

LAPORAN KERJA PRAKTEK
PROSES PEMBUATAN ASSET ILUSTRASI UNTUK
KEBUTUHAN ANIMASI



Disusun oleh:

Mahendra Putra Paksi 3031910017

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
GRESIK
2022

LAPORAN KERJA PRAKTEK
PROSES PEMBUATAN ASSET ILUSTRASI UNTUK
KEBUTUHAN ANIMASI



Disusun oleh:

Mahendra Putra Paksi 3031910017

PROGRAM STUDI DESAIN KOMUNIKASI VISUAL
UNIVERSITAS INTERNASIONAL SEMEN INDONESIA
GRESIK
2022

LEMBAR PENGESAHAN

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

Disusun Oleh:

MAHENDRA PUTRA PAKSI

(3031910017)

Mengetahui,

Ketua Prodi Desain Komunikasi Visual UISI




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

8816234

Menyetujui,

Dosen Pembimbing

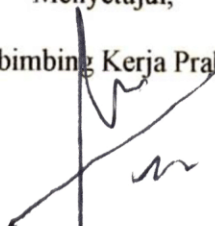


Damara Alif Pradipta, S.Pd., M.Sn.

9521357

Menyetujui,

Pembimbing Kerja Praktek



Aswin Junianto.

Koff and Gold Studio

KATA PENGANTAR

Puji syukur mari kita panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat serta karunia-Nya. Sehingga penulis dapat laporan kerja praktik ini dengan judul “Proses Pembuatan Asset Ilustrasi Untuk Kebutuhan Animasi” dengan tujuan untuk dapat melengkapi tugas laporan kerja praktik.

Tidak lupa, pada kesempatan ini, penulis mengucapkan terima kasih sebanyak-banyaknya kepada dosen pembimbing yang telah membimbing penulis dalam pembuatan laporan ini, serta kepada pembimbing lapangan Koff and Gold Studio yang telah memberikan banyak ilmu serta pengalaman pada kegiatan kerja praktik yang telah diadakan. Berkat kerja sama dan bantuan dari berbagai pihak yang ada, penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktik.

Penulisan laporan ini masih banyak kekurangan, mulai dari penusunan kata, hingga penyusunan kalimat. Oleh sebab itu, penuli minta maaf serta penulis juga menerima kritik dan saran yang bersifat membangun dengan tujuan menjadi lebih baik lagi dikemudian hari.

Dengan demikian yang dapat disampaikan, semoga laporan yang telah ditulis ini dapat memberikan manfaat bagi penulis ataupun pembaca.

Gresik, 10 November 2022

Penulis

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI.....	iii
DAFTAR GAMBAR.....	v
DAFTAR TABEL	vi
BAB I.....	1
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.....	4
1.4 Waktu dan Lokasi Pelaksanaan	5
1.5 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Magang	5
BAB II.....	6
PROFIL PERUSAHAAN.....	6
2.1 Sejarah Koff and Gold.....	6
2.2 Visi dan Misi.....	7
2.2.1 Visi.....	7
2.2.2 Misi.....	7
2.3 Lokasi Koff and Gold	7
2.4 Struktur Organisasi.....	7
2.5 Produk.....	8
BAB III.....	11
KAJIAN PUSTAKA	11
3.1 Kerja Praktik	11
3.2 Industri Kreatif	11

3.3	<i>Start Up</i>	12
3.4	Ilustrasi	12
3.5	Animasi	12
BAB IV		14
PEMBAHASAN		14
4.1	Struktur Organisasi Unit Kerja.....	14
4.2	Alur Kerja.....	14
4.3	Tugas Unit Kerja.....	15
4.4	Kegiatan Magang	16
4.4.1	Pengenalan Perusahaan.....	16
4.4.2	Pembuatan Poster Promosi	16
4.4.3	Aset Ilustrasi Music Video	20
4.4.4	Pembuatan Video Animasi Promosi.....	33
4.4.5	Lini Masa Kerja Praktek	40
BAB V		42
KESIMPULAN DAN SARAN		42
5.1	Kesimpulan.....	42
5.2	Saran	42
DAFTAR PUSTAKA		43
LAMPIRAN		45
1.	Surat Pengantar Kegiatan Magang.....	45
2.	Surat Keterima Magang.....	46
3.	Absensi Magang	47
4.	Surat Selesai Magang	48
5.	Lembar Evaluasi	49
6.	Hasil Projek Magang	50
7.	Dokumentasi Kegiatan Magang	53

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Logo Koff and Gold.....	6
Gambar 2. 2 Map Lokasi Koff and Gold.....	7
Gambar 2. 3 Struktur Organisasi Koff and Gold.....	8
Gambar 2. 4 Animasi 2D Jendral Pajak.....	8
Gambar 2. 5 Animasi 2D Staff Khusus Presiden.....	9
Gambar 2. 6 Animasi 2D Barata Indonesia.....	9
Gambar 4. 1 Struktur Organisasi Koff and Gold.....	14
Gambar 4. 2 Alur Kerja Koff and Gold.....	14
Gambar 4. 3 Sketsa Tugas Pertama.....	18
Gambar 4. 4 Proses Pembuatan Tugas Lewat Aplikasi Procreate.....	18
Gambar 4. 5 Hasil Jadi Pada Tugas Pertama.....	19
Gambar 4. 6 Pencarian Makna Lagu Believer – Imagine Dragon.....	21
Gambar 4. 7 Asset Ilustrasi 1-10 Sketsa Tugas ke-2.....	31
Gambar 4. 8 Asset Ilustrasi 11-19 Sketsa Tugas ke-2.....	32
Gambar 4. 9 Asset Ilustrasi 20-30 Sketsa Tugas ke-2.....	32
Gambar 4. 10 Manajemen File pada Google Drive.....	33
Gambar 4. 11 Asset Ilustrasi Tugas 3.....	40
Gambar 4. 12 Manajemen File pada Google Drive.....	40

DAFTAR TABEL

Tabel 4. 1 Storyline Tugas 2.....	22
Tabel 4. 2 Storyboard Tugas 2	24
Tabel 4. 3 Storyline Tugas 3.....	34
Tabel 4. 4 Storyboard Tugas 3	35
Tabel 4. 5 Lini Masa Kerja Praktek.....	40

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Desain Komunikasi Visual (DKV) merupakan strategi yang bergerak di bidang industri kreatif yang dapat membawa seni menjurus ke arah teknis, komunikatif, serta pemasaran (*advertising*) yang kemudian disuguhkan menjadi sebuah kesatuan dalam wujud visual. Pada era modern ini perkembangan teknologi dan persaingan dalam bidang desain grafis sangatlah ketat. Desainer diharuskan berfikir dan harus inovatif didalam bidang yang mereka geluti.

Untuk mencapai tujuan tersebut, maka setiap mahasiswa Desain Komunikasi Visual diwajibkan untuk melaksanakan satu mata kuliah wajib, yaitu Kerja Praktik pada suatu perusahaan tertentu ataupun instansi. Sehingga kemampuan dari setiap individu lulusan dari program ini tidak hanya dapat menguasai dari segi teoritis saja, melainkan jua dapat menerapkannya di lapangan.

Kerja Praktik juga sangat dibutuhkan dalam dunia pendidikan guna menambah pengetahuan kepada setiap mahasiswa/i dan juga sebagai cara untuk mempraktikkan ilmu yang telah didapat dalam bangku perkuliahan. Pada tahap ini, mahasiswa/i bisa mendapatkan pengalaman secara nyata dalam dunia kerja, dimana mengharuskan berinteraksi dengan sesama anggota tim ataupun klien langsung yang membutuhkan *service* mereka. Selain itu, mahasiwa/i juga dapat menambah wawasan akan perbedaan pandangan antara mereka dan pihak klien, sehingga hal tersebut dapat membuat mereka dapat melihat dan merubah pola pikir ke arah yang lebih

maju. Selain itu, Kerja Praktik juga merupakan salah satu syarat mata kuliah yang wajib ditempuh oleh seluruh mahasiswa/i sebelum menghadapi tugas akhir atau skripsi.

Berdasarkan hal tersebut, perlu adanya Kerja Praktik disamping sebagai salah satu syarat kelulusan, juga guna mendapatkan tenaga kerja yang siap pakai, terampil dan cekatan. Selain itu, mahasiswa/i juga mampu menciptakan suatu karya yang bernilai tinggi. Maka dari itu, salah satu cara mewujudkan hal tersebut adalah dengan cara menyelenggarakan mata kuliah Kerja Praktik yang dimana mahasiswa/i dapat terjun langsung ke lapangan agar lebih paham akan bidang yang akan mereka tekuni atau fokuskan.

Ilustrasi adalah penggambaran suatu hal melalui elemen rupa untuk menerangkan, menjelaskan, atau memperindah suatu teks sehingga pembaca dapat seolah-olah merasakan langsung sifat-sifat gerak, dan kesan cerita yang disajikan (Rohidi, 1984:1).

Animasi juga merupakan sekumpulan gambar yang disusun secara berurutan. Ketika rangkaian gambar tersebut di tampilkan dengan kecepatan memadai, maka rangkaian gambar tersebut akan terlihat bergerak (Hidayatullah dkk, 2011:63).

Koff and Gold Studio, merupakan sebuah *startup* yang bergerak pada bidang industri kreatif yang menawarkan beberapa jasa animasi, *motion design*, atau bahkan jasa seperti ilustrasi untuk kebutuhan poster. Tujuan utama awal memilih Koff and Gold Studio karena dirasa lebih dapat mengasah potensi diri sesuai dengan bidang yang ditekuni pada saat

Dalam kegiatan Kerja Praktik yang dilaksanakan di Koff and Gold Studio ini, karena dari awal penulis melamar pada bagian ilustrator (pembuatan asset untuk kebutuhan animasi), maka secara garis besar, penulis banyak terlibat di ranah ilustrasi (yang menjadi salah satu cabang dari Desain Komunikasi Visual).

Selama proses Kerja Praktik berlangsung, penulis lebih banyak berkecimpung di bagian ilustrasi dengan mengerjakan *project* magang yang telah disediakan. Pertama, penulis diharapkan mampu untuk memenuhi atau mencapai apa yang diharapkan oleh instansi (dalam hal ini, penulis diharapkan mampu membuat ilustrasi dengan *style* ilustrasi yang sama seperti instansi).

