# BAB III
# LAPORAN KERJA PRATEK

## 3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Dalam kegiatan kerja praktik ini praktikan berperan membantu peran animator dalam mengolah *bumper* video program anak Sahabat Mau Tau? di MQTV akan ditayangkan bulan February 2011.

## 3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktik di Perusahaan

Selama melakukan kerja praktik di perusahaan ini, praktikan berkerja membantu animator untuk menyelesainkan pekerjaan dengan saling memberikan masukan, baik tema, tampilan, maupun hal – hal yang menyakut dengan pekerjaan.

## 3.3 Metode Kerja Praktikan

Praktikan melakukan kerja disesuaikan dengan hari libur kuliah setiap minggunya yaitu pada hari selasa dan kamis, adapun tempat kerja praktik di lingkungan Pesantren Daarut Tauhiid Bandung yang beralamat di Jl. Pak Gatot IV No. 55 Bandung

Apabila dirasa tidak bisa datang ke tempat kerja dengan alasaan urusan kampus, praktikan diberi keringanan untuk tidak datang ke tempat kerja dan dan pekerjaan bisa dibawa pulang untuk diselesaikan.

Sedangkan dalam memenuhi ketepatan waktu perancangan karya yang di buat, ditentukan metode pengerjaan pada setiap karya, antara lain:

*1)* Penentuan Konsep Rancangan

Bertujuan agar karya yang kita buat tepat dan memenuhi manfaat.

*2)* Asistensi Pembimbing di Perusahaan

Asistensi dilakukan agar setiap karya yang di buat sesuai dengan keinginan klien sekaligus penulis mendapatkan arahan yang bermanfaat bagi penulis pribadi dalam menghasilkan karya yang tepat.

*3)* *Editing*

*Editing* merupakan pengaplikasian konsep menggunakan sofware-sofware yang tersedia di perusahaan seperti *Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, dan Adobe Flash.*

*4)* Revisi

Merupakan perbaikan dari pembimbing di perusahaan terhadap karya yang penulis buat mulai dari aspek visual, teks, suara dan lain-lain.

*5)* Pengumpulan Tepat Waktu

Penulis di tuntut untuk tepat waktu dalam setiap pengumpulan karya sesuai dengan deadline tugas yang di berikan oleh pembimbing perusahaan. Hal ini di maksudkan melatih kedisiplinan dan kemampuan penulis dalam menyelesaikan tugas sesuai dengan waktu yang telah di tentukan.

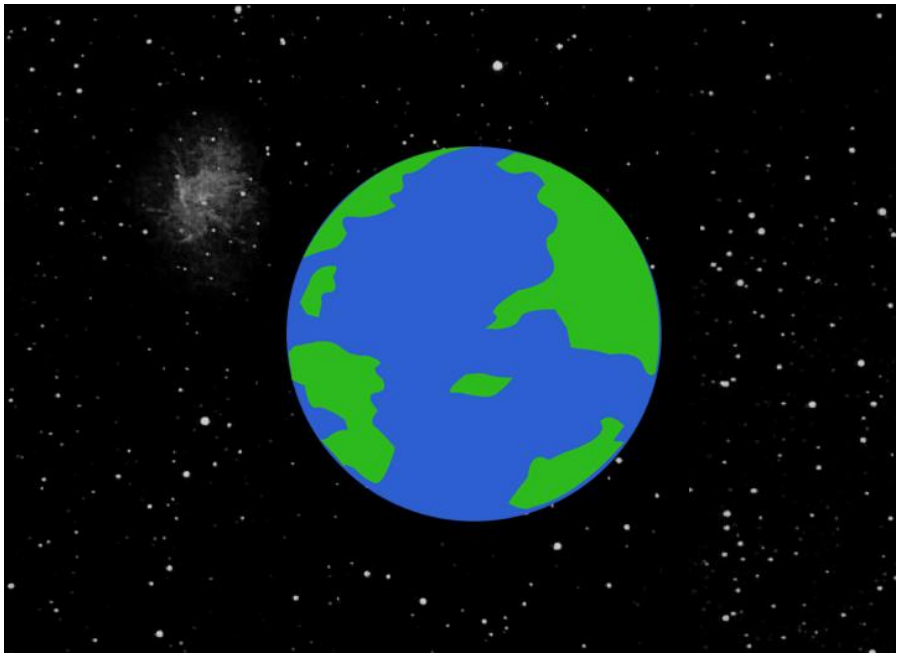
## 3.4 Perancangan Bumper Program Anak untuk MQTV dalam acara "Sahabat Mau Tau?"

