.

Pada laporan kerja praktik ini dimungkinkan masih banyak terdapat kesalahan serta kekurangan yang perlu dibenahi. Semua bentuk kritik serta saran dengan sangat senang diterima sehingga diharapkan dapat membantu dalam penulisan laporan berikutnya agar menjadi lebih baik lagi.

Semoga laporan kerja praktik di Koff and Gold Studio, Kota Surabaya dapat memberikan wawasan serta pengetahuan untuk pembaca.

Gresik, 18 November 2022



Penulis, Joko Suprianto

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR TABEL	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Tujuan dan Manfaat	3
1.2.1 Tujuan Kerja Praktik	3
1.2.2 Manfaat Kerja Praktik	4
1.3 Metode Pengumpulan Data	5
1.4 Waktu dan Lokasi Pelaksanaan	6
1.5 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Magang	6
BAB II PROFIL PERUSAHAAN	7
2.1 Sejarah Koff and Gold	7
2.2 Visi dan Misi	7
2.2.1 Visi	8
2.2.2 Misi	8
2.3 Lokasi Koff and Gold Studio	8
2.4 Struktur Organisasi	8
2.5 Produk	9
BAB III KAJIAN PUSTAKA	11
3.1 Kerja Praktik	11
3.2 Industri Kreatif	13
3.3 <i>Start Up</i>	13
3.4 Ilustrasi	15
3.5 Animasi	16
BAB IV PEMBAHASAN	19

4.1 Struktur Organisasi Unit Kerja	19
4.2 Alur Kerja	19
4.3 Tugas Unit Kerja	21
4.4 Kegiatan Magang	21
4.4.1 Pengenalan Perusahaan	21
4.4.2 Pembuatan Poster Promosi	21
4.4.3 Aset Ilustrasi Music Video	25
4.4.4 Pembuatan Video Animasi Promosi	33
4.4.5 Lini Masa Kerja Praktek	39
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	40
5.1 Kesimpulan	40
5.2 Saran	40
DAFTAR PUSTAKA	41
LAMPIRAN	44
1. Surat Pengantar Kegiatan Kerja Praktik	44
2. Surat Keterima Kerja Praktik	45
3. Absensi Kerja Praktik	46
4. Surat Selesai Kerja praktik	46
5. Lembar Evaluasi	47
6. Lembar Asistensi	48
7. Hasil Proyek Kerja Praktik	49
8. Dokumentasi Kegiatan Magang	50

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Logo Koff & Gold Studio	7
Gambar 2.2 Lokasi Koff & Gold Studio	8
Gambar 2.3 Struktur organisasi	8
Gambar 2.4 Produk 1	9
Gambar 2.5 Produk 2	9
Gambar 4.1 Struktur organisasi unit kerja	19
Gambar 4.2 Alur kerja	19
Gambar 4.3 Sketsa tugas 1	22
Gambar 4.4 Proses tugas 1	23
Gambar 4.5 Hasil akhir tugas 1	24
Gambar 4.6 Unstoppable - Sia	25
Gambar 4.7 Aset ilustrasi tugas 2	32
Gambar 4.10 Manajemen file tugas 2	33
Gambar 4.11 Aset ilustrasi tugas 3	37
Gambar 4.12 Aset ilustrasi tugas 3	38

DAFTAR TABEL

Tabel 4.1 Storyline & storyboard tugas 2	26
Tabel 4.2 Storyline & storyboard tugas 3	34
Tabel 4.3 Lini masa kerja praktek	39

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain Komunikasi Visual (DKV) adalah strategi yang berkecimpung pada bidang industri kreatif yang melibatkan seni secara teknis, komunikatif, dan pemasaran (*advertising*) yang kemudian ditampilkan menjadi suatu kesatuan dengan wujud visual. Perkembangan teknologi serta persaingan dalam bidang ilustrasi sangatlah ketat. *Illustrator* diharuskan untuk berfikir serta harus inovatif pada bidang yang digeluti.

Dalam menggapai hal tersebut, mahasiswa Desain Komunikasi Visual diwajibkan untuk melakukan kegiatan kerja praktik pada suatu perusahaan atau instansi tertentu. Sehingga diharapkan mahasiswa mampu dalam teoritis dan dalam penerapan di lapangan.

Kerja praktek juga sangat diperlukan dalam dunia pendidikan untuk menambah pengetahuan setiap mahasiswa dan juga untuk mengamalkan ilmu yang didapat dalam perkuliahan. Pada tahap ini, mahasiswa dapat memperoleh pengalaman nyata di dunia kerja, yang membutuhkan interaksi dengan anggota tim lain atau pelanggan langsung yang membutuhkan layanan mereka. Selain itu, siswa juga dapat menambahkan informasi tentang perbedaan sudut pandang antara mereka dan pelanggan, sehingga mereka dapat melihat dan mengubah pemikiran mereka ke arah yang lebih maju. Selain itu, kerja praktek merupakan salah satu syarat studi yang harus diselesaikan oleh semua mahasiswa sebelum tesis atau tesisnya.

Berdasarkan hal tersebut, kerja praktek juga merupakan salah satu syarat. persyaratan gelar juga untuk mendapatkan tenaga kerja yang siap pakai, terampil, dan gesit. Selain itu, mahasiswa juga mampu menciptakan

karya yang berkualitas. Oleh karena itu, salah satu cara untuk mencapainya adalah dengan menyelenggarakan kursus kerja praktik di mana siswa dapat langsung mempraktikkannya sehingga mereka memiliki pemahaman yang lebih baik tentang bidang di mana mereka akan bekerja atau di mana mereka akan berkonsentrasi.

Ilustrasi adalah representasi sesuatu melalui elemen visual untuk menjelaskan suatu teks atau memperindahkannya sehingga pembaca dapat langsung merasakan hakikat gerak dan kesan dari cerita yang disajikan (Rohidi, 1984:1).

Animasi juga merupakan kumpulan gambar yang disusun satu demi satu. Saat rangkaian gambar ditampilkan dengan kecepatan yang benar, rangkaian gambar tampak bergerak (Hidayatullah et al, 2011:63).

Koff and Gold Studio adalah start-up yang didedikasikan untuk industri kreatif, menawarkan berbagai layanan animasi, desain gerak, atau bahkan layanan seperti ilustrasi untuk poster. Tujuan utama awal adalah pemilihan Koff dan Gold Studio karena mereka merasa dapat meningkatkan potensi mereka sesuai bidang yang mereka geluti selama konferensi.

Koff and Gold menawarkan berbagai layanan kepada pelanggannya dalam bentuk animasi digunakan untuk promosi, dan penjelasan mengenai suatu hal dalam bentuk animasi, atau bahkan animasi/motion kebutuhan acara-acara seperti halnya event, yang tersedia dengan pengkategorian sendiri.

Dalam kerja praktek dilakukan di Koff dan Gold Studio karena diterapkan sejak awal penulis untuk bidang ilustrator (menciptakan asset untuk keperluan animasi), maka secara garis besar penulis terutama bergerak

di bidang ilustrasi (yang menjadi salah satu cabang dari Desain Komunikasi Visual).

Selama proses kerja praktek, penulis lebih banyak terlibat pada bagian Ilustrasi berkolaborasi dalam Proyek Memberikan magang. Pertama, penulis diharapkan mampu memenuhi atau mencapai harapan instansi (dalam hal ini penulis diharapkan mampu menghasilkan ilustrasi dengan style yang sama dengan membuat ilustrasi sebagai agensi).

Dimulai dengan briefing, membuat poster untuk promosi Instagram kebutuhan, membuat aset ilustrasi dan mengelola file serta membuat animasi video promosi untuk kebutuhan IG Reel dilakukan dengan pengetahuan tentang desain komunikasi visual dan ketentuan yang diterima selama konferensi. Diawali dengan briefing, pembuatan poster untuk kebutuhan promosi instagram, pembuatan asset ilustrasi dan manajemen file, serta sampai pembuatan animasi video promosi untuk kebutuhan *IG Reels*, telah dikerjakan dengan keilmuan Desain Komunikasi Visual serta bekal yang didapat selama perkuliahan berlangsung.

1.2 Tujuan dan Manfaat

Terdapat tujuan dan manfaat dari dilaksanakannya Kerja Praktik di Koff and Gold yaitu sebagai berikut ini.

1.2.1 Tujuan Kerja Praktik

Tujuan kerja praktek di Koff and Gold antara lain:

1. Pengembangan mentalitas yang progresif dalam menghadapi permasalahan yang ada di dunia kerja.
2. Mahasiswa dapat bekerja dengan tim dan meningkatkan keterampilan komunikasi antar anggota tim.

3. Menambah beberapa pengalaman mahasiswa yang termasuk dalam bidang desain komunikasi visual, khususnya di bidang ilustrasi dan animasi.
4. Mengetahui produk atau hasil apa yang dihasilkan Koff dan Gold Studio.
5. Mencari tahu cara kerja Koff dan Gold di industri kreatif.
6. Mengenali dunia kerja di Koff and Gold.

1.2.2 Manfaat Kerja Praktik

Manfaat yang diperoleh dari aktivitas kerja Praktik antara lain:

1. Bagi Mahasiswa

- a. Meningkatkan rasa percaya diri saat menyampaikan pendapat dan kontribusi.
- b. Mereka dapat memperdalam dan merinci deskripsi kondisi kerja yang sebenarnya, seperti yang diharapkan dari mereka nanti. mampu menerapkan ilmu yang diperoleh ke dalam aktivitas yang ada di dunia kerja.
- c. Belajar berkomunikasi dengan benar dan tepat sehingga dapat membangun hubungan yang baik.
- d. Dapat mengembangkan potensi dirinya sehingga menghasilkan pengetahuan yang luas.