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

Ada pula Tujuan serta Manfaat dilaksanakannya Kerja Praktik di Koff and Gold, yaitu sebagai berikut

1.2.1 Tujuan Kerja Praktik

Tujuan dilaksanakannya Kerja Praktik di Koff and Gold antara lain:

1. Menambah wawasan dalam lingkup dunia kerja di Koff and Gold.
2. Mengetahui bagaimana Koff and Gold berjalan di dalam industri kreatif.
3. Mengetahui luaran atau hasil apa saja yang dihasilkan oleh Koff and Gold.
4. Menambah beberapa pengalaman kerja yang masuk dalam ranah Desain Komunikasi Visual, khususnya dalam bidang ilustrasi serta animasi.
5. Dapat bekerja sama dengan team dan menambah skill komunikasi sesama anggota team.

6. Membentuk pola pikir yang maju dalam menghadapi permasalahan yang ada pada dunia kerja.

1.2.2 Manfaat Kerja Praktik

Adapun manfaat yang diperoleh dengan adanya kegiatan Kerja Praktik antara lain:

1. Bagi Mahasiswa

- a) Dapat mengembangkan potensi dalam dirinya sehingga melahirkan wawasan yang luas.
- b) Mempelajari berkomunikasi dengan benar dan tepat sehingga dapat menjalin hubungan yang baik.
- c) Dapat mengetahui secara lebih mendalam dan mendetail gambaran tentang kondisi nyata dunia kerja sehingga diharapkan nantinya mampu menerapkan ilmu yang telah didapat dalam aktivitas yang ada dalam dunia kerja.

2. Bagi Perusahaan

- a) Membantu menyelesaikan permasalahan dalam dunia kerja dan memberikan solusi yang terbaik.
- b) Perusahaan dapat memberikan ruang kepada mahasiswanya untuk menyalurkan ide-ide kreatif sehingga dapat membantu mengembangkan perusahaan dengan terciptanya ide yang baru.

3. Bagi Perguruan Tinggi

- a) Sebagai sarana membangun kerja sama yang baik antara perusahaan dengan Perguruan Tinggi.
- b) Sebagai tolak ukur penilaian persiapan mahasiswa dalam memasuki dunia kerja.
- c) Meningkatkan relevansi kurikulum sebagai program mata kuliah Desain Komunikasi Visual pada dunia kerja.

1.3 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan selama Kerja Praktik berlangsung melalui

- a) Dokumentasi

Dokumentasi menurut Sugiyono (2015: 329) adalah suatu cara yang digunakan untuk memperoleh data dan informasi dalam bentuk buku, arsip, dokumen, tulisan angka dan gambar laporan serta keterangan yang dapat mendukung penelitian. Dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan data kemudian di telaah. Dokumentasi.

b) Wawancara

Wawancara menurut P. Joko Subagyo (2011:39) adalah suatu kegiatan dilakukan untuk mendapatkan informasi secara langsung dengan mengungkapkan pertanyaan-pertanyaan pada para responden. Wawancara bermakna terhadap langsung antara *interview* dengan responden, dan kegiatannya dilakukan secara lisan.

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

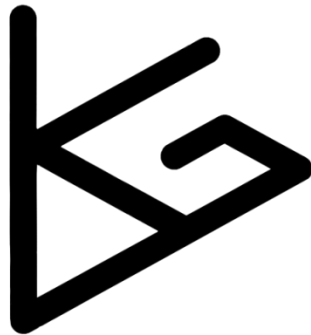
1.5 Nama Unit Kerja Tempat Pelaksanaan Magang

Dalam pelaksanaan Kerja Praktik di Koff and Gold Studio ini, penulis ditempatkan pada bagian Ilustrator yang dimana proses kerjanya sebagai pembuat asset ilustrasi yang nantinya digunakan untuk kebutuhan animasi.

BAB II

PROFIL PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Koff and Gold



Gambar 2. 1 Logo Koff and Gold

Koff and Gold merupakan *start up* yang bergerak di bidang industri kreatif yang berlokasi di Kali Rungkut Surabaya. Dalam pelayanannya, Koff and Gold menawarkan jasa dibidang pembuatan video berbasis 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 Wonorejo Surabaya. *Start up* ini sempat mengalami penurunan akibat pandemi covid-19 sehingga memindahkan karyawannya sementara agar bekerja melalui sistem *Work From Home* dan menghentikan secara penuh aktivitas kantor sampai dengan waktu yang ditentukan. Setelah melewati pandemi Covid-19, Koff and Gold mendirikan Studio kembali dan berpindah lokasi di Jl. Rungkut Harapan, Kali Rungkut, Surabaya.

2.2 Visi dan Misi

Visi dan Misi sangat penting bagi perusahaan, instansi ataupun organisasi. Dengan adanya Visi dan Misi, dapat memudahkan tenaga kerja untuk memahami dengan jelas apa yang menjadi tujuan dari pekerjaannya. Oleh karena itu, visi dan Misi dari perusahaan sangat berpengaruh untuk meningkatkan motivasi.

2.2.1 Visi

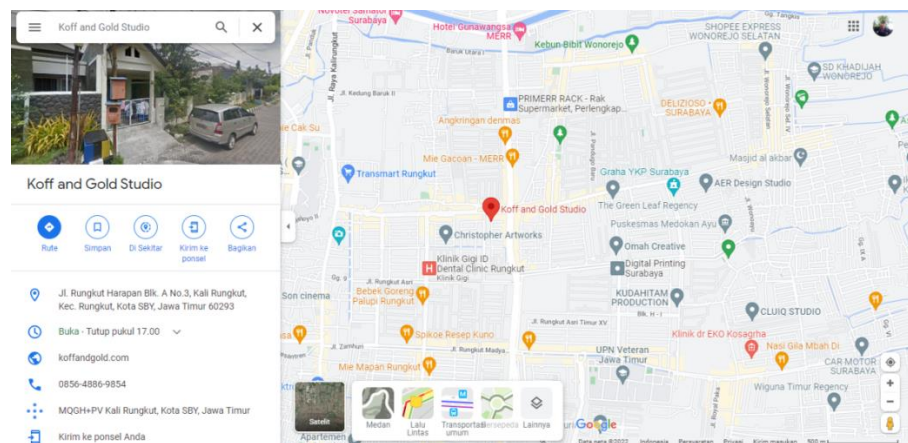
Menjadi market leader industri animasi 2D di dunia.

2.2.2 Misi

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

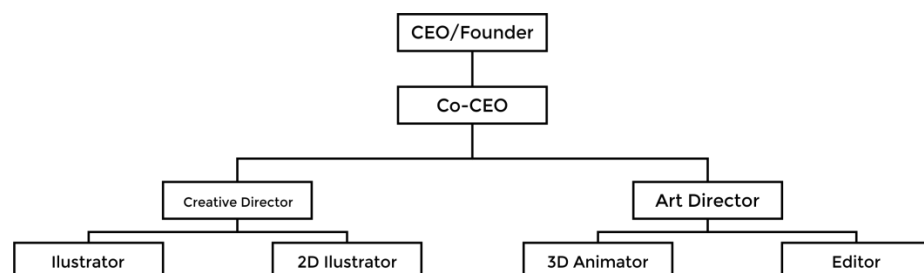
2.3 Lokasi Koff and Gold

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



Gambar 2. 2 Map Lokasi Koff and Gold

2.4 Struktur Organisasi



Gambar 2. 3 Struktur Organisasi Koff and Gold

2.5 Produk

Adapun sesuatu yang telah dihasilkan oleh Koff and Gold antara lain:

a) Direktorat Jendral Pajak



Gambar 2. 4 Animasi 2D Jendral Pajak

Memberikan beberapa gambaran Animasi tentang pegawai/pekerja yang ada didalam ruang lingkup Direktorat Jendral Pajak, mulai dari kode etik serta kode perilaku yang diterapkan sehari-hari oleh para pegawai. Serta gambaran pelayanan yang diberikan oleh para pegawai/pekerja Direktorat Jendral Pajak.

b) Staff Khusus Presiden Indonesia : Ajak Gerak ?



Gambar 2. 5 Animasi 2D Staff Khusus Presiden

Memberikan gambaran Animasi singkat tentang “Ayu” sebagai salah satu perwakilan Staf Khusus Presiden yang menyuarakan kegiatan “Ajak Gerak” yang tujuannya tak lain adalah mengajak beberapa komunitas untuk membangun Indonesia dalam berbagai aspek

c) **Barata Indonesia (for CHAKRA) Safety Induction**



Gambar 2. 6 Animasi 2D Barata Indonesia

Menyampaikan beberapa hal yang perlu diperhatikan ketika berada di lingkungan **PT Barata Indonesia (Persero)** berdasarkan OHSAS 18001:2007 serta Undang-undang No.1, tahun 1970 sebagai bentuk Peraturan dan Ketentuan untuk tujuan keselamatan dalam bentuk Animasi singkat.

BAB III

KAJIAN PUSTAKA

Istilah teoritis atau kajian pustaka perlu dimasukkan ke dalam laporan guna mendukung yang telah dibuat tersebut. Hal tersebut dapat berisi definisi tentang objek yang telah dipilih ataupun dapat diambil dari penelitian-penelitian terdahulu.

3.1 Kerja Praktik

Praktik kerja lapangan menurut Oemar Hamalik (2001:21) adalah Praktik lapangan atau di sekolah sering disebut dengan on the job training merupakan model pelatihan yang bertujuan untuk memberikan kecakapan yang diperlukan dalam pekerjaan tertentu sesuai dengan tuntutan kemampuan bagi pekerja.

Menurut Hamalik (2001), praktik kerja lapangan adalah modal pelatihan yang diselenggarakan di lapangan, bertujuan untuk memberikan kecakapan diperlukan dalam pekerjaan tertentu sesuai dengan tuntutan kemampuan bagi pekerja.

3.2 Industri Kreatif

Industri Kreatif adalah industri-industri yang berbasis kreativitas, keterampilan dan talenta yang memiliki potensi peningkatan kesejahteraan serta penciptaan tenaga kerja dengan cara menciptakan dan mengeksploitasi HKI (Simatupang, 2008).

Howkins (2001) juga berpendapat bahwa industri kreatif adalah industri yang memiliki ciri keunggulan dalam sisi kreativitas untuk menghasilkan dan menciptakan beragam desain kreatif, yang melekat pada suatu produk barang atau jasa yang telah dihasilkan.

3.3 *Start Up*

Start Up menurut Yevgeniy Brikman (2015), yaitu *start up* digital merupakan sekumpulan individu yang membentuk organisasi sebagai perusahaan rintisan yang menghasilkan produk dalam bidang teknologi.

