BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan dalam Perusahaan

Peranan praktikan dalam perusahaan yaitu sebagai artis ilustrator yang bertugas untuk membuat gambar yang telah di tentukan oleh client atau memperbaiki gambar yang sudah ada dan mngedit agar lebih baik dari hasil yang sebelumnya, sesuai dengan permintaan client atau lead artis yang lain.

3.2 Pekerjaan Praktikan selama Kerja Praktek

Pekerjaan praktikan yang telah saya kerjakan selama kerja praktek di Oray Studio cukup banyak. Diantaranya;

- *Project* game Iphone Snail&sheep
- *Project* web untuk Belia online
- *Project* Komik
- *Project* Eco ATM
- *Project* game Metrorun
- *Project* Animasi Transgasindo
- *Project* Iklan *Shoe* Bar

3.3 Metode kerja Praktikan

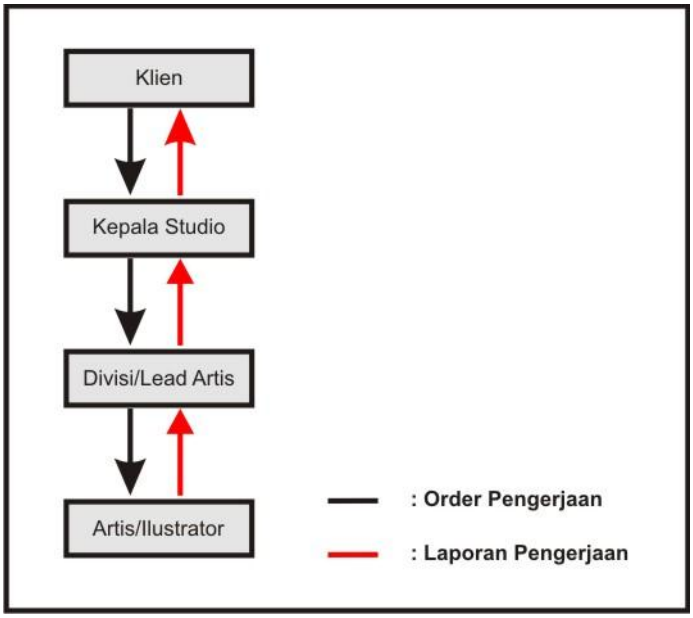
Metode kerja praktikan setiap harinya dimulai dengan pemberian form tugas harian yang harus diisikan lengkap dengan nama project, nama lead artis, tanggal dan rentang jam waktu pengerjaan masing-masing project. Form tersebut akan ditanda tangani oleh lead artis yang membawahi praktikan di akhir hari kerja sebagai tanda bahwa praktikan memang benar telah mengerjakan tugas harian yang diberikan.

Sistem pemberian tugas harian dilakukan melalui media yahoo messenger agar setiap perintah dan arahan tidak mudah hilang dan mempermudah dalam mereview tugas harian.

Bahan-bahan tugas harian yang akan dikerjakan oleh praktikan akan di berikan melalui dropbox, yaitu suatu folder dalam sistem jaringan kantor ORAY untuk meletakan proyek baru, belum selesai maupun yang sudah selesai dikerjakan.

Selama pengerjaan di kantor, lead artis akan meninjau hasil pekerjaan praktikan secara berkala untuk meninjau progres maupun merevisi desain yang sudah dibuat sebelumnya. Setelah lead artis menyetujui sebuah desain, maka lead artis akan memberikan desain tersebut kepada kepala studio untuk mendapatkan persetujuan berikutnya.

Jika kepala studio telah menyetujui, maka kepala studio lah yang akan berhubungan dengan klien selanjutnya. Dan jika klien meminta revisi atau perubahan, maka kepala studio akan memberikan permintaan revisi tersebut kepada lead artis untuk selanjutnya dikembalikan kepada artis ilustrator, dalam hal ini praktikan.



Tabel III.1 Metode kerja

3.4 Perancangan Dummy Karakter Animasi Transgasindo

3.4.1 Konsep perancangan

Dalam perancangan *dummy* karakter animasi transgasindo ini dengan membuat seorang karakter yang mana di perancangan ini membuat seorang karakter anak muda desa dengan nama Bang Bidin yang mempunyai watak sangat emosional tetapi ramah dan juga humoris,dalam perancangan ini karakter harus terlihat lucu, karena animasi ini di produksi untuk anak-anak.

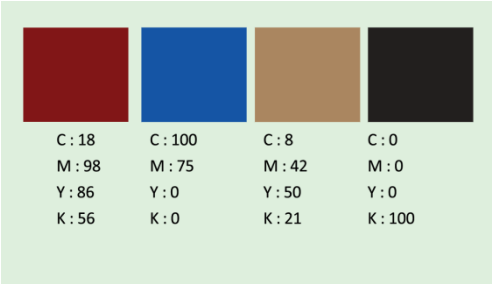
.