2. Bagi Perusahaan

- a. Perusahaan dapat memberikan ruang bagi mahasiswanya untuk menyalurkan ide-ide kreatif sehingga dapat mendukung perkembangan perusahaan dengan menciptakan ide-ide baru.
- b. Membantu menyelesaikan masalah di dunia kerja dan menawarkan solusi terbaik.

3. Bagi Perguruan Tinggi

- a. Meningkatkan relevansi kurikulum sebagai program kursus desain komunikasi visual di tempat kerja.

- b. Sebagai acuan untuk menilai persiapan mahasiswa memasuki dunia kerja.
- c. Sebagai sarana menjalin kerjasama yang baik antara perusahaan dengan perguruan tinggi.

1.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan selama Kerja Praktik berlangsung melalui :

1. Pencatatan Data

Indikasi menurut Bernard (2012: p130) adalah perkiraan informasi tentang orang, tempat, peristiwa dan hal-hal yang penting untuk diatur. Kumpulan fakta atau angka yang dapat diolah menjadi informasi yang berguna. Data yang diperoleh berasal dari wawancara tentang instansi yang dilakukan oleh berbagai pegawai atau pejabat senior, yang kemudian dikumpulkan dalam satu kesatuan, disaring dan kemudian dituliskan ke dalam laporan untuk membantu penyusunan laporan kerja lapangan.

2. Wawancara

Wawancara menurut Pater Joko Subagyo (2011:39) adalah suatu kegiatan yang dilakukan untuk memperoleh informasi secara langsung dengan mengajukan pertanyaan kepada responden. Wawancara adalah wawancara tatap muka yang bermakna antara Wawancara dengan responden, dan kegiatan dilakukan secara lisan.

3. Dokumentasi

Dokumentasi menurut Sugiyono (2015:329) adalah suatu cara untuk memperoleh data dan informasi berupa buku, arsip, dokumen, angka dan gambar tertulis, laporan dan informasi. yang dapat mendukung

penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kemudian untuk dipahami.

1.4 Waktu dan Lokasi Pelaksanaan

Waktu:

01 Agustus 2022 s.d 31 Oktober 2022

Lokasi:

Koff and Gold Studio, Jl. Rungkut Harapan Blok A No.3, Kali Rungkut, Kec. Rungkut, Surabaya, Jawa Timur 60293

1.5 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Magang

Melalui karya langsung di Koff dan Gold Studio ini, penulis menempatkan dirinya di ranah *Illustrator* di mana alur kerjanya membuat *asset* ilustrasi yang nantinya akan digunakan untuk keperluan animasi.

BAB II PROFIL PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Koff and Gold



Gambar 2.1 Logo Koff & Gold Studio

Koff and Gold adalah creative agency yang berlokasi di Kali Rungkut, Surabaya. Koff and Gold menawarkan jasa di bidang pembuatan video animasi dan motion graphic dalam berbagai gaya sesuai dengan permintaan dan kebutuhan klien.

Koff and Gold mulai beroperasi pertama kali pada tahun 2018 dengan mendirikan lokasi di Wonorejosari Surabaya. Akibat dari pandemi COVID-19, perusahaan saat ini mengalami kesulitan keuangan, memaksa karyawan untuk bekerja dari jarak jauh atau online dengan tetap menjaga operasional operasional kantor secara offline. Setelah berhadapan dengan Pandemi Covid-19, Koff and Gold membuka kembali dan merelokasi Studio ke Jl. Surabaya, Rungkut Harapan, dan Kali Rungkut.

Hingga saat ini, Koff dan Gold Studio telah mendapatkan kepercayaan dari klien dari institusi dan bisnis di seluruh tanah air, termasuk yang ada di Mancanegara.

2.2 Visi dan Misi

Visi dan misi sangat penting untuk perusahaan, instansi atau organisasi. Dengan adanya visi dan misi tersebut memberikan kemudahan bagi karyawan untuk memahami dengan jelas apa tujuan dari pekerjaannya.

Oleh karena itu, visi dan misi perusahaan sangat berpengaruh terhadap meningkatkan motivasi.

2.2.1 Visi

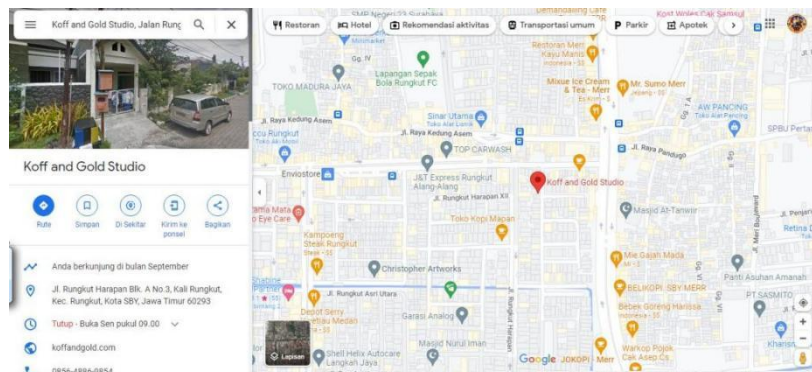
Menjadi market leader industri animasi 2D di dunia.

2.2.2 Misi

- Memperkenalkan karya anak bangsa ke dunia.
- Menjadi wadah belajar untuk talenta-talenta anak bangsa.

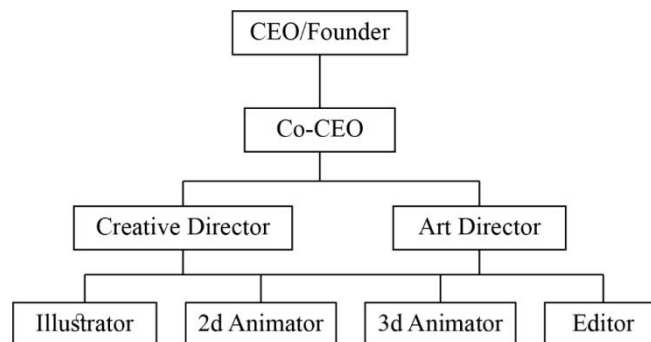
2.3 Lokasi Koff and Gold Studio

Koff and Gold Studio, Jl. Rungkut Harapan Blok A No.3, Kali Rungkut, Kec. Rungkut, Surabaya, Jawa Timur 60293.



Gambar 2.2 Lokasi Koff & Gold Studio

2.4 Struktur Organisasi



Gambar 2.3 Struktur organisasi

2.5 Produk

Produk yang telah dihasilkan oleh Koff and Gold antara lain:

1. Pajak Kita Untuk Kita



Gambar 2.4 Produk 1

Memberikan gambaran mengenai kebermanfaatannya yang bisa digunakan untuk membangun beberapa fasilitas umum. Harapannya, agar masyarakat tergugah hatinya untuk membayar pajak negara. Animasi tersebut dipersembahkan oleh Direktorat Jenderal Pajak.

2. Direktorat Jenderal Pajak - Kode Etik dan Kode Perilaku: Sinergi, Pelayanan, dan Kesempurnaan



Gambar 2.5 Produk 2

Memberikan gambaran animasi tentang pegawai/pekerja di lingkungan Direktorat Jenderal Pajak , dimulai dengan Kode Etik dan Perilaku, yang diterapkan karyawan setiap hari. Serta gambaran umum tentang Layanan yang diberikan oleh staf Direktorat Jenderal Pajak.

3. Safety Induction - Barata Indonesia (Highlight)



Gambar 2.6 Produk 3

Menceritakan beberapa hal yang perlu diperhatikan saat di area PT Barata Indonesia (Persero) berdasarkan OHSAS 18001:2007 dan UU - UU No.1, 1970 sebagai bentuk pengaturan dan ketentuan keselamatan dalam bentuk animasi pendek.

BAB III

KAJIAN PUSTAKA

Perlu menyertakan argumen teoretis atau pustaka kajian dalam percakapan untuk menjelaskan apa yang baru saja dibuat. Pernyataan ini dapat berupa definisi dari suatu objek yang telah didefinisikan atau dapat berupa usulan dari penelitian akademis yang berkelanjutan.

3.1 Kerja Praktek

Menurut Oemar Hambalik (2001:21), praktik lapangan adalah On-the-job training, juga dikenal sebagai pelatihan praktis atau pengajaran di kelas, adalah jenis pengajaran yang bertujuan untuk membekali mahasiswa dengan pengetahuan dan keterampilan yang mereka butuhkan. untuk berhasil dalam pekerjaan mereka saat ini.

Magang dan PKL (Praktik Kerja Lapangan) pada dasarnya memiliki arti yang sama; satu-satunya perbedaan adalah bagaimana hal itu diungkapkan secara tertulis. Jika PKL biasanya digunakan untuk SMK, Magang/Kerja Praktik biasanya digunakan di tingkat perguruan tinggi.

"Pengertian pengalaman praktik kerja lapangan pada dasarnya merupakan bentuk program pelatihan yang diselenggarakan di luar kelas, sebagai bagian kesatuan suatu program latihan," menurut Kusnaeni dan Martono (2016). Sebaliknya, menurut Pendapat Nurcahyono (2015), "Praktik kerja lapangan merupakan penyelenggaraan pendidikan keahlian profesional yang memadukan secara sistematis pendidikan di sekolah dengan program keahlian yang diperoleh melalui kegiatan secara langsung di lapangan.