Menurut Mudo (2015), peningkatan pengguna internet tiap tahun yang selalu bertamah telah membuka kesempatan bagi banyak orang di Indonesia untuk mendirikan perusahaan *startup*, hal tersebut didukung dengan berkembangnya media sosial dan *smartphone*.

3.4 **Ilustrasi**

Kata Ilustrasi berasal dari bahasa latin, yaitu *ilusrtate* yang memiliki arti “*menjelaskan*”. Dalam bahasa Inggris adalah *Illustration* yang artinya menghiasi dengan gambar-gambar.

Jadi, Ilustrasi dapat diartikan sebagai gambar yang berfungsi untuk penghias serta membantu menjelaskan suatu teks, naskah, kalimat, ataupun hal lainnya dengan tujuan lebih mudah dipahami.

3.5 **Animasi**

Animasi berasal dari bahasa inggris, *animation* dari kata *to anime* yang berarti “menghidupkan”. Animasi merupakan gambar tetap (*still image*) yang disusun secara berurutan dan direkam dengan menggunakan kamera (Munir, 2013:340).

Karakter animasi telah berkembang yang dulu mempunyai prinsip sederhana, sekarang menjadi beberapa animasi. Menurut Munir (2013:327):

1. Animasi 2D (2 Dimensi)

Animasi dua dimensi dikenal dengan nama *flat-animation*. Perkembangan animasi dua dimensi yang cukup revolusioner berupa dibuatnya film-film kartun.

Kartun berasal dari kata *Cartoon*, yang berarti gambar lucu. Maka dari itu, film kartun kebanyakan lucu.

2. Animasi 3D (3 Dimensi)

Animasi 3D merupakan pengembangan dari animasi 2D (Dua Dimensi). Dengan animasi 3D, karakter yang diperlihatkan tampak seperti hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. Seperti contoh film *Toy Story* buatan *Disney*.

3. *Stop Motion Animation*

Animasi ini dikenal sebagai clayanimation, karena menggunakan clay (tanah liat) sebagai objek yang digerakkan. Teknik ini pertama kali diperkenalkan oleh Stuart Blankton pada tahun 1906. Animasi Jepang (*Anime*)

Anime merupakan sebutan tersendiri untuk film animasi jepang. Anime mempunyai karakter yang berbeda dibandingkan dengan animasi buatan Eropa ataupun Amerika. Anime menggunakan tokoh-tokoh dan background yang digambar menggunakan tangan dan sedikit bantuan dari komputer.

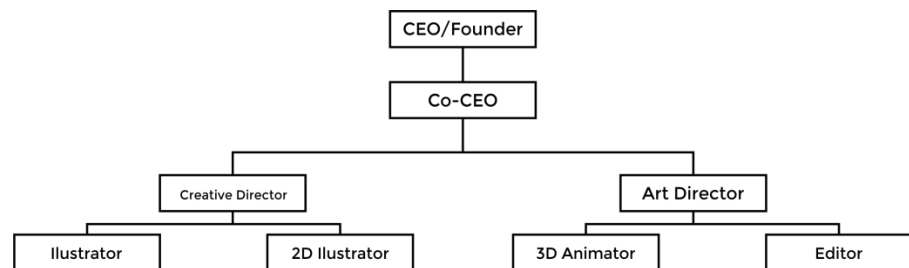
4. Animasi GIF

Animasi GIF merupakan teknik animasi yang sederhana yang dimana menggunakan prinsip dasar animasi yang berupa gambar-gambar yang saling dihubungkan yang akan berulang-ulang.

BAB IV

PEMBAHASAN

4.1 Struktur Organisasi Unit Kerja



Gambar 4. 1 Struktur Organisasi Koff and Gold

4.2 Alur Kerja



Gambar 4. 2 Alur Kerja Koff and Gold

Pada awal kegiatan kerja praktek, Bapak Aswin sekaligus pendiri Koff and Gold Studio mempresentasikan serta menjelaskan tentang *start up* mereka, tentang segala hal yang berhubungan dengan studio, mulai dari pembagian sejarah singkat, job desk, sampai market serta bagaimana mereka mencari klien.

Seperti yang telah tertera pada gambar diatas, sebuah studio pasti memiliki alur kerja mereka dalam menyelesaikan proyek dari awal hingga

akhir yang tertata rapi. Sama halnya seperti Koff and Gold Studio, mulai dari pencarian klien yang membutuhkan seperti apa yang Koff and Gold buat, sampai masuk ke tahapan alur kerja.

Pertama, dimulai dengan pengenalan siapa diri kita(Koff and Gold) kepada klien serta menjelaskan apa saja yang telah dibuat, dan bagaimana serta berapa harga yang akan disepakati. Dilanjut dengan *briefing* mentah yang diberikan oleh klien ke perusahaan yang nantinya akan dilakukan riset terlebih dahulu oleh tim riset tentang klien yang selanjutnya membentuk sebuah konsep yang siap diperlihatkan kepada klien. Setelah konsep mencapai kesepakatan antara dua belah pihak, maka tahap selanjutnya adalah tahap eksekusi desain/projek. Dalam tahap ini, dibagi menjadi beberapa bagian unit kerja, seperti contoh ilustrator yang ambil bagian pada tahap pembuatan *storyboard* ataupun aset ilustrasi, atau animator yang bertugas meng-animasikan aset yang telah dibuat oleh ilustrator. Setelah melalui tahapan tersebut, belum bisa dikatakan selesai seutuhnya, karena hasil projek/desain yang sudah jadi masih bersifat sementara, projek atau hasil desain yang sudah jadi tersebut harus dikirim kepada klien terlebih dahulu untuk mengetahui apakah yang sudah dikerjakan sesuai dengan keinginan klien. Setelah semuanya selesai seutuhnya, mulai dari ilustrasi sampai ke editing video, dan tidak ada lagi masukan atau revisi dari pihak klien, produk atau hasil tersebut dapat di *upload* di *Google Drive* yang nantinya akan dikirim ke pihak klien.

4.3 Tugas Unit Kerja

Dalam pelaksanaan magang tersebut, penulis ambil bagian sebagai ilustrator yang dimana bertugas dalam pembuatan *storyboard* yang telah terkonsep dalam *storyline*, yang nantinya akan dibuat beberapa aset ilustrasi yang sesuai dengan apa yang ada dalam *storyboard*.

4.4 Kegiatan Magang

Kegiatan magang yang dilakukan secara *onsite* selama kurang lebih sekitar 2 bulan, adapun beberapa kegiatan yang dilakukan, antara lain:

4.4.1 Pengenalan Perusahaan

Pada hari-hari awal magang, penulis diperkenalkan tentang seluk-beluk perusahaan, cara kerja perusahaan, sampai bagaimana perusahaan mencari serta meng *handle* klien.

Pada hari awal-awal magang tersebut, penulis diperkenalkan bagaimana cara kerja perusahaan tersebut, terlebih pada bagian si penulis, yaitu bagian ilustrator. Mulai dari *style* ilustrasi, sampai ke palet warna yang biasa mereka (perusahaan) pakai. Semua nya dijelaskan secara terperinci.

4.4.2 Pembuatan Poster Promosi

Setelah selesai pengenalan tentang seluk beluk serta cara kerja perusahaan, selanjutnya akan diberikan tugas, sekaligus tugas perdana oleh perusahaan, yaitu berupa pembuatan ilustrasi dalam bentuk poster promosi dengan menggunakan *platform IG Story* sebagai acuannya dengan ukuran 1920x1080 pixel. Dalam pembuatan poster promosi tersebut, tentunya ada beberapa tahapan yang dilakukan, antara lain:

a) *Briefing*

Tahapan paling awal yang harus dilakukan yaitu *briefing*. *Briefing* dilakukan dengan tujuan untuk memberikan beberapa penjelasan singkat tentang tugas maupun ketentuan yang akan dilakukan agar lebih terarah.

b) *Research*

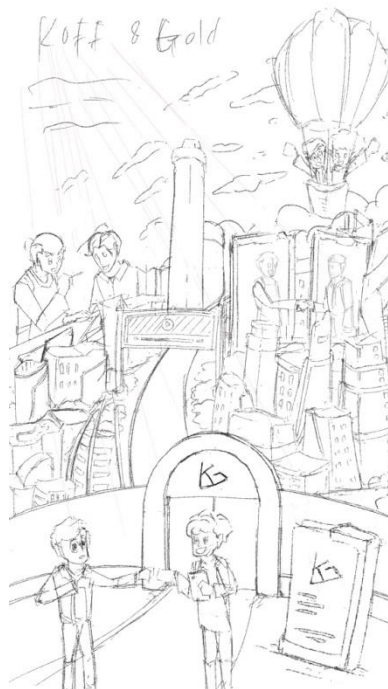
Tahapan riset termasuk penting setelah *brief* selesai atau diberikan dengan tujuan kita mendapatkan gambaran atau referensi tentang apa yang akan kita kerjakan nantinya.

Selain itu, adapun tahapan pencarian *copywriting* untuk poster tersebut. Kalimat *copywriting* yang ditemukan atau sekiranya yang tepat ialah “*Our Best Is Your Best*” yang secara makna ialah *Yang Terbaik Bagi Kami, Yang Terbaik Juga Bagi Klien*. Hal tersebut dikarenakan pada tugas pertama ini, penulis mendapatkan tema eksternal (yang berhubungan dengan klien).

c) Sketsa

Sebelum memulai ke eksekusi desain atau ilustrasi, tahapan selanjutnya yaitu pembuatan sketsa poster ilustrasi.

Pembuatan sketsa dalam ranah desain atau ilustrasi terbilang penting, karena selain digunakan untuk merekam sesuatu yang terlihat, sketsa juga menjadi opsi sebagai pengembangan ide dalam tahapan mengerjakan sesuatu.

