BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTIK

3.1 Peranan praktikan Dalam Perusahaan

Selama melakukan kerja praktek penulis bergabung dalam divisi animasi sebagai editing coloring, illustrator, yang dipandu oleh Pembina Kerja praktek yang lebih berpengalaman.

Pada setiap pengerjaan proyek, tentunya praktikan ikut berperan serta dalam pengerjaan, baik dalam hal membantu atau membuat perencanaan layout. Sebelum menerima pekerjaan, setiap divisi berkumpul dalam rapat briefing, hal ini dimaksudkan untuk menerima penjelasan dari pimpinan PT. Sembilan Matahari.

3.2 Pekerjaan Praktikan selama kerja praktek di perusahaan

Selama melaksanakan kerja praktik peran penulis adalah sebagai illustrator, scanning gambar ilustrasi dalam setiap scene editing gambar, coloring. Karena di PT. Sembilan Matahari hanya mengerjakan di pra-produksi jadi penulis hanya membantu pengerjaan di pra-produksi.

3.3 Metode kerja Praktikan

3.3.1 Proses briefing

Pada saat sebelum melaksanakan pekerjaan yang harus dkerjaan penulis, divisi kreatif meminta penulis untuk lebih memahami beberapa point penting yang harus diketahui oleh penulis tentang bagaimana jalan cerita darI serial animasi VATALLA EPISODE 5 beserta beberapa referensi-referensi

episode sebelumnya dan juga konsep-konsepnya seperti warna dari karakternya, gerakan yang perlu digambar.

3.3.2 Sistem Pembagian scene

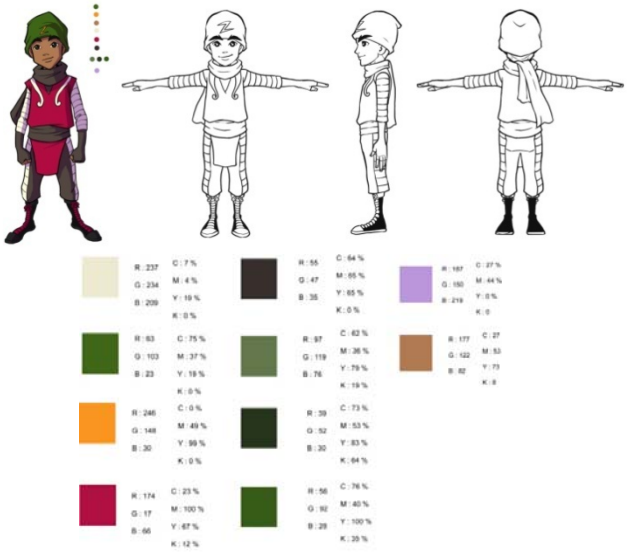
Setelah melakukan briefing Pembina meminta penulis untuk mencatat beberapa bagian scene yang akan digambar ulang melalui storyboard. Tujuannnya untuk agar para illustrator dapat dengan mudah mendapat gambaran bagaimana membuat ilustrasi ceritanya.