Selain itu menurut Djojonegoro (1998), tujuan Praktik Kerja Lapangan antara lain sebagai berikut:

1. Memberikan bimbingan dan dorongan tentang pentingnya etos kerja sebagai komponen proses pendidikan.
2. Meningkatkan efektivitas pendidikan dan pelatihan profesional yang berkaitan dengan pekerjaan dengan memanfaatkan sumber daya yang tersedia di dunia kerja
3. Meningkatkan dan memperkuat hubungan antar lembaga pendidikan dan program penyiapan tenaga kerja.
4. Tenaga kerja yang memiliki tingkat pengetahuan, keterampilan, dan etos kerja yang sesuai dengan lapangan kerja, adalah tenaga kerja yang memiliki keahlian profesionalitas.

Selain tujuan kerja praktek, ada juga manfaat lapangan praktek bagi pekerja yang bersifat siswa atau bahkan mahasiswa di tempat kerja.

Menurut Hamalik (2001), manfaat Praktik Kerja Lapangan antara lain sebagai berikut:

1. Setelah menyelesaikan program Praktik Kerja Lapangan, mendorong dan mendukung keputusan karyawan untuk memasuki bidang pekerjaannya.
2. Siswa berkesempatan memecahkan berbagai masalah manajemen di lingkungan lapangan dengan menggunakan kemampuannya.
3. Memberikan saran praktis kepada staf agar hasil penelitian akurat.
4. Memberi karyawan alat yang mereka butuhkan untuk mengatasi masalah manajemen apa pun sehubungan dengan situasi saat ini. Hal ini penting dalam hal pembelajaran menerapkan teori, konsep, atau prinsip yang telah dipelajari sebelumnya.

3.2 Industri Kreatif

Industri Kreatif merupakan industri-industri yang berbasis kreativitas, keterampilan & bakat yg mempunyai potensi peningkatan kesejahteraan dan penciptaan energi kerja menggunakan cara membentuk & mengeksploitasi HKI (Simatupang, 2008).

Howkins (2001) pula beropini bahwa industri kreatif merupakan industri yang mempunyai karakteristik keunggulan pada sisi kreativitas buat membuat & membentuk majemuk desain kreatif, yang inheren dalam suatu produk barang atau jasa yg sudah dihasilkan.

UK DCM Task Force (1998) beropini industri kreatif merupakan kreativitas menurut individu yg secara potensial sanggup membentuk kekayaan dan lapangan kerja, menggunakan melalui pendayagunaan dan pembangkitan daya cipta & kekayaan intelektual individu tersebut.

Sedangkan, berdasarkan Departemen Perdagangan RI tahun 2009 beropini bahwa industri kreatif merupakan industri yg asalnya menurut pemanfaatan keterampilan, kreativitas bersama talenta yang dimiliki sang individu pada membentuk kesejahteraan & pula lapangan kerja. Industri ini penekanan pada memberdayakan daya cipta & daya ciptaan individu.

3.3 Start Up

Menurut Marikxon (2018), start-up adalah bisnis muda yang dimulai pada 1990-an dan berlanjut hingga 2000-an. Sebuah startup khas memiliki koneksi ke internet, teknologi, dan online. Sebaliknya, definisi lain menurut Blank dan Dorf (2012) menyatakan bahwa startup adalah organisasi yang kuat sekaligus dimaksudkan untuk menyelidiki model bisnis dalam situasi yang belum mapan. Dalam situasi ini, start-up mungkin dicirikan sebagai model entry-level orang yang mencari pekerjaan di bisnis baru.

Menurut Marikxon (2018), ada beberapa karakteristik perusahaan startup seperti berikut ini:

1. Produk dibuat dalam bentuk aplikasi digital
2. menggunakan situs web dengan nama yang sama secara diplomatis
3. Pendapatan bersih kurang dari 100.000 dolar per tahun Biasanya, bidang teknologi
4. bisnis ini didirikan sedikit lebih dari tiga tahun yang lalu.
5. Biasanya pegawainya sekitar 20-an.

Selain itu, menurut Marikxon (2018), startup di Indonesia diklasifikasikan menjadi tiga kategori, yaitu:

1. Luncurkan aplikasi pendidikan
2. Startup untuk video game
3. Startup untuk distribusi informasi dan e-commerce

Menurut Mudo (2015), peningkatan penggunaan internet setiap tahun yang selalu stabil telah memberikan peluang bagi banyak orang di Indonesia untuk mendirikan usaha sendiri. Ini telah difasilitasi oleh munculnya media sosial dan smartphone.

Namun masalahnya adalah hal tersebut menjadi tantangan bagi bisnis yang baru berdiri di Indonesia karena metode pembayarannya seringkali sangat buruk (Mudo, 2015).

Tujuan Start Up adalah untuk membangun bisnis dan membantu mereka tumbuh sehingga mereka dapat terus konsisten. Karena kenyataan bahwa startup ini biasanya berurusan dengan masalah yang membutuhkan solusi, tujuan utamanya adalah untuk memecahkan masalah.

3.4 Ilustrasi

Kata "ilustrasi" berasal dari bahasa Latin, dan itu berarti "menjelaskan." Ilustrasi ditulis dalam bahasa Inggris menggunakan gambar.

Dengan demikian, ilustrasi dapat digunakan sebagai gambar yang berfungsi sebagai petunjuk untuk menulis serta membantu dalam menjelaskan berbagai teks, persamaan matematika, atau konsep lain dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh pembaca.

Berdasarkan gaya visualnya, menurut Soedarso (2014), ilustrasi itu sendiri bermacam-macam jenisnya, yaitu:

1. Ilustrasi Khayalan adalah gambaran hasil hari-cipta daygolahan yang dilakukan secara tepat (khayal). Banyak novel, cerita bergambar, atau bahkan komik memiliki penggambaran ilustrasi dengan khayalan.
2. Ilustrasi dalam buku teks dapat digunakan untuk mengilustrasikan bagian teks atau untuk menjelaskan ide tertentu, baik dari segi isi atau gambar yang menyertainya. Jenis ilustrasi dalam buku teks dapat berupa foto, gambar yang tampak alami, atau bagian.
3. Ilustrasi Cerita Bergambar adalah jenis komik atau gambar yang berisi beberapa baris teks. Ada teknik menggambar gambar saat menggambar cergam yang didasarkan pada kutipan inspiratif dari berbagai jenis sudut pandang penggambaran.
4. Ilustrasi Karikatur adalah gambaran suatu kalimat atau komentar kritis yang telah mengalami suatu jenis penyimpangan tertentu untuk tabung dalam proses penulisannya.
5. Ilustasi Kartun adalah istilah yang digunakan untuk menggambarkan sebuah gambar dengan ciri khas atau bentuk yang lucu. Pada umumnya gambar kartun menggambarkan buku komik, gambar bayi, atau bahkan kutipan lucu.

6. Ilustrasi Dekoratif adalah kumpulan gambar dengan fungsi menunjuk ke suatu objek tertentu dalam bentuk yang dimodifikasi atau diperluas.
7. Ilustrasi Naturalis adalah jenis gambar yang dapat ditemukan di udara tanpa perlu campur tangan manusia atau gangguan yang disengaja dan memiliki bentuk dan warna yang sama dengan teks di atasnya.

Selain itu, tujuan ilustrasi pada halaman tertentu adalah:

1. Memberikan ilustrasi atau representasi informasi yang jelas abstrak dan tidak dapat diungkapkan dalam bentuk teks.
2. Meningkatkan imajinasi pembaca setelah dihantam dengan hantaman informasi dalam teks.
3. Layout (tata letak) suatu tulisan teks sehingga dapat menjelaskan dan informasi, tulisan, puisi atau lainnya. membuat ruangan yang terdapat dalam suatu tata letak.
4. Agar lebih mudah dipahami, meredakan kekhawatiran masyarakat tentang informasi yang ingin mereka sampaikan.
5. Memberi atau menambahkan lisensi atau penghilangan artistik dari informasi yang ingin Anda bagikan akan membuatnya lebih menarik dan mencerahkan.
6. Pastikan semua informasi dalam sebuah tulisan jelas dan ringkas sehingga mudah dipahami.

3.5 Animasi

Animasi berasal dari bahasa Inggris, dengan kata "anime" yang berarti "meningkat dalam nyala api". Animasi adalah gambar diam yang disebarluaskan secara jujur dan langsung dengan menggunakan kamera (Munir, 2013:340).

Animasi adalah kumpulan gambar yang diabaikan secara jujur. Ketika gambar yang bersangkutan ditampilkan dengan tepat waktu, gambar tersebut akan tampak sebagai gambar yang bergerak (Hidayatullah dkk, 2011:63).

Animasi karakter telah menjadi kuat untuk beberapa waktu dan sekarang mencakup beberapa animasi. Menurut Munir (2013): 327

1. Animasi 2D (2 Dimensi)

Animasi datar adalah nama lain dari animasi dua dimensi. Penciptaan animasi dua dimensi adalah proses yang sangat revolusioner. Kartun adalah asal kata "kartun", yang berarti gambar yang cerah. Akibatnya, karakter film sering jernih.