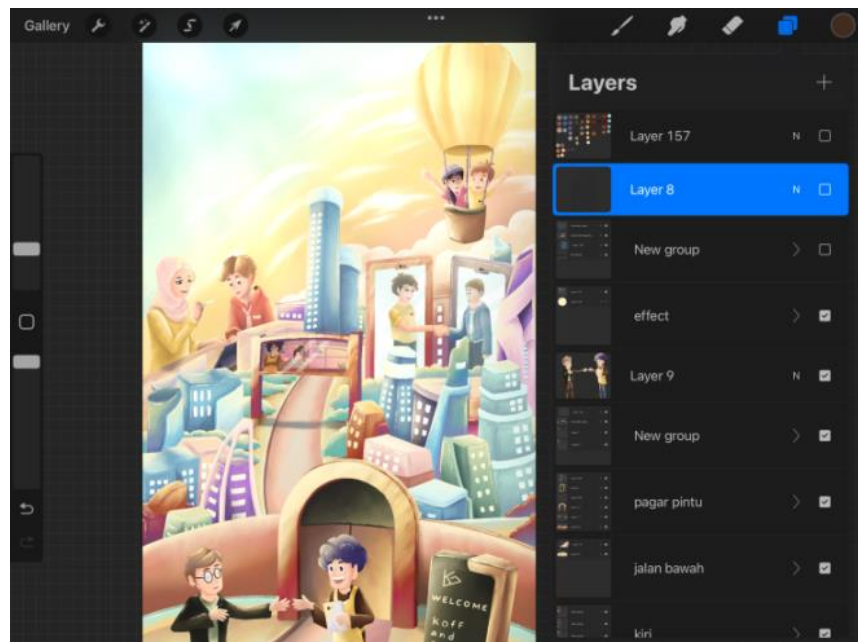


Gambar 4. 3 Sketsa Tugas Pertama

Diatas adalah contoh sketsa yang penulis buat yang sesuai dengan brief dan telah ter-asistensi yang nantinya akan dikembangkan dalam tahap eksekusi.

d) Eksekusi

Sketsa yang telah dibuat sebelumnya, dapat dilanjutkan serta dikembangkan pada tahapan eksekusi desain atau ilustrasi. Riset yang dilakukan sebelumnya dapat dijadikan faktor pendukung dalam pembuatan desain, seperti palet warna ataupun tipografi yang digunakan.



Gambar 4. 4 Proses Pembuatan Tugas Lewat Aplikasi Procreate



Gambar 4. 5 Hasil Jadi Pada Tugas Pertama

Gambar diatas adalah hasil jadi dari poster ilustrasi untuk kebutuhan promosi setelah melalui beberapa tahapan. Dalam tahap eksekusi desain juga, dibebaskan untuk mengembangkan ide dari sketsa yang ada, sesuai dengan kebutuhan.

e) **Tahapan Final**

Setelah semua tahapan selesai dilakukan, mulai dari tahapann *briefing* sampai pada tahap eksekusi, dan telah mencapai kesepakatan, langkah selanjutnya adalah proses *upload* file

tersebut ke *Google Drive* untuk klien atau sosial media untuk kebutuhan promosi.

4.4.3 Aset Ilustrasi Music Video

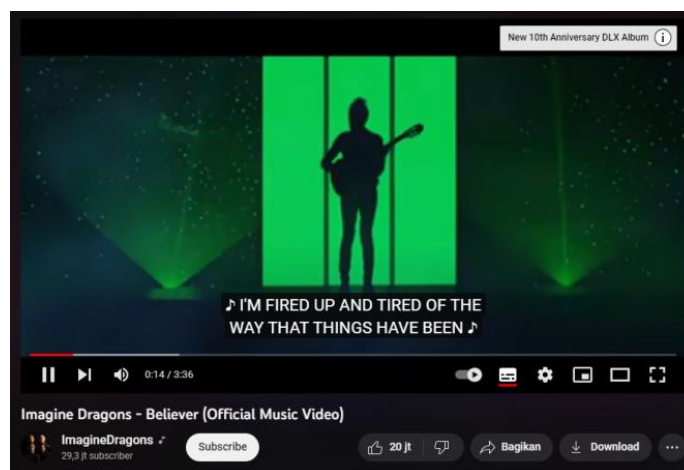
Pemberian tugas kedua dilakukan pada pertengahan bulan pertama magang, dengan berdasarkan judul musik yang telah ditentukan, nantinya akan diambil keseluruhan inti atau makna cerita yang ada pada musik tersebut, lalu dibuatlah cerita singkat berdasar pada makna musik tersebut.

Setelah itu masuk ke pembuatan ilustrasi *storyboard* untuk penunjang pembuatan aset ilustrasi yang akan dipakai nantinya, dan sampai ke tahap pembuatan aset.

a) Pemilihan Musik

Tugas kedua yang diberikan saat kegiatan magang ini ialah pembuatan aset ilustrasi yang berdasar dari Makna musik yang telah ditentukan, serta bagaimana cara membuat manajemen file yang baik.

Dalam pembuatan tugas ini, penulis mendapat judul lagu ***Believer – Imagine Dragon*** yang menjadi dasar dari pembuatan aset ilustrasinya.



Gambar 4. 6 Pencarian Makna Lagu Believer – Imagine Dragon

Secara garis besar, makna yang tersirat dari lagu tersebut ialah:

“Rasa sakit yang dulunya dapat menjadi sumber kelemahan yang dapat membuat kita menyerah. Tetapi, kita harus percaya, bahwasanya rasa sakit itu dapat menjadi dorongan dalam hidup kita. Dan apabila dihadapi dengan rasa bersyukur, akan terkesan seperti pelajaran yang bermakna.”

b) Narasi Singkat

Dari makna yang didapat dari lagu *Imagine Dragon – Believer*, selanjutnya dapat kita buat narasi singkat yang bertujuan untuk membangun cerita yang akan dibuat tersebut.

Secara keseluruhan, berikut narasi singkat yang telah dibuat berdasarkan lagu tersebut:

“Menggambarkan seseorang yang terjebak oleh rasa sakit masa lalu serta pemikiran negatif yang ada pada dirinya, sehingga membuatnya stuck di fase tersebut dan terasa sulit untuk bangun, serta maju kedepan untuk terus melanjutkan yang ada. Ditambah pemikiran yang selalu merasa bahwa semua orang harus merasakan suatu hal yang sama.

Setelah bercermin tentang dirinya sendiri dan memikirkan tentang masalah tersebut, perlahan semakin paham bahwasanya semua rasa sakit serta pemikiran yang ia lalui, merupakan sebuah dorongan dan motivasi untuk bangun dan terus melangkah ke depan serta melalui rintangan yang ada. Berfikir bahwasanya rasa sakit tersebut ketika dilalui dengan rasa syukur dan terima, terlihat seperti pelajaran yang sangat bermakna bagi hidupnya untuk tidak menyerah.

Dengan pemikiran yang terima dan lebih dewasa mengatasi masalah dan rasa sakit, membuatnya terlepas dari fase buruk yang telah ia rasakan. Percayakan pada harapan yang membuatnya berfikir bahwasanya harapan tersebut masih ada dan menuntunnya untuk terus melangkah maju.”

c) Storyline

Setelah pembuatan narasi singkat, langkah selanjutnya yang akan dikerjakan yaitu pembuatan *storyline*. Pembuatan *Storyline* berguna untuk bagaimana setiap orang mengetahui alur cerita yang telah dibagi dalam pembuatan video ataupun animasi.

Tabel 4. 1 Storyline Tugas 2

No	Waktu	Keterangan
1	00.00-00.05	Memperlihatkan tokoh utama dengan ekspresi wajah yang galau/murung/sedih di meja belajar
2	00.05-00.08	Memperlihatkan mencoret-coret buku tulis yang ada di atas meja
3	00.08-00.11	Memperlihatkan langit yang mendung dari jendela
4	00.11-00.14	<i>Close Up</i> ke wajah <i>MC</i> yang galau dengan menatap langit
5	00.14-00.17	Memperlihatkan buku/kertas sebagai background dengan objek gerakan tangan seperti mengetuk
6	00.17-00.21	<i>MC</i> berbaring di atas kasur dengan posisi kamera tepat di atas <i>MC</i> tersebut <i>*half body</i>
7	00.21-00.25	<i>Close Up</i> ke wajah <i>MC</i> yang terlihat lesu/sedih
8	00.25-00.29	Lagi, memperlihatkan langit yang mendung dari arah dalam jendela
9	00.29-00.32	Reaksi tangan <i>MC</i> yang seperti mengusap wajahnya
10	00.32-00.35	<i>MC</i> yang bangun dari kasur, dan duduk di lantai dengan wajah yang galau <i>*kamera dari samping</i>
11	00.35-00.38	Memperlihatkan <i>MC</i> yang memegang kepala


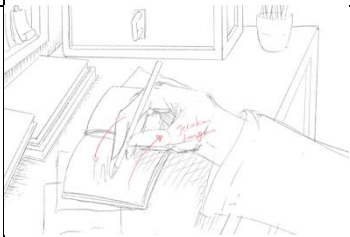

		seperti reaksi orang pusing atau banyak pikiran
12	00.38-00.41	<i>MC</i> mengambil <i>Handphone</i> di meja untuk menelpon temannya dan ingin mengatakan suatu hal
13	00.41-00.45	Sang <i>MC</i> menelpon temannya
14	00.45-00.50	Layar dibagi menjadi 2 dan menampilkan perdebatan diantara keduanya
15	00.50-01.00	Memperlihatkan sang <i>MC</i> dengan perasaan campur aduknya setelah berdebat dengan temannya, sembari duduk sedih di lantai
16	01.00-01.05	<i>MC</i> dengan wajah murungnya yang memukurkan apakah dirinyaini dapat bangkit dan melangkah maju
17	01.00-01.08	Memperlihatkan suasana langit yang perlahan menjadi cerah dan munculnya sinar matahari
18	01.08-01.11	<i>MC</i> me-notice kehadiran matahari dan langsung melihat langit lewat jendela
19	01.00-01.13	Pemandangan langit yang semakin cerah
20	01.13-01.15	<i>Close Up</i> ke wajah <i>MC</i> yang menunjukkan wajah seperti percaya diri dan mulai bangkit
21	01.15-01.17	<i>Zoom</i> ke tangan <i>MC</i> yang menggenggam yang seperti menunjukkan rasa bangkitnya
22	01.17-01.20	Memperlihatkan kertas yang sebelumnya, diambil oleh sang <i>MC</i>
23	01.20-01.22	Memperlihatkan <i>MC</i> yang keluar rumah
24	01.22-01.25	Ada seekor merpati lewat depan <i>MC</i> yang seolah-olah seperti menuntun <i>MC</i> untuk terus maju
25	01.25-01.28	Kamera mengarah ke mata <i>MC</i> dengan pandangan ke depan
26	01.28-01.33	<i>Close Up</i> ke <i>MC</i> yang berjalan maju dengan <i>background</i> bukit
27	01.33-01.36	Kamera dari arah belakang <i>MC</i> yang menampilkan <i>full body</i> dari <i>MC</i> dengan <i>background</i> pemandangan
28	01.36-01.39	Menampilkan <i>MC</i> yang duduk di atas bukit sambil melanjutkan tulisan yang sebelumnya dituliskan di