Gambar III.1 Sampel karakter bang bidin

1 Warna

Untuk pemilihan warna pada karakter bang bidin di sesuaikan dengan watak bang bidin yang pemarah, berani, urakan dan suka humoris, dengan memberikan 4 dasar warna untuk karakter bang bidin, maka dengan di beri warna merah untuk baju bang bidin agar terkesan orang yang pemberani, dan menggunakan celana jeans yang di beri warna biru



Gambar III.2 warna dasar untuk karakter bang bidin

Dengan di berikan ke-4 warna ini dapat terlihat karakter yang urakan dan pemberani dan agak jadul. Dan dengan saya *acc* warna ini ternyata *client* menyetujui , setelah distetujui saya melanjutkan dengan *tracing*.

3.4.2 Teknis Perancangan

1. Proses awal membuat karakter bang Bidin

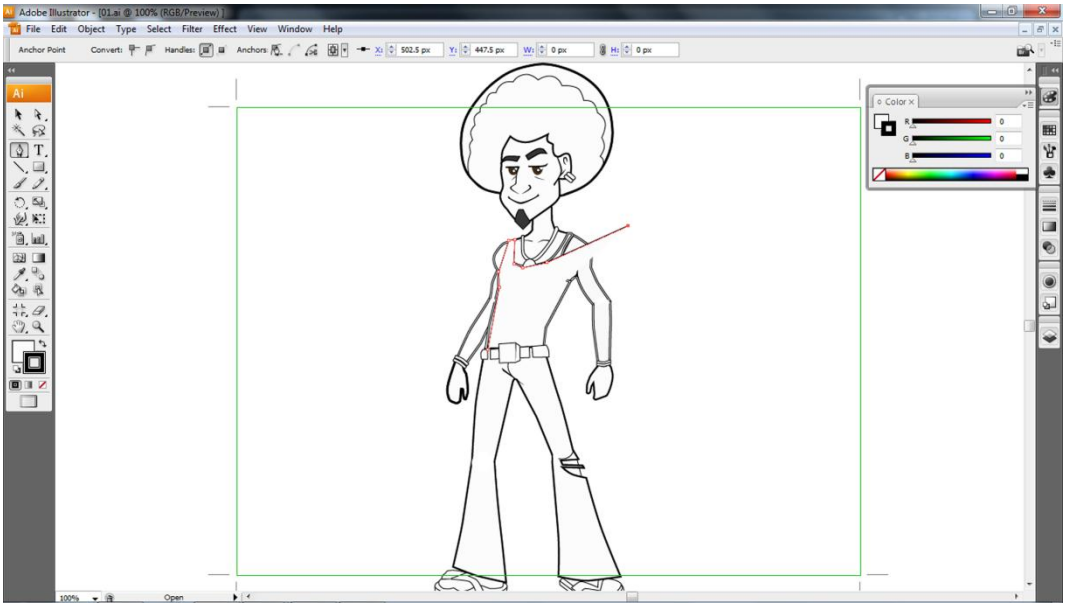
Dalam membuat karakter bang bidin ini terlebih dahulu membuat sketsa dengan menggunakan pensil terlebih dahulu agar outline terlihat jelas dapat di perjelas dengan menggunakan spidol atau pulpen.



Gambar III.3 scaning karakter bang Bidin

2. Membuat outline di Komputer

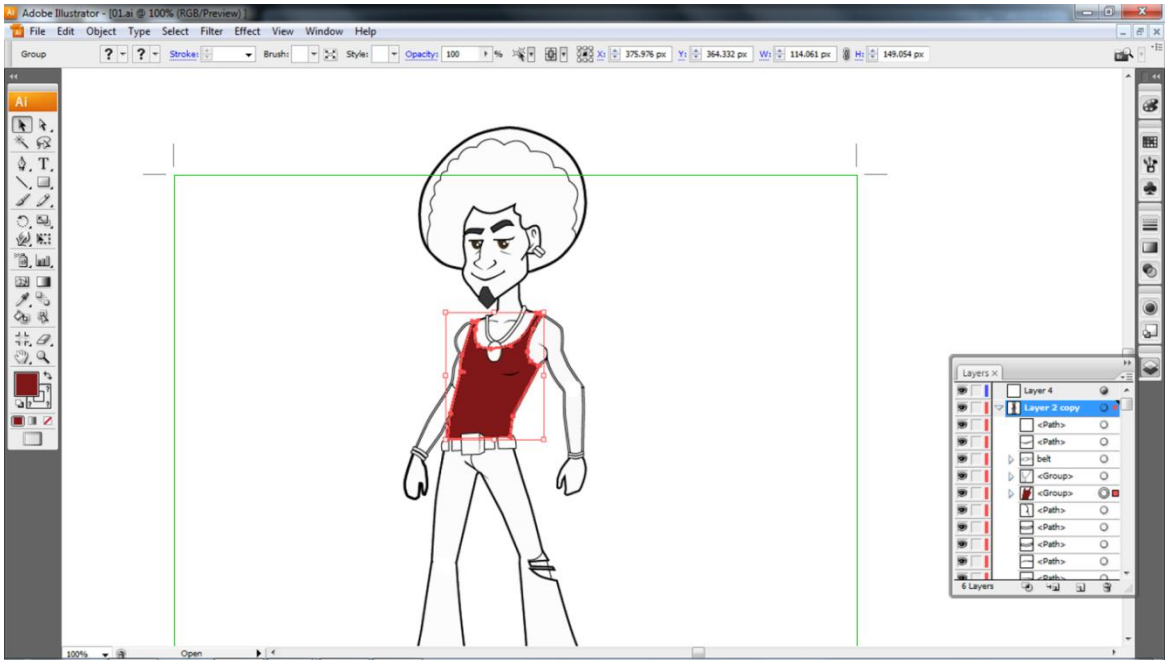
Dalam merancang karakter bang bidin ini saya menggunakan software adobe illustrator, di sini kita melanjutkan dengan membuat outline gambar yang telah di buat dan di scan ke komputer. Gunakan pen tool untuk memperjelas outline, buat satu persatu bagian dengan jelas dan rapih. Dan buat layer dalam tiap-tiap bagian pada gambar karakter. Agar dapat mempermudah dalam melakukan pergerakan pada saat di masukan animasi.