2. Animasi 3D (3 Dimensi)

Animasi 3D merupakan pengembangan dari animasi 2D (Dua Dimensi). Karakter yang ditampilkan dalam animasi 3D realistis dan mencerminkan nilai-nilai mayoritas manusia. seperti film Disney Toy Story, misalnya.

3. Animasi dalam gerakan lambat

Animasi ini dikenal sebagai "animasi tanah liat" karena menggunakan tanah liat sebagai objek utamanya. Stuart Blankton pertama kali menjelaskan teknik ini pada tahun 1906. Animasi ini menggunakan plastisin, yang sering dikenal sebagai plastik fleksibel seperti permen karet. Tokoh-tokoh dalam animasi Clay dibuat menggunakan frame rate khusus untuk rambut berbentuk tabungnya. Setelah itu, masing-masing generator terlihat di foto. Foto-foto yang dimaksud dilampirkan menjadi gambar yang bisa bergetar seperti yang kita tonton di film.

4. Tanah Liat Animasi (Animasi Tanah Liat)

Kita harus mempelajari dan memahami jenis animasi ini dibandingkan dengan jenis animasi lainnya. Namun, teknologi ini tidak terlalu baru; sebenarnya sudah ada sejak lama, bahkan bisa disebut nenek moyang animasi.

5. Animasi Jepang (Anime)

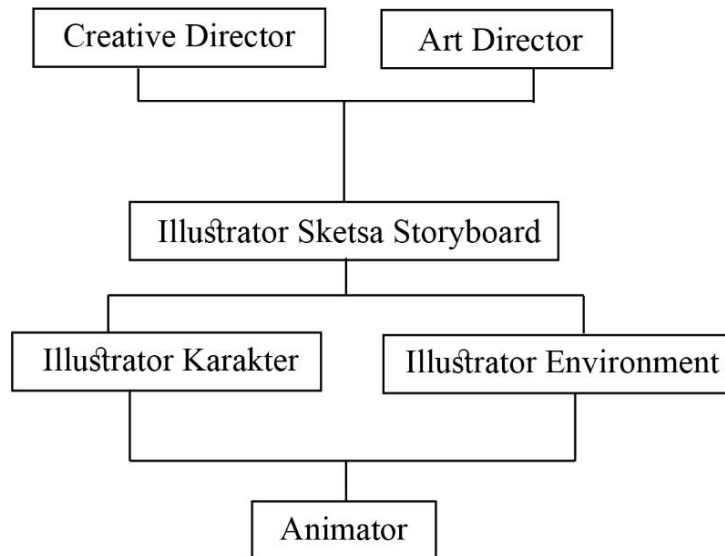
Istilah khusus untuk film animasi Jepang adalah "anime". Anime memiliki karakter yang berbeda dari animasi asli Eropa atau Amerika. Anime menggunakan tokoh-tokoh dan background yang dibuat dengan keyboard komputer dan sedikit uang yang dihasilkan komputer.

6. Animasi GIF

Bentuk animasi yang lebih maju yang dikenal sebagai GIF menggunakan prinsip animasi berbasis dasbor, yang menggunakan gambar-gambar gambar yang dimaksudkan untuk terhubung dan berkembang seiring waktu.

BAB IV PEMBAHASAN

4.1 Struktur Organisasi Unit Kerja



Gambar 4.1 Struktur organisasi unit kerja

4.2 Alur Kerja



Gambar 4.2 Alur kerja

Di awal hari kerja, Bapak Aswin, pemilik Koff and Gold Studio, memperkenalkan diri dan berbicara tentang start-up studio, termasuk singkatnya sejarah pembagian, job desk, pasar, dan bagaimana mereka mencari klien. .

Seperti yang terlihat pada gambar di atas, sebuah studio seringkali memiliki karyawan yang siap bekerja berjam-jam untuk menyelesaikan proyek dari awal hingga akhir. Mirip dengan Koff dan Gold Studio, dimulai dengan permintaan klien untuk apa yang dibuat oleh Koff dan Gold dan diakhiri dengan kedatangan di tempat kerja.

Langkah pertama adalah memperkenalkan diri (Koff dan Gold) kepada klien sebelum menjelaskan apa yang telah dibuat, bagaimana akan dikemas, dan berapa harganya. Mengikuti briefing klien yang diberikan kepada perusahaan, riset mengenai klien akan dilakukan lebih cepat daripada nanti oleh anggota riset klien yang nantinya akan mengembangkan proposal yang akan mudah dipahami oleh klien. Setelah proses negosiasi mencapai kesepakatan antara dua pihak utama, langkah selanjutnya adalah pelaksanaan desain atau proyek. Pada langkah ini, beberapa komponen terkait pekerjaan ditambahkan, seperti ilustrator yang menambahkan masukan mereka selama pembuatan storyboard atau ilustrasi, atau animator yang tetap bertugas untuk menganimasikan ilustrasi yang telah dibuat oleh ilustrator. Setelah menyelesaikan tugas yang dimaksud, tidak mungkin untuk menyimpulkan bahwa semuanya sudah selesai karena hasil proyek atau desain telah mencapai tingkat kualitas yang tinggi. Oleh karena itu, hasil proyek atau desain harus dibagikan kepada klien sesegera mungkin untuk menentukan apakah apa yang telah dicapai sesuai dengan harapan klien. Setelah semuanya berhasil diselesaikan—mulai dari ilustrasi hingga pengeditan video—dan tidak ada lagi tanggapan atau persetujuan klien, produk atau hasil dapat diunggah ke Google Drive dan pada akhirnya akan dikirim ke klien.

4.3 Tugas Unit Kerja

Dalam proses produksi tersebut, penulis menerima peran sebagai ilustrator yang bekerja dengan storyboard yang telah disetujui oleh plot, dan yang akan segera membuat sejumlah sketsa yang sesuai dengan informasi di storyboard.

4.4 Kegiatan Magang

Ada beberapa kegiatan yang dilakukan sebagai bagian dari pelatihan magang yang dilakukan secara on-site selama kurang lebih dua bulan, di antaranya:

4.4.1 Pengenalan Perusahaan

Pada jam buka hari itu, pembicara membahas sifat bisnis, cara kerjanya, serta bagaimana mencari dan berurusan dengan klien.

Di awal magang, penulis menggambarkan sifat pekerjaan bisnis, terutama dalam perannya sebagai ilustrator. Dimulai dengan gaya ilustrasi, mereka beralih ke skema warna standar yang mereka (perusahaan) gunakan. Semuanya dinyatakan secara akurat.

4.4.2 Pembuatan Poster Promosi

Setelah pembahasan budaya perusahaan dan tata kerja, akan diberikan tugas yang disertai dengan reward dari perusahaan yaitu pembuatan ilustrasi berupa poster promosi dengan menggunakan Instagram Story sebagai sumber materi dengan resolusi 1920x1080 piksel. Ada beberapa langkah yang dilakukan dalam pembuatan poster promosi tersebut di atas, di antaranya adalah:

a) Briefing

Tugas pertama yang harus diselesaikan adalah briefing. Pengarahan dilakukan dengan tujuan memberikan beberapa informasi singkat tentang tugas atau rencana yang akan dilakukan agar lebih jelas.

b) Research

Setelah briefing sukses atau yang diberikan dengan tujuan mendapatkan informasi tentang apa yang akan dikerjakan pada proses selanjutnya.

c) Sketsa

Sebelum memulai proses desain atau ilustrasi, langkah selanjutnya adalah membuat sketsa untuk poster bergambar. Pembuatan sketsa dalam ranah desain atau ilustrasi yang dianggap penting, karena sketsa juga menjadi opsi pengembangan ide dalam mengerjakan sesuatu, seperti digunakan untuk menciptakan sesuatu yang terlihat.

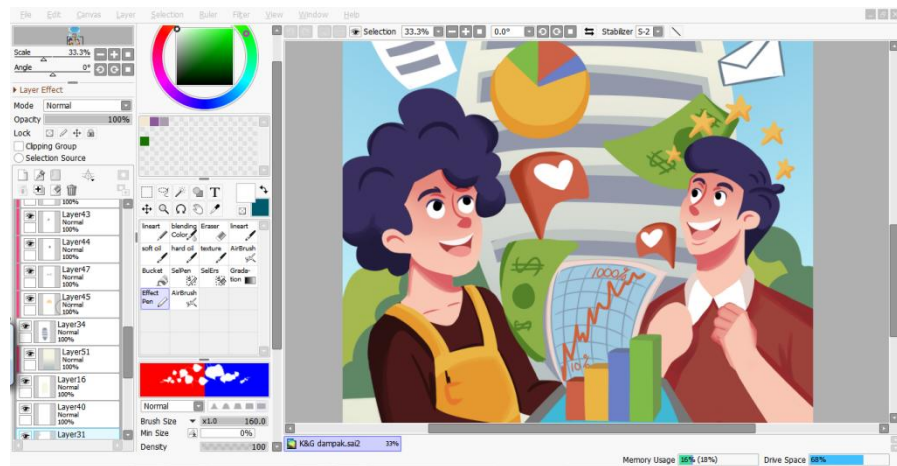


Gambar 4.3 Sketsa tugas 1

Diatas adalah sketsa sampel yang dibuat sesuai dengan instruksi dan sangat persisten dan pasti akan digunakan selama fase eksekusi.

d) Eksekusi

Sketsa yang dibuat sebelumnya dapat dilanjutkan serta diperluas selama fase desain atau ilustrasi. Riset yang dilakukan sebelumnya dapat dianggap sebagai faktor dalam pembuatan desain, seperti skema warna atau jenis huruf yang digunakan.