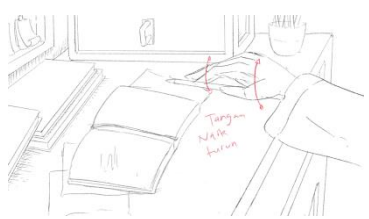
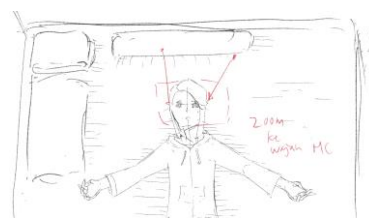

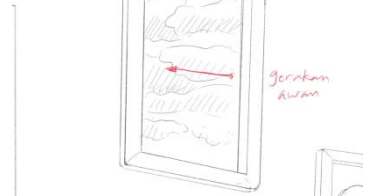
		buku
29	01.39-01.45	Memperlihatkan gerakan tangan dari <i>MC</i> yang menulis sesuatu di buku/kertas
30	01.45-01.50	Memperlihatkan <i>background</i> pemandangan dari atas bukit
	-----	<i>END...</i>


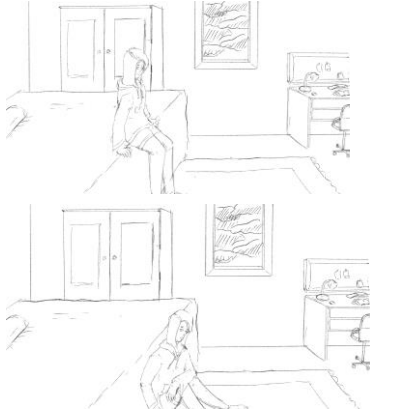

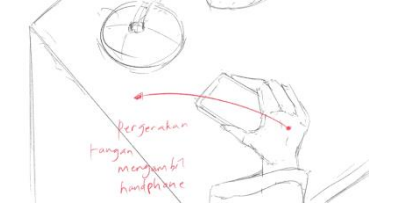
d) *Storyboard*





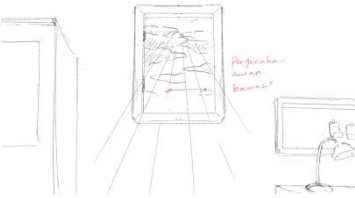
Langkah selanjutnya yang dilakukan adalah pembuatan sketsa sekaligus pembuatan *storyboard* yang menceritakan per-adean dari keseluruhan cerita.


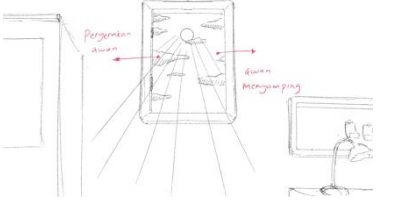


Tabel 4. 2 *Storyboard Tugas 2*

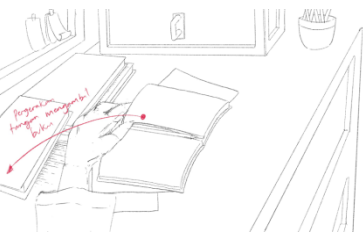
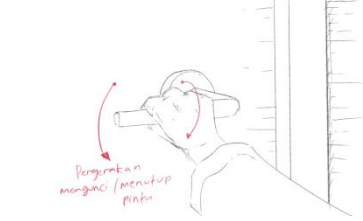
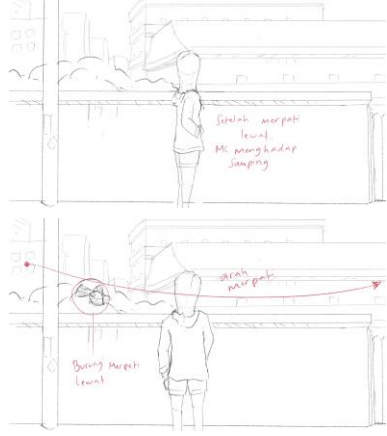
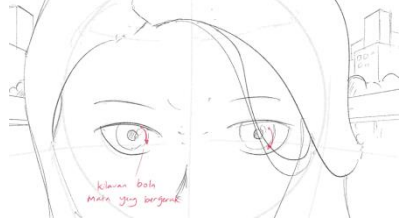
N o	Wakt u	Keterangan	Storyboard
1	00.00- 00.05	Memperlihatkan tokoh utama dengan ekspresi wajah yang galau/murung/sedih di meja belajar	
2	00.05- 00.08	Memperlihatkan mencoret-coret buku tulis atau kertas yang ada di meja	
3	00.08- 00.11	Memperlihatkan langit yang mendung dari jendela	

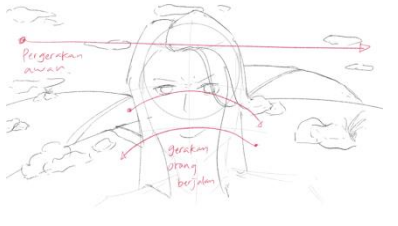



4	00.11- 00.14	<i>Close Up</i> ke wajah <i>MC</i> yang galau/sedih dengan menatap langit	
5	00.14- 00.17	Memperlihatkan buku/kertas sebagai background dengan objek gerakan tangan seperti mengetuk" meja dengan pensil	
6	00.17- 00.21	<i>MC</i> berbaring di atas kasur dengan posisi kamera tepat di atas <i>MC</i> tersebut <i>*half body</i>	
7	00.21- 00.25	<i>Close Up</i> ke wajah <i>MC</i> yang terlihat lesu/sedih <i>*potrait</i>	
8	00.25- 00.29	Lagi, memperlihatkan langit yang mendung dari arah dalam jendela	

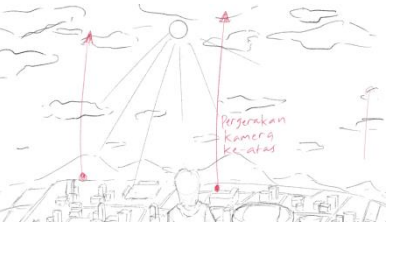
9	00.29- 00.32	Reaksi tangan <i>MC</i> yang seperti mengusap wajahnya	
10	00.32- 00.35	<i>MC</i> yang bangun dari kasur, dan duduk di lantai dengan wajah sedih/galau/lesu * kamera dari samping	
11	00.35- 00.38	Kamera pindah dari depan* memperlihatkan <i>MC</i> yang memegang kepala/rambut seperti reaksi orang pusing atau banyak pikiran	
12	00.38- 00.41	<i>MC</i> mengambil <i>Handphone</i> di meja untuk menelpon temannya dan ingin mengatakan suatu hal	

13	00.41- 00.45	Sang MC menelpon temannya	
14	00.45- 00.50	Layar dibagi 2 dan menampilka perdebatan diantara keduanya	
15	00.50- 01.00	Memperlihatkan sang MC dengan perasaan campur aduk/sedih setelah berdebat dengan temannya, sembari duduk sedih di lantai	
16	01.00- 01.05	<i>*Potrait* MC</i> dengan wajah murungnya yang memikirkan apakah dirinya ini dapat bangkit dan melangkah maju	
17	01.05- 01.08	Memperlihatkan suasana langit yang sedikit demi sedikit menjadi cerah dan	

		munculnya sinar matahari yang menerangi	
18	01.08- 01.11	MC me notice kehadiran matahari dan langsung melihat langit lewat jendela	
19	01.11- 01.13	Pemandangan langit yang semakin cerah	
20	01.13- 01.15	*Close Up* ke wajah MC yang menunjukkan wajah seperti percaya diri dan mulai bangkit	
21	01.15- 01.17	*Zoom ke tangan MC yang memegang yang seperti menunjukkan rasa bangkitnya	

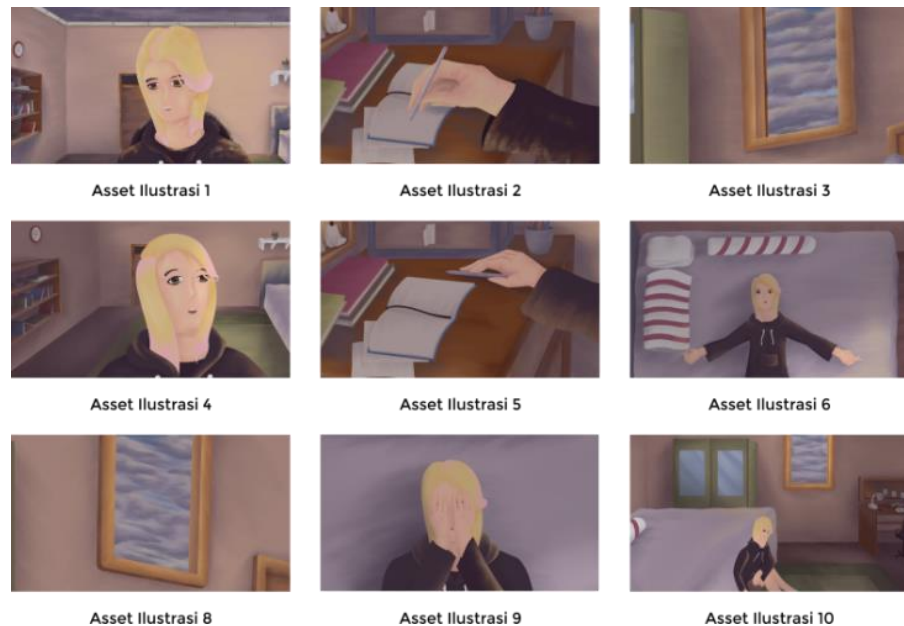
22	01.17- 01.20	Memperlihatkan kertas yang sebelumnya, diambil oleh sang MC, dan bertekad untuk melanjutkan di luar rumah serta ingin terus melangkah ke depan	
23	01.20- 01.22	Memperlihatkan sang MC yang keluar rumah	
24	01.22- 01.25	Ada seekor merpati lewat depan MC yang seolah-olah seperti menuntun MC untuk terus maju	
25	01.25- 01.28	Kamera Ekstrim Close Up* ke mata MC dengan pandangan ke depan	

26	01.28- 01.33	<i>Close Up</i> ke MC yang berjalan maju dengan background bukit	
27	01.33- 01.36	Kamera dari arah belakang MC yang menampilkan <i>full body</i> dari MC dengan background pemandangan	
28	01.36- 01.39	<i>Potrait*</i> menampilkan MC yang duduk diatas bukit sambil melanjutkan tulisan yang sebelumnya ditulis di buku/kertasnya	
29	01.39- 01.45	Memperlihatkan gerakan tangan dari MC yang menulis sesuatu di buku/kertas nya	