3.4 Proses Perancangan Ilustrasi Dan Pewarnaan Untuk Karakter Dalam Serial Animasi Vatalla Episode 5

3.4.1 Konsep perancangan

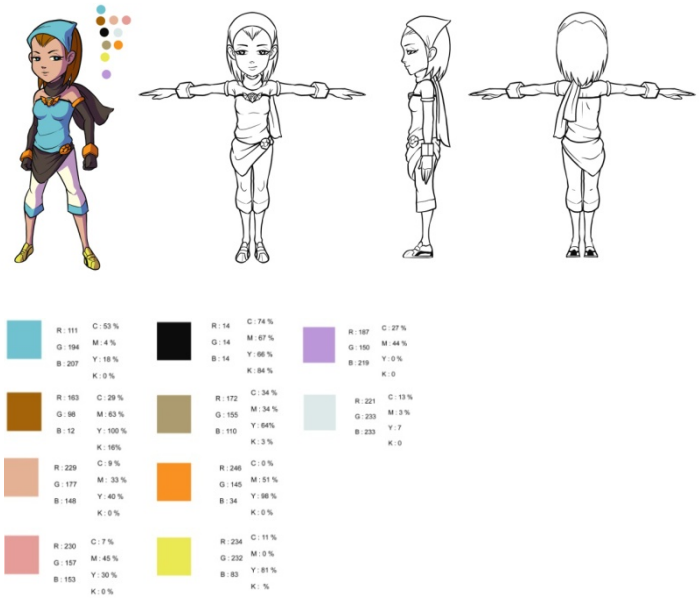
a. Konsep karakter dan warna

1. Jaka



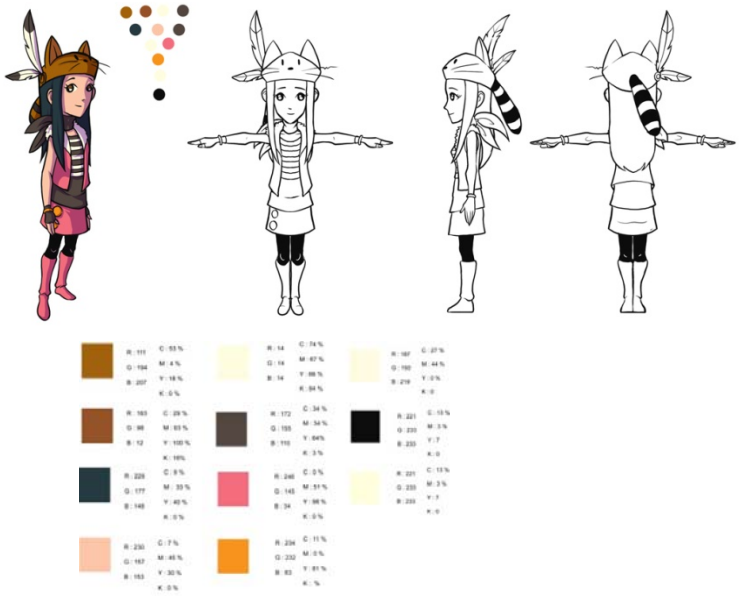
gambar III.1 konsep warna untuk karakter jaka

2. Vinnetta



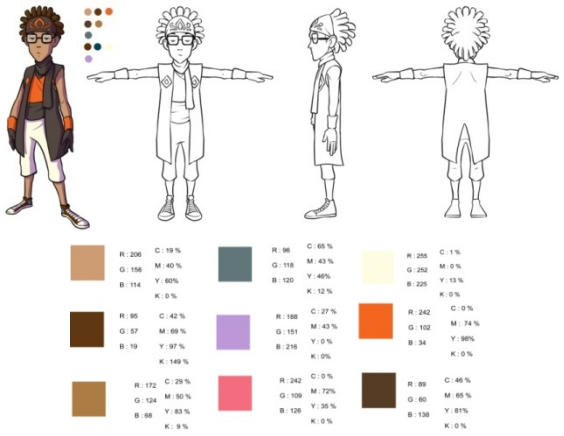
Gambar III.2 konsep warna untuk karakter Vinneta

3. Fiona



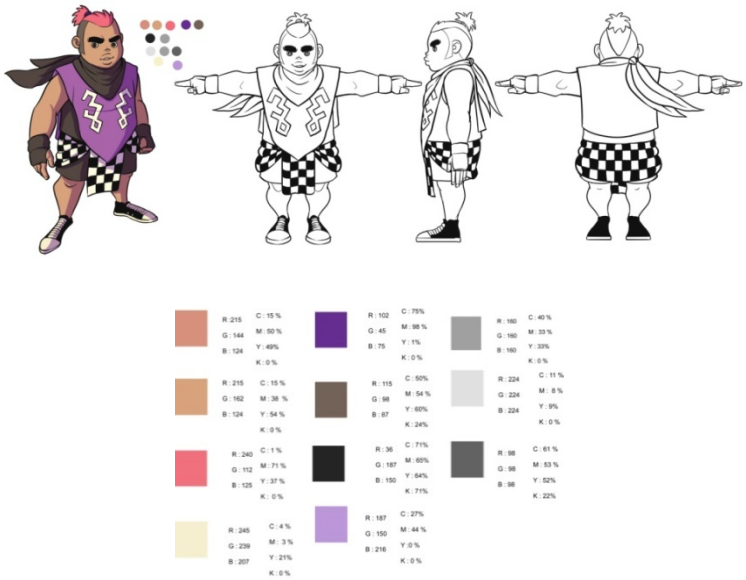
GambarIII.2 konsep warna untuk karakter Viona

4. Arya



gambar III.4 konsep warna untuk karakter Arya

5. Yudha



Gambar III.5 konsep warna untuk karakter yudha

3.4.2 Proses perancangan

a. penentuan tata letak(layout)

mulai membuat layout dalam bentuk gambar hitam putih dengan cara manual yaitu pensil dan drawing pen.



Gambar III.6 tampilan layout

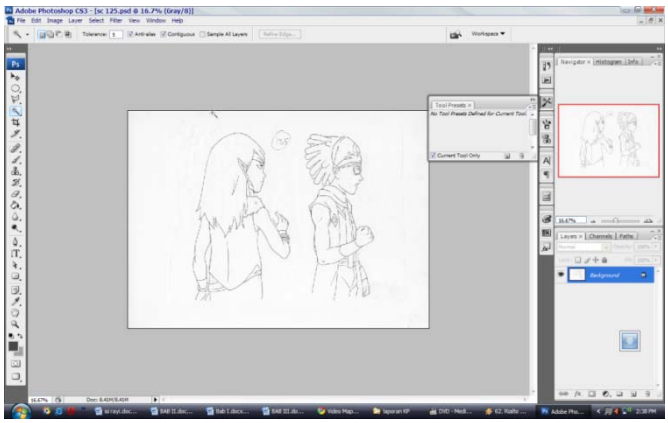
b. In Between (Gambar yang menghubungkan antara gambar inti ke gambar inti yang lain).