Gambar 4.4 Proses tugas 1



Gambar 4.5 Hasil akhir tugas 1

Gambar di atas merupakan hasil ilustrasi poster yang dibuat untuk kebutuhan promosi setelah melalui beberapa tahapan. Dalam proses pengembangan desain, disarankan untuk menggunakan sketsa yang tersedia untuk menghasilkan ide yang sesuai dengan tugas yang ada.

e) Tahapan Final

Setelah setiap langkah selesai, mulai dari briefing hingga tahap eksekusi dan seterusnya, dan setelah mencapai point of no return, langkah terakhir adalah proses mengunggah file yang relevan ke Google Drive untuk klien atau media sosial dalam rangka memenuhi promosi kebutuhan.

4.4.3 Aset Ilustrasi Music Video

Pemberian tugas kedua dilakukan selama pertengahan bulan pertama magang, berdasarkan judul musik yang telah ditentukan, dengan nantinya akan diambil total inti atau makna cerita yang ada pada musik tersebut, lalu dibuatlah cerita singkat ber Setelah itu, lanjutkan ke storyboard untuk membuat ilustrasi untuk aset yang akan datang, dan selesai pada tahap pembuatan aset.

a) Pemilihan Musik

Tugas kedua yang ditawarkan pada acara Magang kali ini adalah pembuatan ilustrasi aset berdasarkan musik yang sudah dipelajari serta cara membuat sistem manajemen file yang efektif. Saat membuat tugas ini, penulis diberikan judul lagu "Unstoppable - Sia", yang menjadi inspirasi untuk membuat ilustrasi aset.



Gambar 4.6 Unstoppable - Sia

Secara garis besar, makna yang tersirat dari lagu tersebut ialah menyampaikan pesan bahwa sang penyanyi tak bisa dikalahkan dan akan terus mengejar apa yang diinginkan.

b) Narasi Singkat


Dari makna yang ditemukan dalam lagu "Unstoppable - Sia" oleh Imagine, selanjutnya kita dapat membuat sebuah lagu yang dimaksudkan sebagai dasar untuk karya fiksi selanjutnya. Secara lengkap, berikut adalah lagu yang dibuat berdasarkan lagu yang dimaksud:





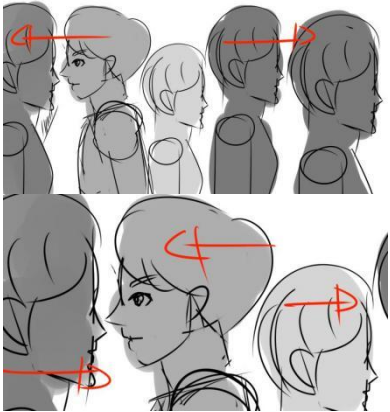
“ Dua orang sahabat dari kecil yang ingin menggapai mimpi mereka bersama. Alice adalah karakter putri kerajaan yang memiliki kemampuan sihir yang luar biasa untuk melindungi kerajaan. Namun Alice sering diganggu anak-anak lain. Dustin adalah tokoh utama sekaligus sahabat dari Alice. Dustin merupakan rakyat biasa yang memiliki impian untuk menjadi kesatria kerajaan untuk melindungi Alice. Sedangkan Alice termotifasi untuk menjadi ratu kerajaan yang memiliki sihir terkuat untuk melindungi kerajaan.”

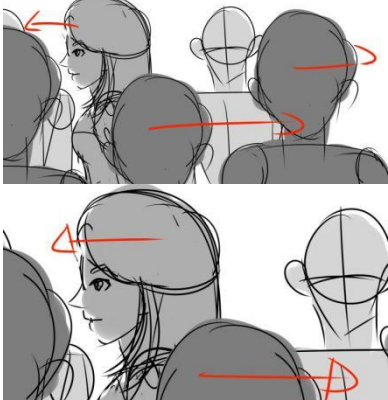
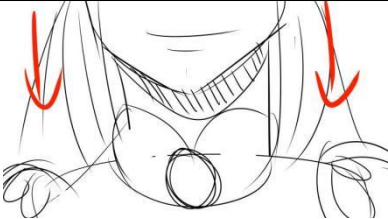
c) Storyline dan Storyboard

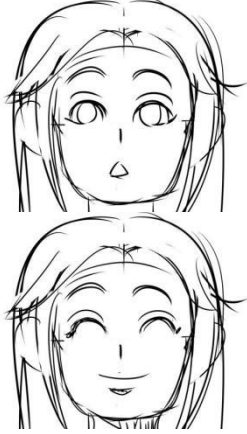
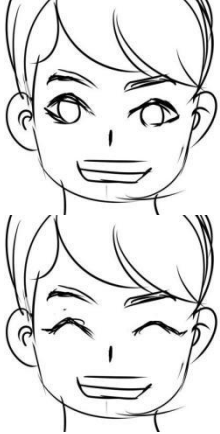
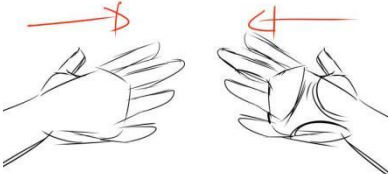

Setelah pembuatan narasi, langkah selanjutnya yang akan dilakukan adalah pembuatan *Storyline dan Storyboard*. *Storyline dan Storyboard* berguna dalam menjelaskan bagaimana setiap orang memahami isi pesan yang telah digunakan dalam sebuah video atau animasi.


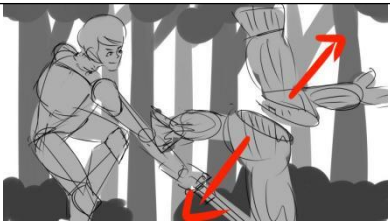
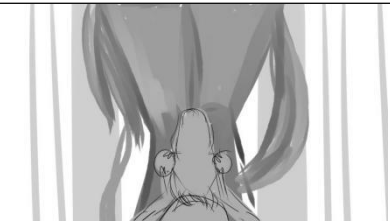
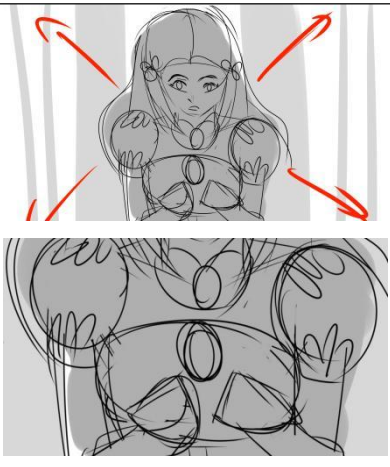
Tabel 4.1 Storyline & storyboard tugas 2




No	Lirik	Deskripsi	Sketsa
1	Intro	tampak dari depan, alice terlihat menangis di bawah pohon	

2		Tampak 3/4, terlihat 3 bocah laki-laki yang sedang menertawakan Alice yang tengah dibuli. Kamera dibelakang Alice. Transisi terhalang pohon	
3		Tampak dari samping, Dustin muncul membela Alice dengan membawa pedang pedangan yang terbuat dari kayu.	
4		Tampak dari depan wajah Dustin. Kemudian kamera mengarah ke atas langit.	
5		Muncul tulisan judul lagu Unstoppable	
6	All smiles, I know what it takes to fool this town I'll do it 'til	Kamera menuju ke bawah kembali. Tampak samping, Dustin berjalan di tengah kerumunan warga di kota. Transisi menggunakan salah satu warga yang menghalangi	

	<p>the sun goes down and all through the night time</p> <p>Oh yeah</p>	<p>pandangan. Kemudian dizoom melihat wajah Dustin lebih dekat ketika berjalan-jalan di tengah kerumunan warga.</p>	
7	<p>Oh yeah, I'll tell you what you wanna hear</p> <p>Leave my sunglasses on while I shed a tear</p>	<p>Tampak samping, Alice berjalan ditengah para bangsawan.</p> <p>Transisi kamera terhalang salah satu anggota bangsawan kemudian kamera zoom in ke wajah Alice tampak samping.</p>	
8	<p>It's never the right time</p> <p>Yeah, yeah</p>	<p>Memperlihatkan batu berlian yang berada di kalung Alice.</p>	