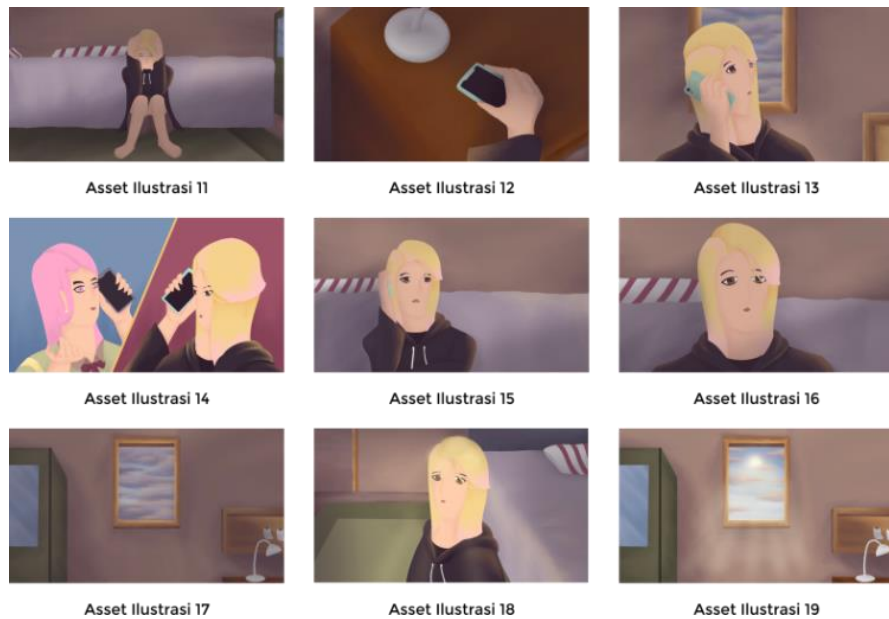
30	01.45- 01.50	Memperlihatkan background pemandangan dari atas bukit	
----	-----------------	--	--

e) **Aset Ilustrasi**

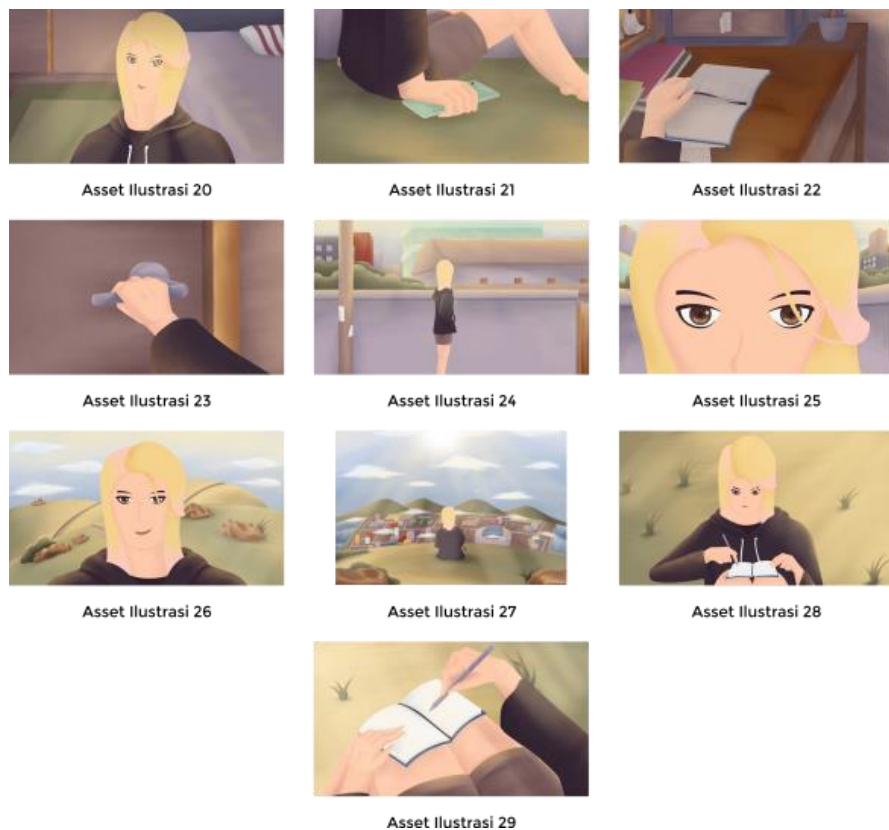
Setelah tahapan pembuatan *storyboard* selesai dibuat, langkah selanjutnya adalah masuk ke tahap eksekusi desain atau pembuatan asset. Asset yang dibuat dapat diambil dari sketsa yang ada pada *storyboard* yang nantinya dapat dikembangkan.



Gambar 4. 7 Aset Ilustrasi 1-10 Sketsa Tugas ke-2

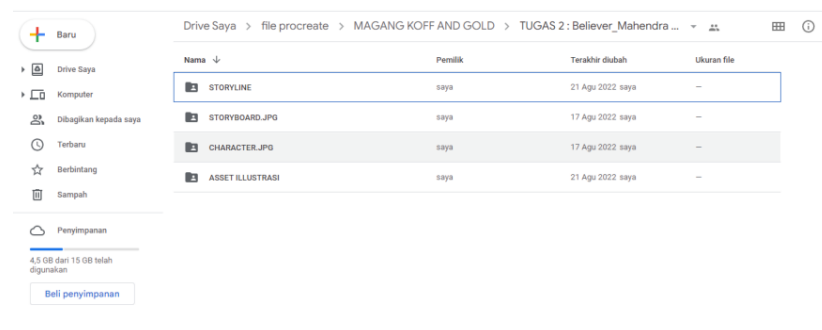


Gambar 4. 8 Asset Ilustrasi 11-19 Sketsa Tugas ke-2



Gambar 4. 9 Asset Ilustrasi 20-30 Sketsa Tugas ke-2

Langkah selanjutnya setelah pembuatan asset ilustrasi ialah manajemen file. Manajemen file berfungsi agar beberapa unit kerja dapat mengelompokkan file yang telah dibuat sesuai dengan *jobdesk* nya masing-masing. Manajemen file pada umumnya dilakukan di dalam *Google Drive* dengan tujuan orang yang bersangkutan dapat mengakses file tersebut.



Gambar 4. 10 Manajemen File pada Google Drive

4.4.4 Pembuatan Video Animasi Promosi

Tugas selanjutnya dilakukan pada bulan kedua kegiatan magang dengan penugasan berupa animasi singkat yang berisikan promosi dari Koff and Gold itu sendiri. Langkah-langkah pengerjaan animasi promosi tersebut sama seperti penugasan Aset *Music Video* dengan beberapa tahapan.

a) *Briefing*

Tahap awal yang dilakukan yaitu briefing tentang tugas yang akan dikerjakan, arahan-arahan apa saja yang diberikan hingga sampai pada tahapan riset hingga pembuatan narasi singkat dari video yang akan dibuat.

b) *Narasi Singkat*

Narasi dibuat sebagai gambaran kasar dari keseluruhan cerita yang dibuat dalam sebuah video atau animasi. Narasi yang dibuat untuk kebutuhan video animasi promosi yaitu:

“Seorang kantoran yang galau sedang berada di kafé sambil membawa buku kerjanya yang tak kunjung selesai. Tampaknya beliau sedang membutuhkan pertolongan untuk jasanya. Tiba-tiba ada seorang dengan perawakan seperti barista datang dan menawarkan jasa lewat iPadnya. Dan dari situlah diperlihatkan animasi kelebihan atau jasa-jasa yang ditawarkan oleh Koff and Gold yang muncul dari iPad tersebut ke atas, dan dari situ, mereka menjalin kerja sama.”

c) *Storyline*

Narasi cerita yang selesai dibuat, dapat disusun menjadi urutan-urutan adegan dari keseluruhan cerita secara runtut.

Tabel 4. 3 *Storyline* Tugas 3

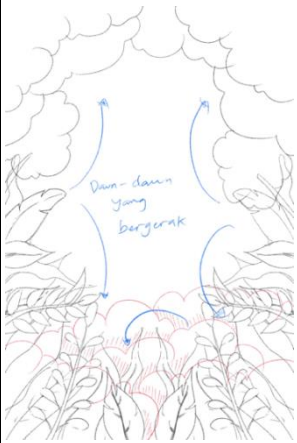

No	Waktu	Keterangan
1		Daun-daun bergerak
2		Munculnya tulisan judul seperti “Kalimat Ajakan” di tengah-tengah daun
3		Judul perlahan mulai menghilang dan <i>background</i> berganti menjadi latar belakang kafe yang tampak dari luar mengarah ke jendela
4		Kamera dari luar mulai <i>zoom</i> ke jendela kafe
5		<i>Switch</i> ke dalam kafe dan memperlihatkan seorang yang sedang kebingungan dengan pekerjaannya yang tampaknya membutuhkan bantuan
6		Tiba-tiba datang seorang manajer kafe yang memberitahu bahwa kafanya berhasil karena adanya/telah menggunakan jasa dari Koff and Gold
7		Manajer kafe menunjukkan/memberikan sebuah iPad
8		Memperlihatkan website Koff and Gold dan tangan yang meng klik website dari Koff and Gold tersebut
9		Kamera <i>switch</i> ke depan mereka berdua dan tiba-tiba ada animasi yang keluar dari iPad ke atas mereka yang akan dimana memperlihatkan beberapa jasa yang

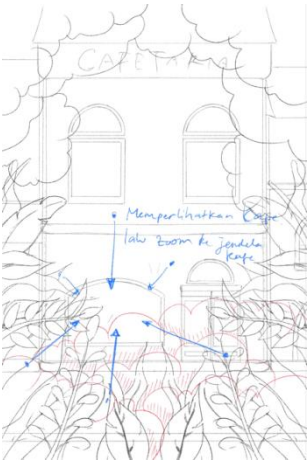

		ditawarkan oleh Koff and Gold
10		Jasa video iklan produk animasi muncul
11		Kamera kembali ke depan mereka dan selanjutnya mereka bersalaman
12		Screen mulai blur dan berganti menunjukkan logo Koff and Gold dan beberapa promosi lainnya