Dalam melakukan perancangan *bumper* program anak untuk MQTV, praktikan terlebih dahulu mencari informasi tentang *target audience* dari program acara tersebut, dan ternyata *target audience* nya merupakan anak sekolah dasar sampai dengan kelas 6.

### 3.4.1 Konsep Perancangan

Berdasarkan tugas yang diberikan pembimbing lapangan kerja praktik, yaitu pembuatan *bumper* acara edukasi anak "Sahabat Mau Tau?"

praktikan mendapat ide visual seperti gambar di bawah ini. Hal ini dikarenakan acara tersebut merupakan acara edukasi anak SD pelajaran IPA. Gambar di bawah ini menjelaskan tentang terjadinya siang dan malam yang diakibatkan oleh rotasi bumi.



Gambar 3. 3 Rancangan Tampilan *Bumper*

Praktikan membuat *bumper* dengan ukuran 720 x 524 px standar video untuk tv.

Jenis huruf yang akan dipakai adalah *agent orange*.

ABCDEFGHiJKLMNOPQRSTUVWXYZ

Warna yang digunakan :



R: 251 G: 1 B: 1



R: 251 G: 242 B: 1



R: 48 G: 150 B: 38



R: 51 G: 94 B: 205



R: 3 G: 3 B: 3



R: 246 G: 154 B: 77

Warna yang digunakan cenderung berwarna-warni, untuk menarik minat anak-anak yang berkepribadian ceria dan gembira. Melihat warna-warna tersebut anak-anak dapat tertarik dan mengikuti acara dengan senang hati.

### 3.4.2 Teknis Perancangan

Dalam melakukan perancangan praktikan melakukan beberapa tahap sebagai berikut :

1. Membuat sketsa manual

2. Mewarnai sketsa di Adobe Photoshop/Adobe Illustrator

3. Menggabungkan sketsa yang telah diwarnai, dan membuat animasi di Adobe Flash

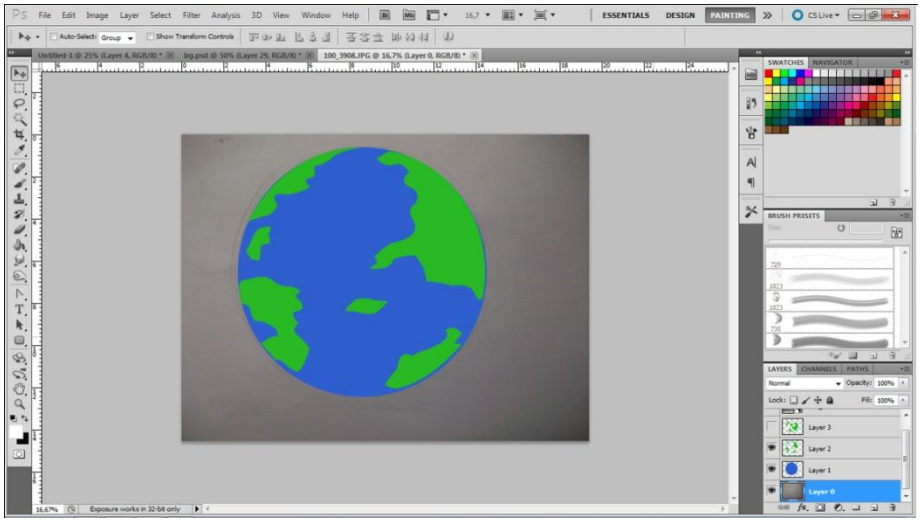
4. Mengexport hasil animasi dari Adobe Flash dalam bentuk exe.

