KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikumWr. Wb.

Alhamdulillaahirabbil'alamin Puji Syukur saya panjatkan kehadirat Allah SWT, atas berkat rahmat dan hidayah – Nya saya dapat menyelesaikan Laporan Kerja Praktek ini yaitu dengan judul ***"Perancangan Animasi Anak Untuk Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar"***

Laporan ini disusun untuk melengkapi tugas ujian tengah semester VI mata kuliah kerja praktek.dalam penulisan dan penyusunan makalah ini masih terdapat kekurangan. Maka dari itu, saya mengharapkan saran dan kritik dari rekan – rekan sekalian yang bersifat membangun.

Saya ucapkan terima kasih kepada semua pihak yang turut membantu baik dalam penulisan maupun penyusunan makalah ini, terutama kepada semua dosen yang telah membimbing kami.

Bandung, Juni 2011

Penulis

ABSTRAK

Dengan berkembangnya jaman yang semakin pesat begiu pula dampak dari perkemangan jaman yang lebih memberi nilai lebih kepada dunia desain, sehingga dunia desan lebih dihargai. Dengan adanya hal ini berpengaruh pada semakin banyaknya perusahaan – perusahaan desain yang bermunculan, termasuk PT. Indismart Kreatif Idea yang bergerak pada bidang desain yaitu sebuah pembuatan desain – desain ilustrasi yang ditargetkan kepada anak-anak sampai orang dewasa.

PT. Indismart selalu memberikan ide – ide yang kreatif dalam menghadapi clientnya, misalnya dalam hala pembuatan CD Interaktif untuk anak, perusahaan ini memberikan gambaran ilustrasi yang sangat kreatif, dengan isi materi yang menarik. Hal ini dilakukan untuk menyaingi perusahaan lain yang sama – sama bergerak di dunia desain.

DAFTAR ISI

Halaman

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI ii

DAFTAR GAMBAR iv

DAFTAR TABEL v

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kerja Praktek 1

1.2 Tujuan Kerja Praktek 2

1.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek 2

BAB II TINJAUAN UMUM PT.INDISMART KREATIF IDEA

2.1 Sejarah Perusahaan 3

2.2 Profil Perusahaan 3

2.2.1 Logo Indismart 4

2.2.2 Bidang dan Jasa PT. INDISMART 5

2.3 Struktur Organisasi 6

2.4 Visi dan Misi

2.4.1 Visi 7

2.4.2 Misi 7

BAB III LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan 8

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktik Di Perusahaan 8

3.3 Metode Kerja Praktik 8

3.4 Perancangan Visual Animasi Anak 10

3.4.1 Konsep Perancangan 10

3.4.2 Teknis Perancangan 11

BAB IV KESIMPULAN 18

DAFTAR PUSTAKA 19

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Logo Indismart 4

Gambar III.1 Sketsa Nenek Tua..... 11

Gambar III.2 Gambar Asli Nenek..... 12

Gambar III.3 Trace Mata..... 12

Ganbar III.4 Trace Seluruh 13

Gambar III.5 Mulai Pemberian Warna..... 14

Gambar III.6 Pemberian warna seluruh 14

Gambar III.7 Nenek Tua 15

Gambar III.8 Harimau 16

Gambar III.9 Burung Bangau 16

Gambar III.10 Anak Kecil 17

DAFTAR TABEL

Tabel II.1 Struktur Divisi di PT.Multimedia Solusi Prima 6

Tabel II.2 Struktur Organisasi Indismart..... 7

Table III.1 Tabel Konsep Peancangan..... 9


UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
UNIKOM