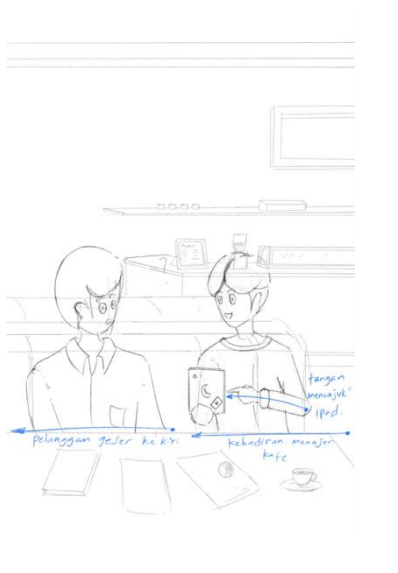
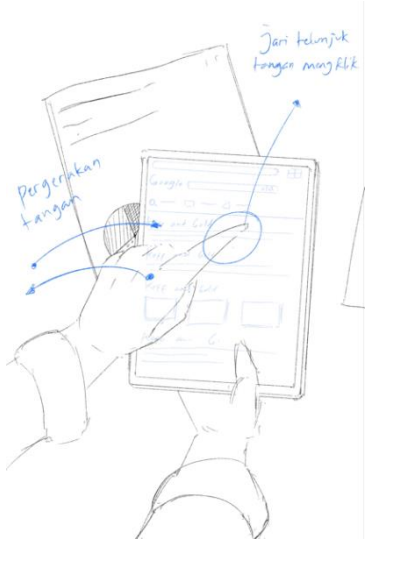
d) *Storyboard*

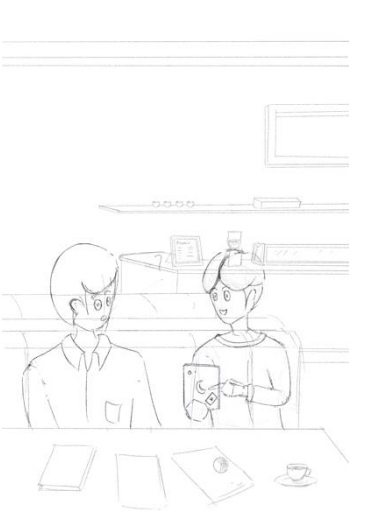
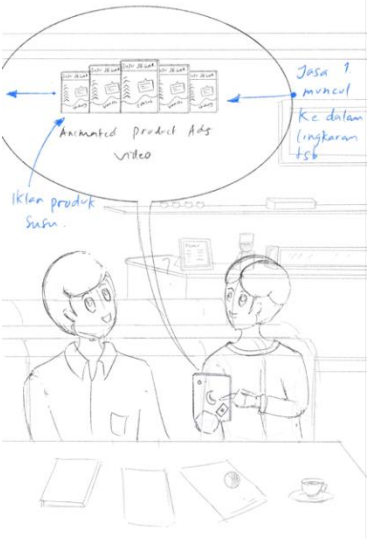
Storyboard dibuat berdasarkan *storyline* yang ada sekaligus menjadi sketsa dari asset-asset ilustrasi.


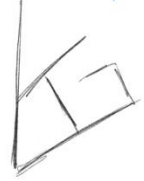
Tabel 4. 4 Storyboard Tugas 3

No	Waktu	Keterangan	Storyboard
1		Daun-daun bergerak	
2		Munculnya tulisan judul seperti berupa "kalimat ajakan" di tengah-tengah daun	

3		<p>Judul perlahan mulai menghilang dan background berganti menjadi latar kafe yang tampak dari luar mengarah ke jendela dan kamera mulai zoom ke jendela kafe</p>	
4		<p>Switch ke dalam kafe dan memperlihatkan seorang yang sedang kebingungan dengan pekerjaannya yang tampaknya membutuhkan bantuan</p>	

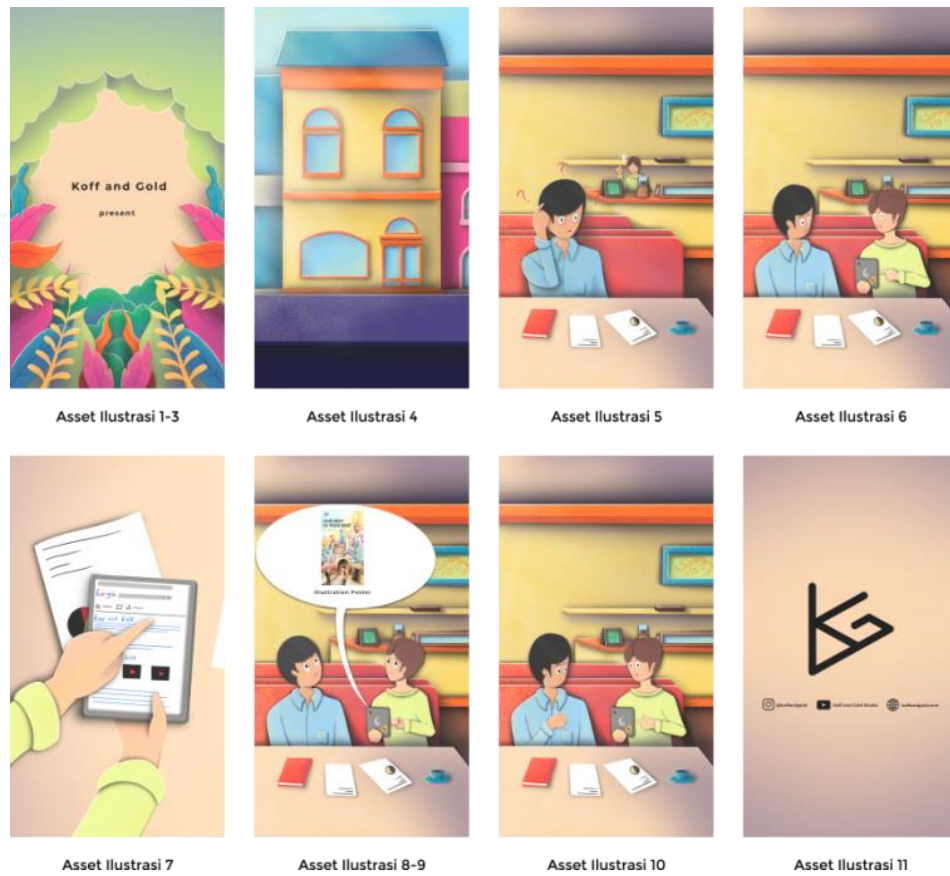
5		<p>Tiba-tiba datang seorang manajer cafe yang memberitahu bahwa cafe nya berhasil karena adanya/ telah menggunakan jasa dari Koff and Gold</p>	
6		<p>Memperlihatkan website Koff and Gold dan tangan yang meng klik website dari Koff and Gold tersebut</p>	

7		<p>Kamera switch ke depan mereka berdua dan tiba-tiba ada animasi yang keluar dari ipad ke atas mereka yang akan dimana memperlihatkan beberapa jasa yang ditawarkan oleh Koff and Gold</p>	
8		<p>Muncullah beberapa jasa yang ditawarkan oleh Koff and Gold..</p> <p>A). Jasa produk iklan dalam bentuk animasi B). Jasa penjelasan dalam bentuk animasi C). Jasa pembuatan motion desain/animasi untuk kebutuhan acara</p>	

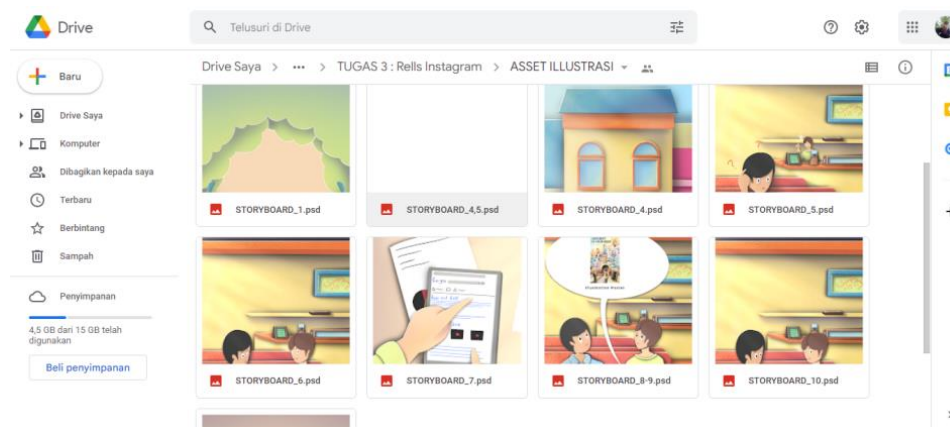
9		<p>Kamera kembali ke depan mereka dan selanjutnya mereka bersalaman</p>	
10		<p>Screen mulai blur dan berganti menunjukkan logo Koff and Gold dan beberapa promosi lainnya.</p>	<p>muncul beberapa promosi oleh Koff and Gold dari berbagai platform.</p>  <p>@ Instagram ✉ Email ▶ Youtube</p>

e) Asset Ilustrasi

Pembuatan asset ilustrasi dilakukan setelah storyboard terbentuk. Asset yang dibuat, dapat mengambil sketsa dari storyboard yang juga dapat dikembangkannya pada desain atau ilustrasinya.



Gambar 4. 11 Asset Ilustrasi Tugas 3



Gambar 4. 12 Manajemen File pada Google Drive

4.4.5 Lini Masa Kerja Praktek

Tabel 4. 5 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

Kesimpulan dari hasil magang yang dilaksanakan sesuai tanggal, 01 Agustus sampai 31 Oktober di Koff and Gold, mahasiswa mendapatkan pengalaman tentang bagaimana urutan cara pembuatan animasi yang baik dan benar sesuai brief klien. Mulai dari pembuatan tahap eksekusi yang pertama yaitu pembuatan narasi. Narasi yang dibuat harus dapat menjelaskan secara logika bagaimana cerita itu terjadi, tentunya sesuai brief yang diberikan oleh klien. Dilanjut dengan pembuatan *storyline* sebagai pondasi awal setelah pembuatan narasi untuk mengetahui runtutan *scene* yang akan terjadi. Setelah itu, dilanjut dengan pengembangan *storyline* dengan dibuatkanlah sketsa tentang penjelasan kejadian/*scene* yang ada, yang biasa disebut dengan *storyboard*. Setelah *storyboard* terbentuk, sketsa tersebut dapat dikembangkan dan diolah menjadi asset ilustrasi yang nantinya akan dieksekusi oleh animator dengan hasil jadi berupa animasi 2D.

Terlebih lagi, pengalaman yang didapat ketika magang ialah bagaimana cara kita mengolah brief *mentah* dari klien menjadi suatu konsep yang ada.

5.2 Saran

Saran dari penulis mengenai segala aspek yang ditampilkan harapannya dapat menjadi masukan atau referensi bagi pembaca ataupun perusahaan. Proses pembimbingan magang dari awal hingga akhir dapat dijadikan sebuah pengalaman berarti bagaimana bertemu dengan orang atau klien baru.

