BAB IV

LAPORAN KERJA PRAKTEK

IV.1. Peranan Praktikan Dalam Perancangan Proyek.

Peranan praktikan dalam merancang proyek, merupakan salah satu bentuk akhir dari sebuah pematangan konsep mengingat berbagai tahapan yang dilalui terdiri dari awal ide sampai kepada konsep yang telah disepakati. Dalam perancangan proyek Film Sinetron serial Amit-Amit, menggunakan software pendukung, seperti Adobe Photoshop 7, After Effect, Adobe Premier Pro, 3DMax Studio 6, Combution, Poser, Light wave, Ulead, Particle Ilution 3.0, MAYA.

Dalam perancangan proyek, Art Director PT ASTA dipilih berdasarkan proyek yang sudah disepakati. Penunjukan ini disesuaikan dengan kemampuannya, misalkan dalam pembuatan animasi maka yang dipilih adalah yang menguasai dan memahami dalam teknis produks, yang kemudian menjadi penanggung jawab terhadap proyek tersebut, sedangkan yang lainnya menempati dan disesuaikan dengan bagian dari proyek tersebut. Pemilihan Art Director dipilih berdasarkan proyek dan kemampuan. Sehingga kreatifitas dan penguasaan software yang dibutuhkan sesuai dengan yang diharapkan.

IV.2. Pekerjaan Praktikan Selama Dalam Perancangan proyek.

Serial film Amit-Amit adalah proyek pertama dan terakhir yang penulis lakukan dalam kegiatan kerja praktek, dimana film sinetron tersebut merupakan pengabungan antara dunia hantu dan komedi. Serial ini menceritakan tentang sebuah keluarga hantu yang memiliki berbagai karakter

Banyak hal yang diperoleh penulis dalam kegiatan kerja praktek, baik dari segi pencarian sebuah gagasan konsep sampai dengan eksekusi akhir.keterlibatan penulis secara langsung dapat dilihat dengan berbagai kerjaan baik itu:

1. Penulis melakukan berbagai alternatif dalam membuat effeck rumah yang sudah dibuat dengan menggunakan aplikasi 3D Max Studio 6. Dalam hal ini penulis hanya memberikan effek rumah yang berkesan menyeramkan dengan menggunakan aplikasi Adobe photoshop 7
2. Dalam sesi pencarian karakter untuk peran pembantu, penulis mengunakan tekhnik manual dalam membuat alternatif berbagai tokof karakter.
3. Untuk memberikan kesan humor ala kartun komik, penulis membuat berbagai contoh balon kata. Dengan menggunakan aplikasi Corel Draw 11.
4. Selain karakter yang lucu setting tempat pun dibuat dengan animasi 3D Max Studio 6. dalam hal ini penulis hanya terlibat dalam memberikan gagasan dengan tekhnik manual sebagai alternatif.



Gbr 1: Rumah keluarga hantu amit amit



Gbr 2: karakter tokokoh pembantu