Adapun proses teknis perancangan *bumper* sebagai berikut :



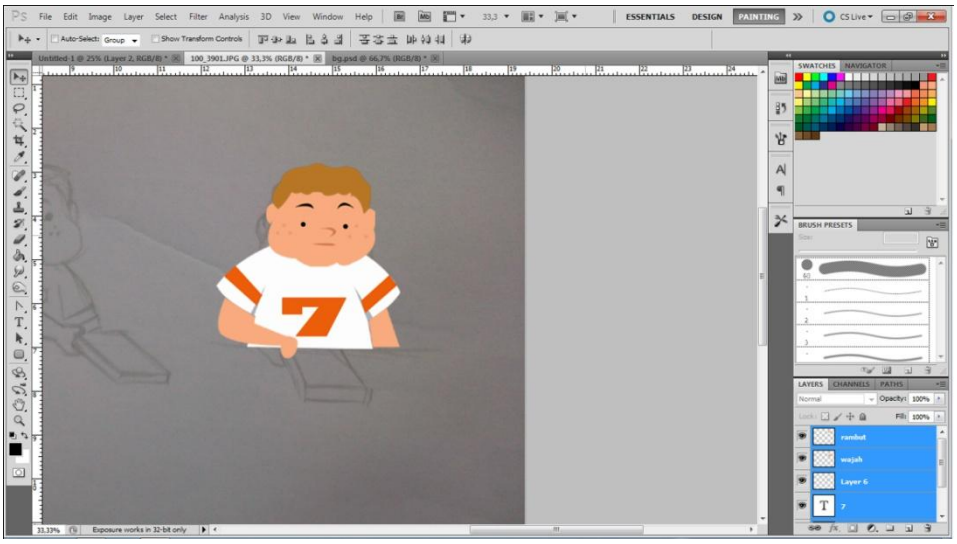
Gambar 3.4 Sketsa Manual

Praktikan membuat sketsa terlebih dahulu di atas kertas HVS A4. Karena ini adalah program televisi untuk anak, praktikan membuat karakter/tokoh utama seorang anak.



Gambar 3.5 Proses Pewarnaan Sketsa di Adobe Photoshop

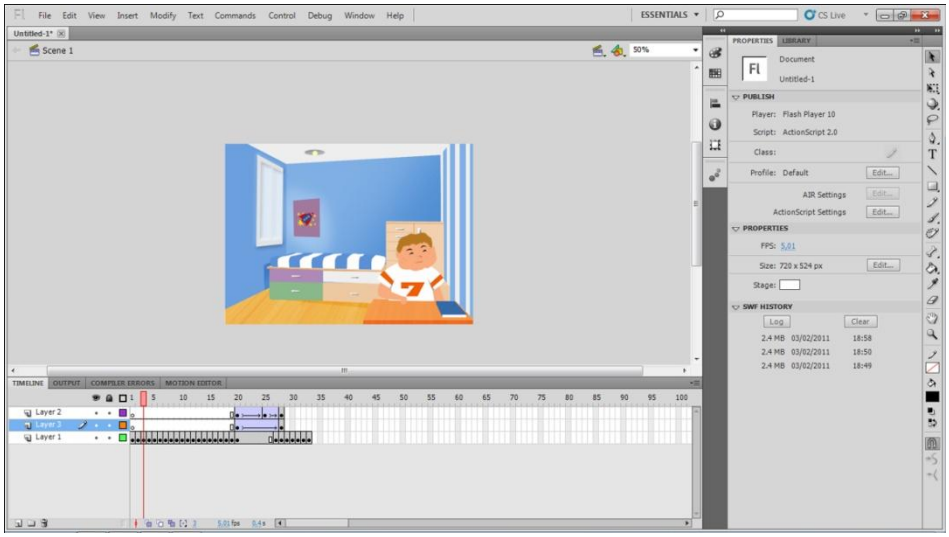
Setelah selesai tahap sketsa, praktikan mewarnai semua sketsa yang telah dibuat di Adobe Photoshop.



Gambar 3.6 Proses Pewarnaan sketsa di Adobe Photoshop



Gambar 3.7 Hasil Pewarnaan Di Adobe Photoshop



Gambar 3.8 Proses Penambahan Animasi di Adobe Flash

Setelah semua sketsa selesai diwarnai, file-file gambar yang sudah diwarna disatukan dan diberi animasi di Adobe Flash. Gambar sketsa yang sudah diwarna di Adobe Photoshop disusun frame by frame, dan diberi animasi motion tween.




Gambar 3.9 Hasil Akhir Bumper dalam Bentuk Exe.

Identitas visual *bumper* dikerjakan oleh Sdr. Andi Rahmawan Kurniadi, Mahasiswa UNIKOM yang bekerja praktik di MQTV juga.