DAFTAR PUSTAKA

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-baik-dan-benar-ikuti-panduan-ini-agar-kamu-tak-salah-menulis-121006>, diakses 02 November 2022).

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

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

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

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

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

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

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

Aditya, Rifan. 2021. Jenis Teknik Pengumpulan Data dan Penjelasannya. (<https://www.suara.com/tekno/2021/12/14/123739/jenis-teknik-pengumpulan-data-dan-penjelasannya?page=all>, diakses 04 November 2022).

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

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).

LAMPIRAN

1. Surat Pengantar Kegiatan Magang



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

Gresik, 14 September 2022

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

Ejo Mersilia Hanesti, S.EI., M.SEI
NIP. 9319317

2. Surat Keterima Magang



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

No. : 012/INTERN/VIII/2022
Tanggal : 10 Agustus 2022
Kepada : Elsi Mersilia Hanesti, S.El.,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 Magang

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

LEMBAR KEHADIRAN KERJA PRAKTIK

Nama : Muhammad Sultan Daks
 NIM : 2023010017
 Judul Kerja Praktik :

No	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing Lapangan
1	1-8-2022	Buat poster 10 Bats dan Pembuatannya	putr	+
2	2-8-2022	Pengumpulan sketsa based fashion	putr	+
3	3-8-2022	Pembuatan alternative sketsa	putr	+
4	4-8-2022	Revisi sketsa terpilih	putr	+
5	5-8-2022	Pembuatan (Pattern) Poster	putr	+
6	6-8-2022	Revisi poster 10 Bats	putr	+
7	7-8-2022	Pengumpulan Copywriting poster	putr	+
8	11-8-2022	Revisi sketsa dan warna warna dan logo	putr	+
9	12-8-2022	Pengumpulan sketsa dan warna	putr	+
10	15-8-2022	Pengumpulan sketsa dan warna	putr	+
11	17-8-2022	Pembuatan sketsa	putr	+
12	18-8-2022	Pembuatan sketsa	putr	+
13	19-8-2022	Pembuatan aset karakter	putr	+
14	22-8-2022		putr	+
15	23/08-2022	Pembuatan aset karakter (karakter)	putr	+
17	29-8-2022	Buat panel 10 Bats (animasi)	putr	+

Lembar
 Tindakan kegiatan yang dilakukan (Materi Magang) serta magang dan diawasi/dibimbing oleh Pelaksana
 magang dan Pembimbing Lapangan dimana magang dilaksanakan.

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

LEMBAR KEHADIRAN KERJA PRAKTIK


Nama : Muhammad Sultan Daks
 NIM : 2023010017
 Judul Kerja Praktik :

No	Tanggal	Kegiatan	TTD Pelaksana	TTD Pembimbing Lapangan
16	6-9-2022	Pengumpulan konsep animasi	putr	+
17	7-9-2022	Pembuatan sketsa untuk aset	putr	+
18	8-9-2022	Pembuatan aset karakter animasi	putr	+
19	13/9-2022	Pembuatan aset karakter dan gesel-dubur	putr	+
20	13/9-2022	proses produksi animasi	putr	+
21	21-9-2022	Revisi animasi platform Youtube (kumpulan)	putr	+
22	3/10-10-2022	Riset/pendalaman Bats yang telah dibuat	putr	+
23	11-10-2022	Revisi riset sebelumnya	putr	+
24	11/10-10-2022	Revisi berkali-kali Dan pendalaman riset yang sebelumnya (dipamamsang)	putr	+


4. Surat Selesai Magang



5. Lembar Evaluasi



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

**LEMBAR EVALUASI
KERJA PRAKTIK**

Dosen Pembimbing

Nama : Mahendra Putra Paksi
NIM : 30391007
Judul Magang : Pembuatan Asset Ilustrasi Untuk Kebutuhan Animasi

ASPEK	BOBOT (B) %	NILAI (N)	N X B
Penulisan Laporan (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi)	10 %	83,5	8,35
Aplikasi Keilmuan (Kesesuaian penyelesaian Masalah dengan teori)	25 %	84	21
Penguasaan Materi Kerja Praktik (Pembelajaran yang didapatkan dimagang dan kerjasama)	50 %	86,5	43,25
Kerajinan dan Sikap	15 %	88,5	13,28
JUMLAH	100 %	JUMLAH	85,9


Gresik, 2022
Dosen Pembimbing

(Dana Ari Pradipta, S.Pd., M.Sn.)
NIP. 953357

**LEMBAR EVALUASI
KERJA PRAKTIK**

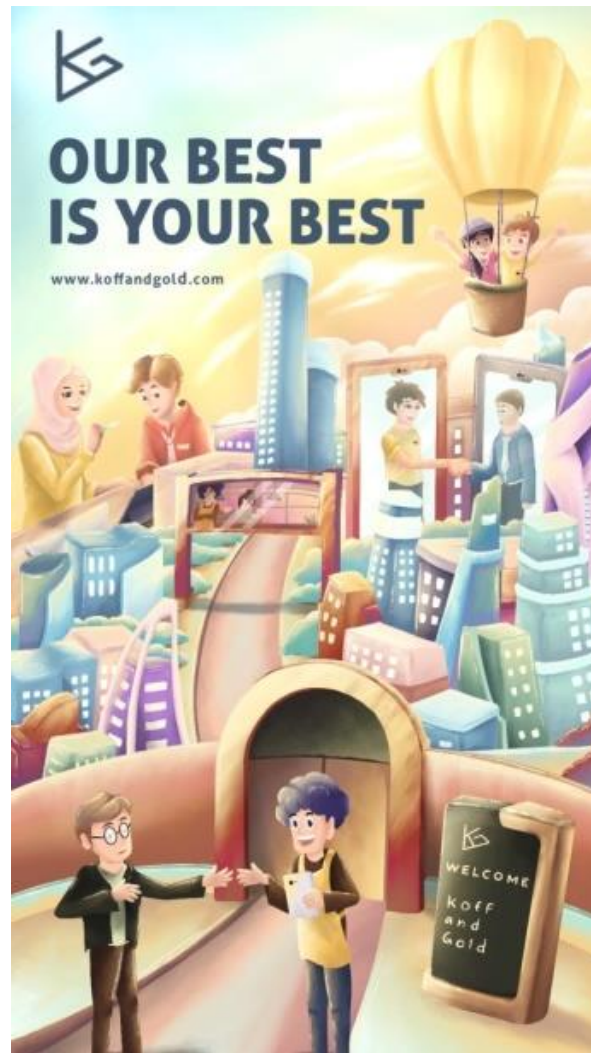
Pembimbing Lapangan

Nama : Mahendra Putra Paksi
NIM : 30391007
Judul Magang : Pembuatan Asset Ilustrasi Untuk Kebutuhan Animasi

ASPEK	BOBOT (B) %	NILAI (N)	N X B
Penulisan Laporan (Kelengkapan, Kesesuaian, Konten, Referensi)	10 %	80	8
Aplikasi Keilmuan (Kesesuaian penyelesaian Masalah dengan teori)	25 %	80	20
Penguasaan Materi Kerja Praktik (Pembelajaran yang didapatkan dimagang dan kerjasama)	50 %	80	40,16
Kerajinan dan Sikap	15 %	85	12,75
JUMLAH	100 %	JUMLAH	

Gresik, 2022
Pembimbing Lapangan

(Aswin Liantoro)
NIP.

6. Hasil Projek Magang





Asset Ilustrasi 1



Asset Ilustrasi 2



Asset Ilustrasi 3



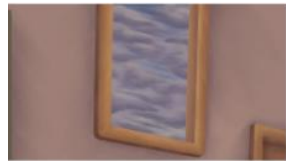
Asset Ilustrasi 4



Asset Ilustrasi 5



Asset Ilustrasi 6



Asset Ilustrasi 8



Asset Ilustrasi 9



Asset Ilustrasi 10



Asset Ilustrasi 11



Asset Ilustrasi 12



Asset Ilustrasi 13



Asset Ilustrasi 14



Asset Ilustrasi 15



Asset Ilustrasi 16



Asset Ilustrasi 17



Asset Ilustrasi 18



Asset Ilustrasi 19



Asset Ilustrasi 20



Asset Ilustrasi 21



Asset Ilustrasi 22



Asset Ilustrasi 23



Asset Ilustrasi 24



Asset Ilustrasi 25



Asset Ilustrasi 26



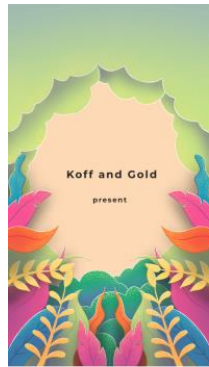
Asset Ilustrasi 27



Asset Ilustrasi 28



Asset Ilustrasi 29



Asset Ilustrasi 1-3



Asset Ilustrasi 4



Asset Ilustrasi 5



Asset Ilustrasi 6



Asset Ilustrasi 7



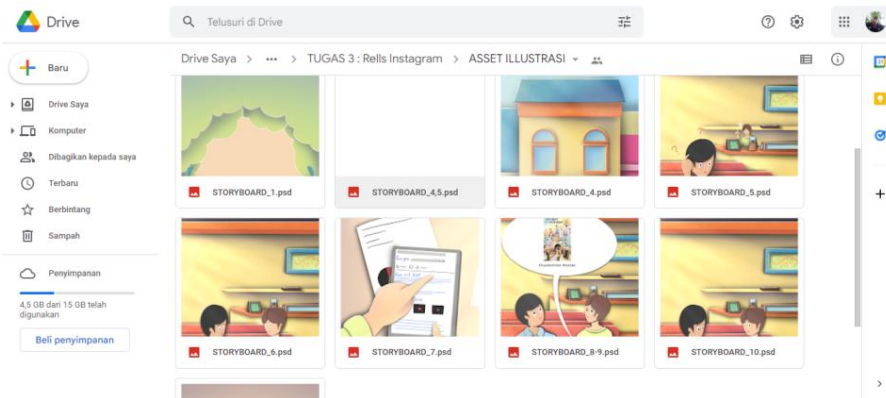
Asset Ilustrasi 8-9



Asset Ilustrasi 10



Asset Ilustrasi 11



Hasil animasi untuk tugas ke 3 dapat dilihat melalui link :
https://drive.google.com/file/d/1hg7UPZRXFnrTAAzdP5onQmlHZvtA0F/view?usp=share_link

7. Dokumentasi Kegiatan Magang