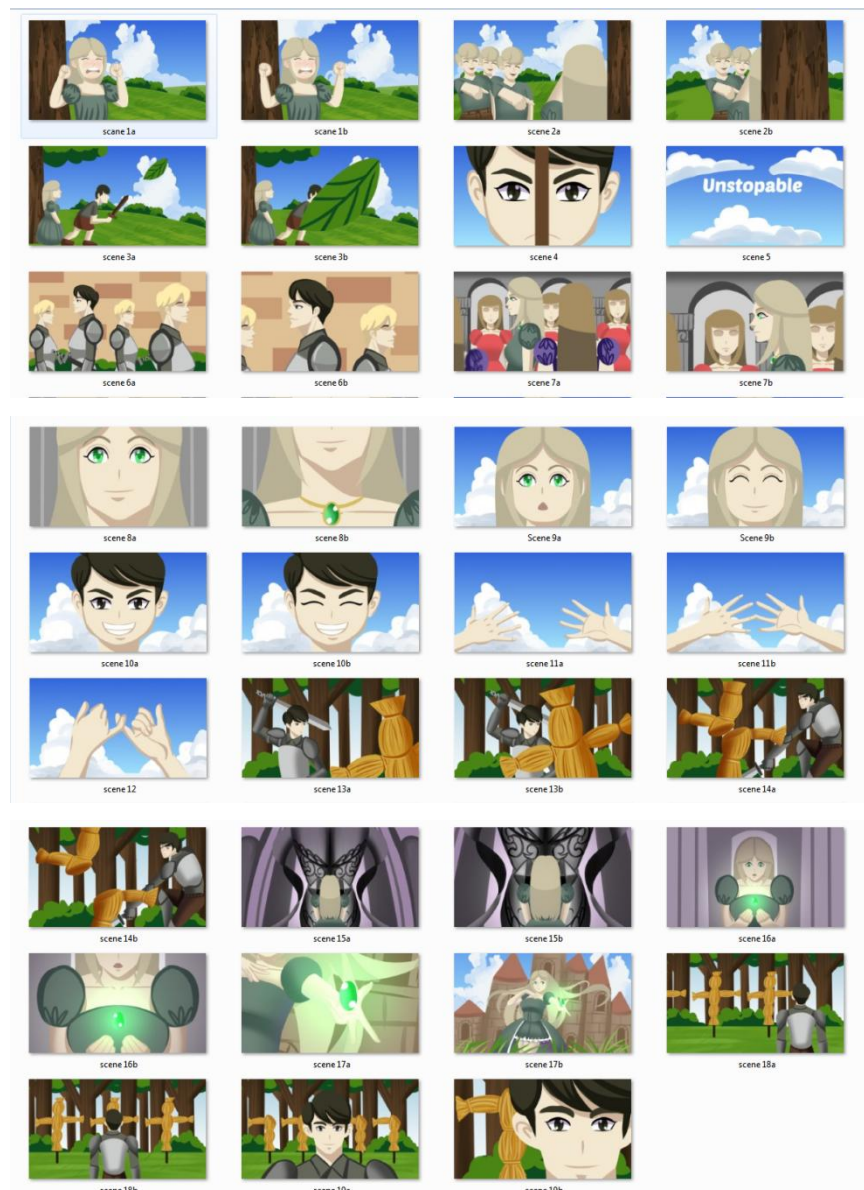
9	I put my armor on	Flasback, Tampak depan wajah Alice mulai tersenyum ketika masih kecil	
10	show you how strong how I am	Flasback, Tampak depan wajah Dustin mulai tersenyum ketika masih kecil	
11	I put my armor on	Flasback, Tampak samping tangan Alice dan Dustin mulai saling mendekat.	
12	I'll show you that I am	Kemudian jari kelingking mengikat janji.	

13	I'm unstoppable I'm a Porsche with no brakes	Dustin sedang berlatih pedang di hutan. Pergerakan kamera dari kiri ke kanan secara perlahan	
14	I'm so powerful I don't need batteries to play	Dustin berlatih pedang dan berhasil memotong boneka jerami yang dibuat untuk berlatih.	
15	I'm invincible Yeah, I win every single game	Alice sedang berdoa dihadapan patung dewi di kerajaan. Zoom out perlahan.	
16	I'm so confident Yeah, I'm unstoppable today	Alice sedang malatih sihir dari batu berlian yang ada di kalungnya. Transisi terhalang kertas terbang.	

17	Unstoppable today Unstoppable today	Tampak batu berlian di tangan Alice bersinar. Transisi blur. Zoom out tampak terlihat seluruh badan Alice beserta batu berlian yang dia bawa.	
18	Unstoppable today	Dustin ditengah banyaknya boneka jerami yang telah dia potong. Transisi kamera terhalang salah boneka jerami.	
19	I'm unstoppable today	Zoom in tampak wajah Dustin. Transisi masuk ke dalam mata dustin.	

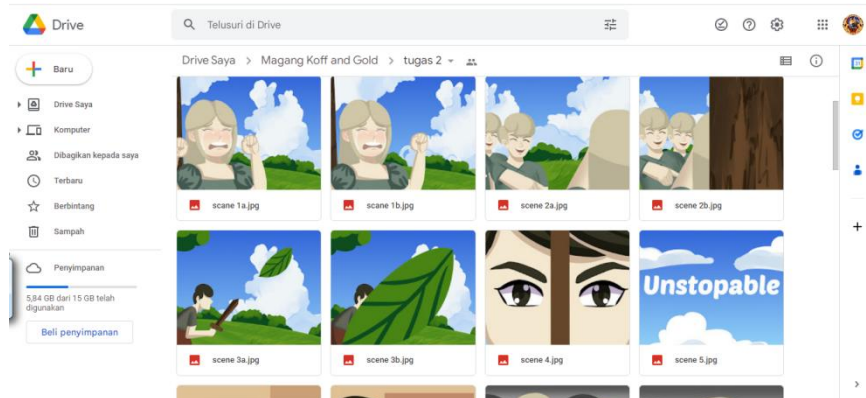
d) Aset Ilustrasi

Setelah fase pembangunan *storyline* dan *storyboard* selesai, langkah selanjutnya adalah beralih ke fase pembuatan aset atau desain. Aset bangunan dapat diturunkan dari sketsa storyboard yang ada yang dapat dikembangkan lebih lanjut.



Gambar 4.7 Aset ilustrasi tugas 2

Langkah selanjutnya setelah membuat ilustrasi aset adalah mengelola file. Manajemen file berfungsi agar beberapa unit kerja dapat mengunggah file yang telah dibuat sesuai dengan jobdesknya masing-masing satu demi satu. Biasanya, manajemen file dilakukan dalam Google Drive dengan tujuan memungkinkan pengguna yang masuk untuk mengakses file yang relevan.



Gambar 4.10 Manajemen file tugas 2

4.4.4 Pembuatan Video Animasi Promosi

Tugas selanjutnya diselesaikan di bulan kedua kampanye utama dengan animasi pendek satu aspek yang berisi materi promosi Koff dan Gold Studio sendiri. Durasi produksi animasi promosi hampir sama seperti Video Musik Aset yang berdurasi beberapa menit.

a) *Briefing*

Hal pertama yang terjadi adalah pengarahan tentang tugas-tugas yang akan dilaksanakan, berikut informasi lebih lanjut yang diberikan hingga riset berikutnya dan awal pembuatan video narasi singkat.

b) *Narasi Singkat*

Narasi dibuat sebagai gambar utama dari setiap kutipan yang dibuat untuk video atau animasi. Logo yang dibuat untuk kebutuhan animasi video promosi adalah sebagai berikut :

“ Terdapat seorang anak yang tampak lesu. Tiba-tiba ada sebuah kotak yang jatuh di tangan anak tersebut. Kota tersebut kemudian bergetar dan mengeluarkan sebuah roket menuju ke luar angkasa.



Kemudian menampilkan promosi mengenai layanan dari Koff and Gold Studio dengan tema luar angkasa.”

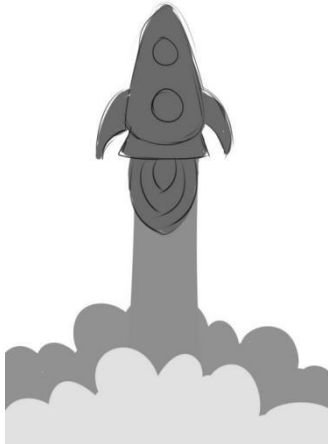

c) Storyline dan Storyboard


Narasi cerita yang telah selesai dapat dibuang dan diubah menjadi bagian runtut dari keseluruhan karya.

Tabel 4.2 Storyline & storyboard tugas 3

No	Deskripsi	Ilustrasi
1	Seserorang yang tampak murung dan lesu.	

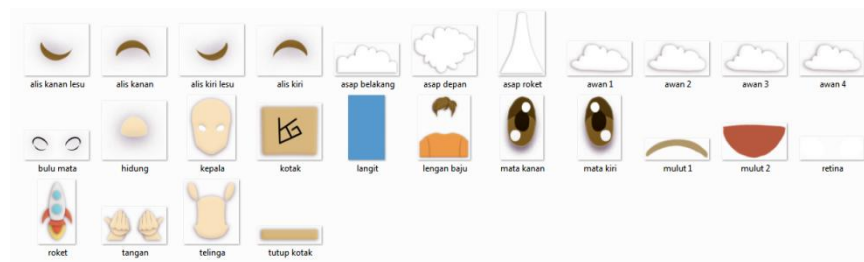
2	Tiba-tiba jatuh sebuah kotak yang terdapat logo Koff & Gold dari atas	
3	Kotak tersebut berguncang guncang dan mengeluarkan sebuah roket dari dalam kotak tersebut	

4	<p>Roket meluncur menuju angkasa. Kemudian akan muncul tulisan “Create Your Story With Koff & Gold” di atas roket. Transisi, asap roket akan menutup semua layar dan mengarah ke atas untuk menampilkan scene selanjutnya.</p>	
5	<p>Pada Scene ini akan menampilkan tulisan berupa menu pelayanan yang ditawarkan oleh Koff & Gold yaitu: Animated Product Ads Video</p>	