Setelah gambar yang sudah ditentukan tata letaknya, seluruh gambar inti ini dihubungkan dengan gambar inti lainnya sesuai dengan alur cerita.

c. Scanning

Setelah selesai melakukan tata letak, penentuan gerakan inti, tahap selajutnya adalah meng-scan gambar yang sudah selesaikan pada tahap-tahap sebelumnya, tahap scanning ini bertujuan untuk memindahkan gambar manual menjadi data digital

untuk memudahkan pengerjaan pada tahap selanjutnya yaitu coloring atau mewarnai. Untuk meng-scan penulis menggunakan software adobe photoshop agar lebih mudah pengerjaannya.



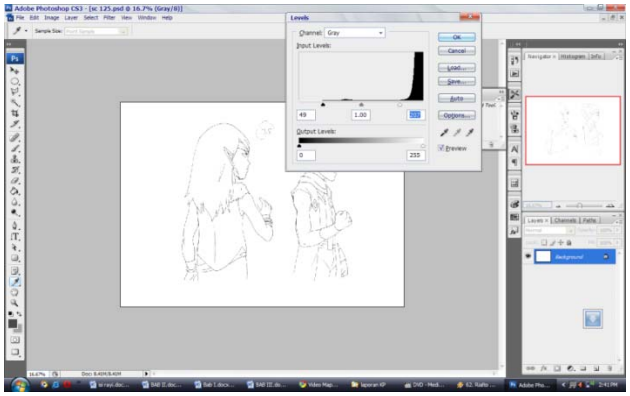
Gambar III.7 tampilan pada adobe photoshop

d. Clean up

Setelah selesai discan tahap selanjutnya adalah clean up yaitu untuk membersihkan hasil gambar scan dengan adobe photoshop.

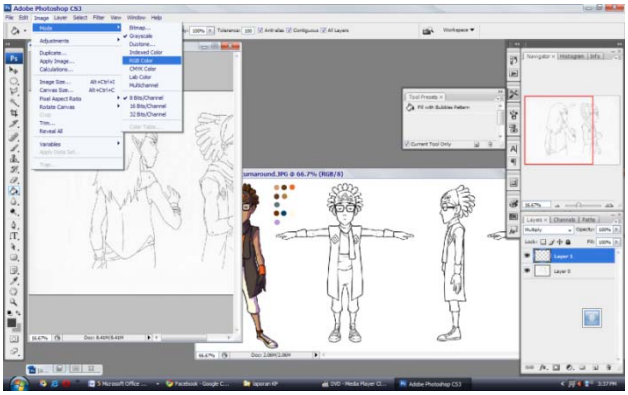
1. pada menu bar klik image
2. sorot adjustment dan pilih level
3. atau cukup dengan menekan ctrl+L

   maka akan muncul pada gambar berikut



Gambar III.8 tampilan pada adobe photoshop

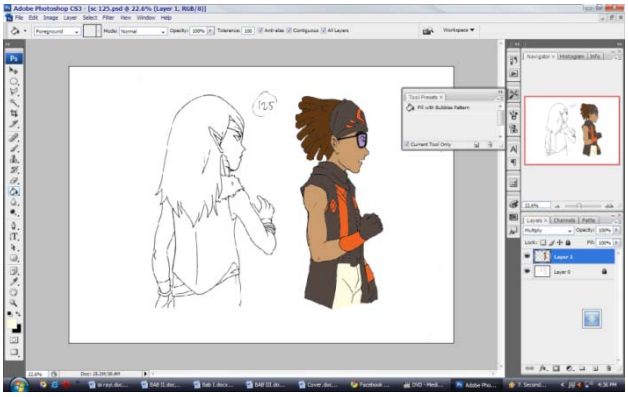
4. Setelah di clean up lalu ubahlah mode warna dari mode *grayscale* menjadi mode RGB



Gambar III.9 tampilan pada adobe photoshop

e. Coloring

1. Setelah di clean up dan diubah mode warnanya , langkah selanjutnya adalah pewarnaan (coloring), masih menggunakan photoshop. Untuk teknik pewarnaan penulis masih menggunakan software adobe photoshop dengan menggunakan tool **paint bucket, pen, magic wand**, **eraser**
2. Sebelum mewarnai pada palet layer ubahlah background menjadi layer.
3. Setelah itu buatlah layer baru sebagai media untuk pewarnaan.



Gambar III.10 tampilan setelah diwarnai

f. Shading (memberi warna bayangan)

Setelah diberi warna dasar, langkah selanjutnya adalah memberikan warna untuk bayangan.



Gambar III.11 tampilan hasil jadi gambar setelah diberi bayangan