Gambar III.4 Outline karakter bang bidin

3. Pemberian warna

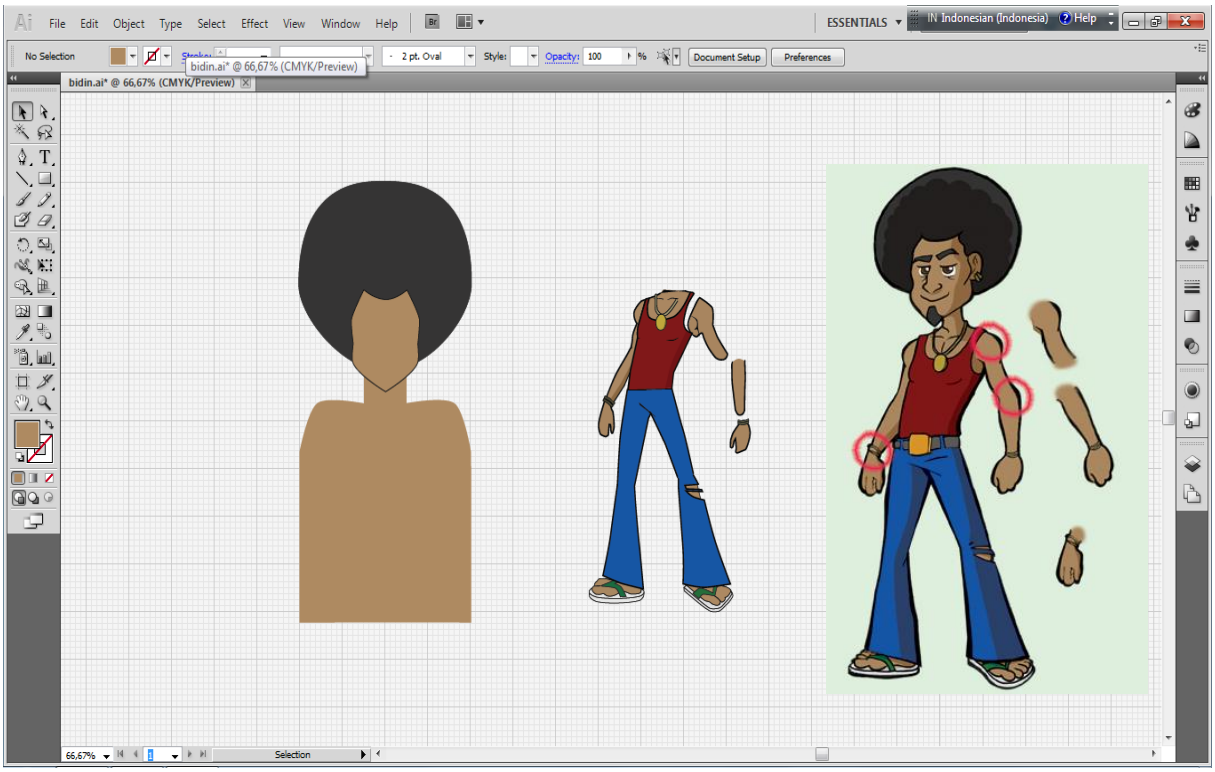
Setelah di beri outline selanjutnya ke tahap pewarnaan dengan memberikan warna yang telah di terapkan dan di *acc* dari *client.*



Gambar III.5 Pewarnaan gambar

4. Finishing

Setelah tahap pewarnaan sekarang tahap penyelesain dengan memotong bagian-bagian karakter yang dapat di gerakan seperti tangan dan kaki atau organ-organ tubuh yang sering terjadi pergerakan pada saat animasi.



Gambar III.6 Tracing dan finishing