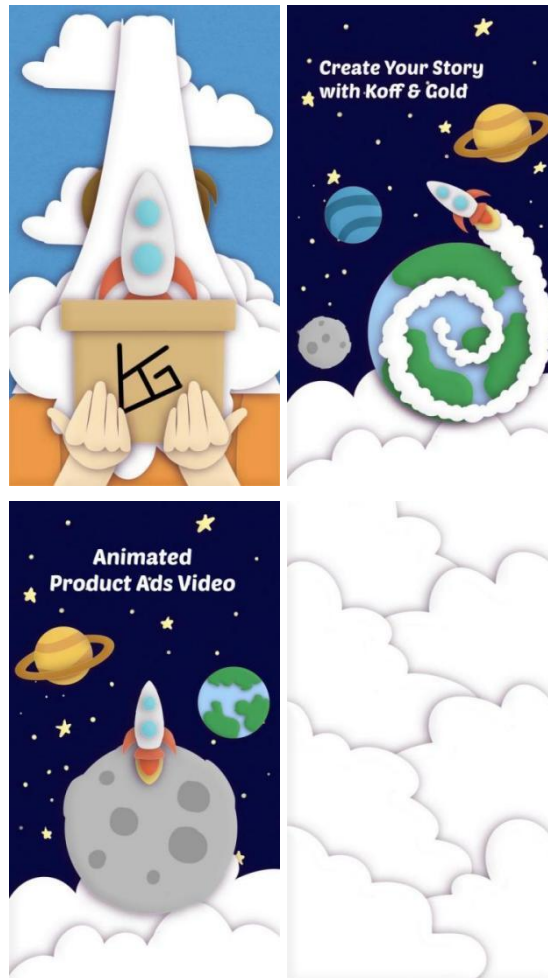
6	Pada Scene ini akan menampilkan tulisan berupa menu pelayanan yang ditawarkan oleh Koff & Gold yaitu: Animated Explainer Video	
---	---	--

d) Asset Ilustrasi

Setelah alur cerita selesai, ilustrasi aset dibuat. Aset yang dibuat dapat berupa sketsa dari storyboard yang juga dapat dimasukkan ke dalam desain atau ilustrasi aset tersebut.



Gambar 4.11 Aset ilustrasi tugas 3



Gambar 4.12 Aset ilustrasi tugas 3

Seperti yang telah disampaikan sebelumnya, setelah membuat ilustrasi aset, diperlukan manajemen file untuk memudahkan karyawan membuat file yang sesuai dengan deskripsi pekerjaan.

4.4.5 Lini Masa Kerja Praktek

Tabel 4.3 Lini masa kerja praktek

No.	Kegiatan	Agustus				September				Oktober			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1.	Pengenalan perusahaan												
2.	Pengenalan sistem dan alur kerja Koff and Gold												
3.	Pengenalan kerja Koff and Gold												
4.	Pemberian Tugas Internal												
5.	Penyusunan Laporan												

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan

Dari hasil kesimpulan kerja praktik yang diselesaikan antara 1 Agustus dan 31 Oktober di Koff and Gold, mahasiswa mendapatkan pengetahuan tentang metode yang tepat untuk membuat video animasi yang akurat dan benar sesuai dengan brief klien. Dimulai dari langkah pertama dalam eksekusi, yaitu pembuatan narasi. Narasi harus mampu menjelaskan secara logis bagaimana cerita itu berlangsung, tetapi hanya sesuai dengan brief klien. Lanjutkan dengan mengembangkan imajinasi sebagai adegan awal setelah mengembangkan narator untuk memahami adegan yang akan datang secara detail. Setelah itu storyboarding dilanjutkan dengan pengembangan cerita dan pembuatan sketsa yang menguraikan dialog dan adegan yang ada. Setelah storyboard direvisi, sketsa tersebut dapat dikembangkan lebih lanjut dan diubah menjadi aset bergambar yang akan digunakan *animator* untuk membuat animasi 2D.

Pelajaran lain yang dipetik sepanjang pertemuan adalah bagaimana menerjemahkan pesan singkat klien dengan benar ke dalam konsep yang sudah ada.

5.2 Saran

Saran dari penulis tentang pokok bahasan apa saja yang tercakup dalam karya-karya mereka diharapkan dapat bermanfaat. Seluruh proses kerja praktik, dari awal hingga akhir, dapat dilihat sebagai pelajaran bagaimana berinteraksi dengan orang atau klien baru.

DAFTAR PUSTAKA

Ekonomi, Guru. 2022. Pengertian Visi dan Misi Menurut Para Ahli. (<https://sarjanaekonomi.co.id/pengertian-visi-dan-misi-menurut-para-ahli/>, diakses 04 November 2022).

Salmaa. 2021. Teknik Pengumpulan Data: Pengertian, Jenis, dan Contoh. (<https://penerbitdeepublish.com/teknik-pengumpulan-data/>, diakses 04 November 2022).

Aditya, Rifan. 2021. Jenis Teknik Pengumpulan Data dan Penjelasan. (<https://www.suara.com/teknologi/2021/12/14/123739/jenisteknik-pengumpulan-data-dan-penjelasan?page=all>, diakses 04 November 2022).

Mulyawan, Rifqi. 2022. Pembahasan Pengertian Animasi: Menurut Ahli, Jenis, Manfaat, Prinsip dan Contohnya!. (<https://rifqimulyawan.com/blog/pengertian-animasi/>, diakses 03 November 2022).

Novitasari, Candra. 2022. PENGERTIAN ANIMASI | Menurut Para Ahli, Prinsip, Jenis. (<https://pelajarindo.com/pengertian-animasi/>, diakses 03 November 2022).

Manis, Si. 2022. Pengertian Ilustrasi, Tujuan, Fungsi, Teknik dan Jenis-Jenis Ilustrasi Terlengkap. (<https://www.pelajaran.co.id/pengertianilustrasi-tujuan-fungsi-teknik-dan-jenis-jenis-ilustrasi/>, diakses 03 November 2022).

Kurniawan, Aris. 2022. Pengertian Ilustrasi Menurut Para Ahli Serta Sejarah, Fungsi Dan Tujuannya. (<https://www.gurupendidikan.co.id/ilustrasi/>, diakses 03 November 2022)

Thabroni, Gamal. 2020. Gambar Ilustrasi-Pengertian, Ontologi, Jenis, Fungsi & Contoh. (<https://serupa.id/gambar-ilustrasi-pengertian-ontologijenis-fungsi-contoh/>, diakses 03 November 2022)

Pengertian Industri Kreatif Menurut Para Ahli. 2019. (<https://www.sastrawacana.id/2019/02/pengertian-industri-kreatifmenurut.html>, diakses 02 November 2022).

Sekarningrum, Anisa. 2022. Startup Adalah: Definisi, Cara Kerja, Kelebihan-Kekurangan, dan 6 Tipe Perusahaannya. (<https://www.ekrut.com/media/startup-adalah>, diakses 02 November 2022).

Adieb Maulana. 2022. Start up: Arti, Ciri, Contoh, dan Bedanya dengan Perusahaan Konvensional. (<https://glints.com/id/lowongan/startupadalah/#.Y2eYCHZBzDd>, diakses 02 November 2022).

Idris, Muhammad. 2020. Apa itu Startup dan Perbedaannya dengan Perusahaan Konvensional?. (<https://money.kompas.com/read/2020/10/21/093719826/apa-itu-startupdan-perbedaannya-dengan-perusahaan-konvensional?page=all>, diakses 02 November 2022).

Sulistyowati, Hidayah. 2018. Bisnis Digital Agency dan Startup: Apakah Sama?. (<https://www.hidayah-art.com/2018/07/digital-agencydan-startup-apaakah-sama.html>, diakses 01 November 2022).

Abdurahman, Arif. 2022. 6 Contoh Kata Pengantar yang Baik dan Benar, Ikuti Panduan Ini Agar Kamu Tak Salah Menulis. (<https://artikel.rumah123.com/6->

[contoh-kata-pengantar-laporan-yang-baikdan-benar-ikuti-panduan-ini-agar-kamutak-salah-menulis-121006](#), diakses 02 November 2022).

LAMPIRAN

1. Surat Pengantar Kegiatan Kerja Praktik



Gresik, 14 September 2022

Nomor : 0262/KI.05/03-01.01.01.01/09.22
Lampiran : 1 (satu) berkas proposal
Perihal : Permohonan Kerja Praktik

Kepada Yth.
Pak Aswin
Koff and Gold
Perumahan Rungkut Harapan Blok A3, Rungkut, Surabaya
Jawa Timur 60293

Dengan hormat,

Dalam rangka melengkapi kurikulum Program Studi **Desain Komunikasi Visual** Universitas Internasional Semen Indonesia, maka setiap mahasiswa diharuskan melaksanakan Kerja Praktik untuk memberikan gambaran kerja nyata kepada mahasiswa, menerapkan ilmu-ilmu yang telah diperoleh di Perguruan Tinggi sekaligus memperoleh pengalaman kerja.

Sehubungan dengan hal tersebut, kami mengharapkan kesediaan Bapak/Ibu untuk dapat menerima mahasiswa berikut :

No.	NIM	NAMA
1.	3031910017	Mahendra Putra Paksi
2.	3031910013	Joko Suprianto

untuk dapat melaksanakan Kerja Praktik di **Koff and Gold** pada tanggal **1 Agustus-31 Oktober 2022**. Kami berharap mahasiswa yang bersangkutan dapat diberikan pekerjaan yang sesuai dengan program studinya.

Selanjutnya kami akan menunggu konfirmasi dan kabar baik dari Bapak. Adapun contact person yang dapat dihubungi untuk Kerja Praktik mahasiswa tersebut adalah Mahendra Putra Paksi di nomor HP.083144218066 dan alamat e-mail mahendra.paksi19@student.uisi.ac.id. Besar harapan kami agar Bapak/Ibu dapat memberikan kesempatan kepada mahasiswa kami.

Demikian, atas perhatian dan terpenuhinya permohonan ini kami mengucapkan terima kasih.

Hormat Kami,
Koordinator Kerja Praktik



Elsanah
Els Mersilia Hanesti, S.EI.,M.SEI
NIP. 9319317

2. Surat Keterima 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

3. Absensi 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 :		Joko Suprianto		
NIM :		3031910013		
Judul Kerja Praktik :				
No	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing lapangan
1	1/8/22	Brief poster 16 Reels	[Signature]	[Signature]
2	2/8/22	penyusunan moodboard	[Signature]	[Signature]
3	3/8/22	Alternatif Sketsa	[Signature]	[Signature]
4	4/8/22	Revisi sketsa terpilih	[Signature]	[Signature]
5	5-6/8/22	membuat asset ilustrasi	[Signature]	[Signature]
6	9/8/22	Racik poster	[Signature]	[Signature]
7	9-10/8/22	penyusunan headline	[Signature]	[Signature]
8	11/8/22	Racik short video music	[Signature]	[Signature]
9	12/8/22	penyusunan konsep	[Signature]	[Signature]
10	13/8/22	story line	[Signature]	[Signature]
11	15/8/22	sketis	[Signature]	[Signature]
12	16/8/22	Storyboard	[Signature]	[Signature]
13	18-20/8/22	Asset karakter	[Signature]	[Signature]
14	22-31/8/22	Scene 1-8	[Signature]	[Signature]
15	1-3/9/22	Scene 9-10	[Signature]	[Signature]
16	5/9/22	Brief promosi 16 Reels	[Signature]	[Signature]
17	6/9/22	konsep animasi	[Signature]	[Signature]
18	7/9/22	sketsa	[Signature]	[Signature]
19	8-10/9/22	Asset karakter	[Signature]	[Signature]

Catatan :
 Tuliskan kegiatan yang dilakukan (Harian/ Mingguan) 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 :		Joko Suprianto		
NIM :		3031910013		
Judul Kerja Praktik :				
No	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing lapangan
20	12-16/9/22	Asset environment	[Signature]	[Signature]
21	17-20/9/22	Produksi animasi	[Signature]	[Signature]
22	21/9/22	Brief animasi platform youtube	[Signature]	[Signature]

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

4. Surat Selesai Kerja praktik


www.koffandgold.com

SERTIFIKAT **Joko Suprianto**
 diberikan kepada **NIM : 3031910013**

Mahasiswa S1 Desain Komunikasi Visual
 Universitas Internasional
 Semen Indonesia

Periode Kerja Profesi
01 Agustus - 31 Oktober 2022



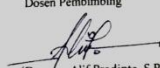

Surabaya, 01.11.2022




Aswin Juniarto
 CEO Koff and Gold



5. Lembar Evaluasi

UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA				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				 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	LEMBAR EVALUASI KERJA PRAKTIK			Pembimbing Lapangan
Nama : Joko Suprianto NIM : 3031910013 Judul Magang : Pembuatan Asset Ilustrasi Untuk Kebutuhan Animasi				Nama : Joko Suprianto NIM : 3031910013 Judul Magang : Pembuatan Asset Ilustrasi Untuk Kebutuhan Animasi			
ASPEK	BOBOT (B) %	NILAI (N)	N X B	ASPEK	BOBOT (B) %	NILAI (N)	N X B
Penulisan Laporan (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi)	10 %	85	8,5	Penulisan Laporan (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi)	10 %	87	8,7
Aplikasi Keilmuan (Kesesuaian penyelesaian Masalah dengan teori)	25 %	87,5	21,88	Aplikasi Keilmuan (Kesesuaian penyelesaian Masalah dengan teori)	25 %	86	21,5
Penguasaan Materi Kerja Praktik (Pembelajaran yang didapatkan dimagang dan kerjasama)	50 %	86,5	43,25	Penguasaan Materi Kerja Praktik (Pembelajaran yang didapatkan dimagang dan kerjasama)	50 %	80	40
Kerajinan dan Sikap	15 %	89	13,4	Kerajinan dan Sikap	15 %	85	12,75
JUMLAH	100%	JUMLAH	87,5	JUMLAH	100%	JUMLAH	82,95
Gresik, 2022 Dosen Pembimbing  (Damara Aliif Pradipta, S.Pd., M.Sn.) NIP. 9521357				Gresik, 2022 Pembimbing Lapangan  (Aswin Juniarso, S.Sn. MM.) NIP.			

6. Lembar Asistensi





Kompleks PT Semen Indonesia (Persero) Tbk
 Jl. Veteran, Gresik Jawa Timur 61122
 Telp. (031) 3985482, (031) 3981712 ext 3662 Fax (031) 3985481

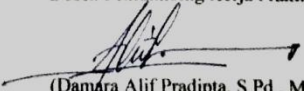
LEMBAR ASSISTENSI KERJA PRAKTIK

Nama : Joko Suprianto
 NIM : 3031910013
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual
 Judul Kerja Praktik : Proses Pembuatan Asset Ilustrasi Untuk Kebutuhan Animasi

Kerja Praktik dilaksanakan terhitung mulai: 01 Oktober 2022 s/d 31 Agustus 2022
 Laporan harus sudah dikumpul :

No	Tanggal	Kegiatan	Paraf Dosen Pembimbing
①	15/11/2022	Asistensi laporan kerja praktik	
②	29/12/2022	Asistensi laporan kerja praktik dan lembar evaluasi	

Gresik, 29...12...2022.....
 Dosen Pembimbing Kerja Praktik


 (Damara Alif Pradipta, S.Pd., M.Sn.)
 NIDN : 9521357

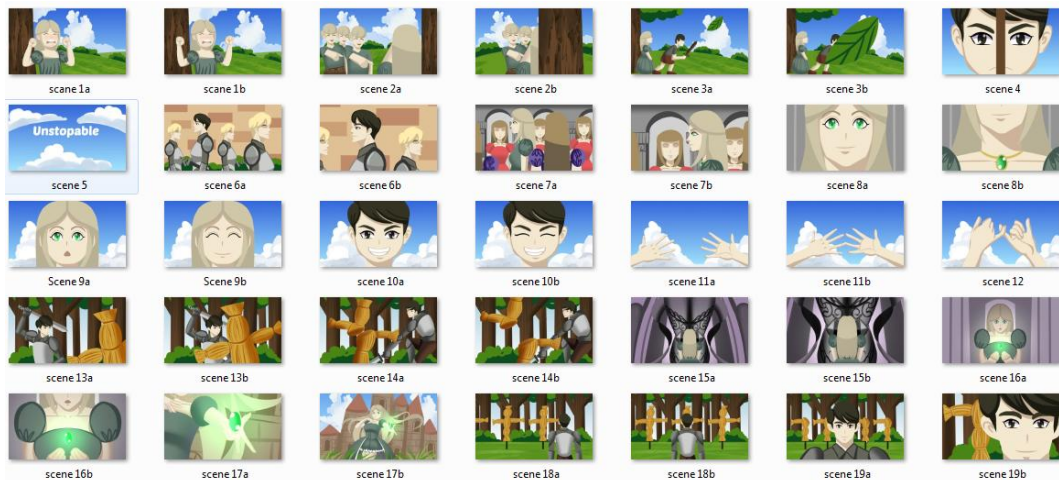
Scanned by TapScanner

7. Hasil Proyek Kerja Praktik

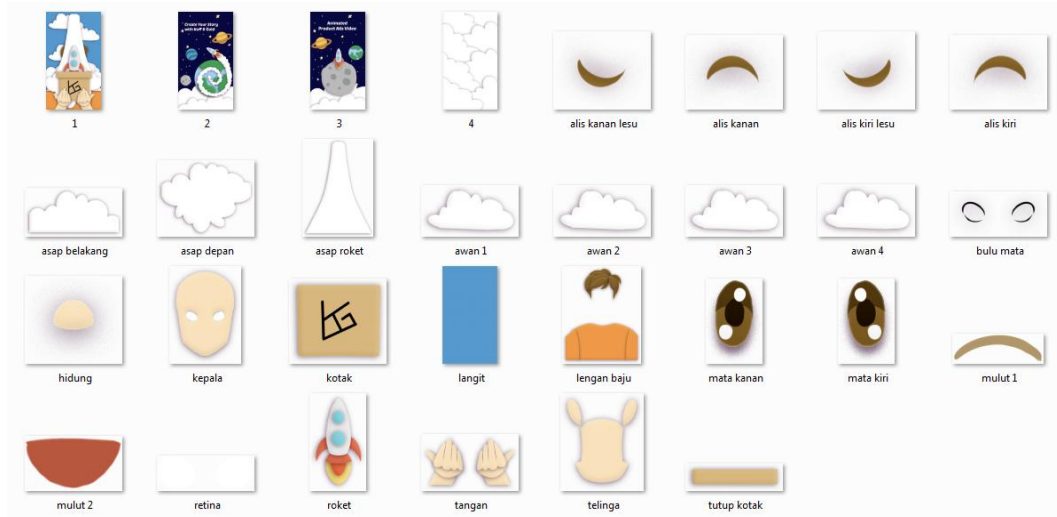
Tugas pertama



Tugas kedua



Tugas ketiga



Hasil animasi tugas ketiga.



8. Dokumentasi Kegiatan Magang



