BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Disini praktikan berada di perusahaan yang memiliki jabatan sebagai illustrator, dimana sebagai media penerjemah dari scenario kedalam bentuk visual. Dan juga bertanggung jawab untuk kesinambungan alur cerita, warna objek, dan latar belakang. Yang berada dibawah arahan pembimbing, Pekerjaan yang pasti didapatkan meliputi pembuatan vektor untuk pembuatan animasi anak dalam media pembelajaran anak sekolah dasar.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktik Di Perusahaan

Proses pembuatan vektor untuk sebuah animasi memiliki proses yang bertahap, tahap tersebut meliputi pembuatan sketsa atau, pencarian gambar dari referensi – referensi yang telah ada atau tidak mencari dari internet, pembuatan sketsa gambar, pembuatan gambar memalui *tracing* lalu pewarnaan.

3.3 Metode Kerja Praktik

Metode yang dilakukan praktikan dalam pembuatan animasi diantaranya pembacaan dulu *storyboard* hal ini bertujuan untuk mengetahui alur cerita yang di inginkan dan animasi apa saja yang dibutuhkan dalam pelajaran tersebutkemudian proses berlanjut pada pembuatan gambar animasi yang diawali dengan pembuatan dulu vektor lalu proses berlanjut pada proses asistensi (ACC), setelah vektor tersebut dibuat maka akan dilanjutkan menjadi sebuah animasi bergerak dengan menggunakan flash oleh ahli lannya.



Tabel III.1 Tabel Konsep perancangan

3.4 Perancangan Visual Animasi Anak Untuk Media Pembelajaran Anak Sekolah Dasar

Perancangan visual animasi anak ini bertujuan untuk perlengkapan sebuah media pembelajaran untuk anak sekolah dasar, yaitu ilustrasi yang di hubungkan kedalam sebuah flash agar membentuk sebuah animasi yang dapat bergerak.

Media pembelajaran seperti ini, saat ini sedang di kembangkan di sekolah – sekolah dasar di daerah kota Jogjakarta, meski belum semua sekolah dasar yang menggunakan metode ini. Metode ini dimaksudkan untuk memberi kesan baru bagi siswa siswi, dan memberikan motivasi penuh agar siswa siswi tidak merasa jenuh.

a. Tujuan

- memberikan metode pembelajaran baru yaitu berupa ilustrasi gambar, yang di visualisasikan ke dalam sebuah flash sehingga terbentuk sebuah animasi bergerak,
- memberikan motivasi baru untuk menyemangati para siswa siswi sekolah dasar dengan ilustrasi dan animasi yang menarik sesuai umur mereka.

3.4.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangannya adalah sesuai dengan story board yang telah diberi oleh pemimpin perusahaan. Lalu kemudian di olah menjadi sebuah ilustrasi yang di buat pada aplikasi Adobe Ilustrator.Konsepnya tidak akan jauh - jauh dari hal yang masih berbau anak kecil, gambar – gambar hewan, sekolah, dan lain-lain.

3.4.2 Teknis Perancangan

Dalam membuat ilustrasi visual ini menggunakan aplikasi Adobe Ilustrator, awalnya pembacaan *story board* lalu menentukan apa saja yang akan di buat

menjadi ilustrasi, lalu menentukan bentuk desain dan kemudian langsung di olah kedalam aplikasi Adobe Ilustrator berupa vector. Misalnya dalam pengerjaan pembuatan ilustrasi membuat seorang Nenek Tua

1. Tahap Pertama



Gambar III.1 Sketsa Nenek Tua

Pembuatan sketsa raut wajah seorang Nenek Tua sesuai dengan yang di perintahkan. Dengan menggunakan Pinsil saja diatas kertas putih, dan berupa corat – coret saja, namun bila hasilnya kurang maksimal maka di perbolehkan untuk mencari sebuah gambar di internet.

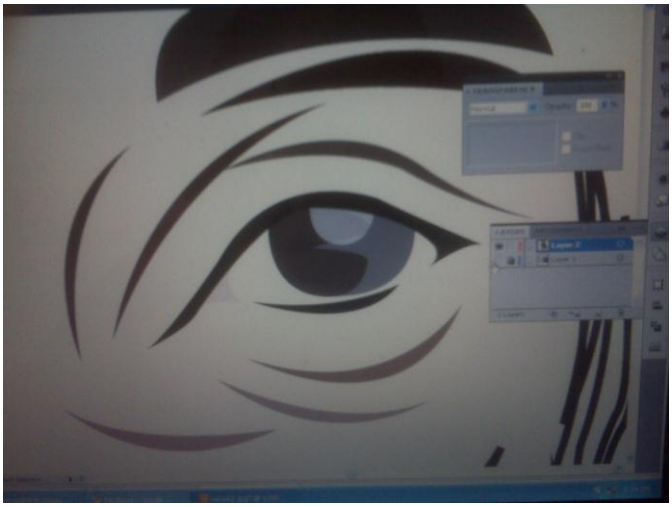
2. Tahap Ke-dua



Gambar III.2 Gambar Asli Nenek

Tahap dua adalah membuat layer baru untuk memasukan gambar untuk di *trace*, lalu membuat layer kedua ntuk memulai men*trace* agar tidak bertabrakan dengan gambar aslinya.

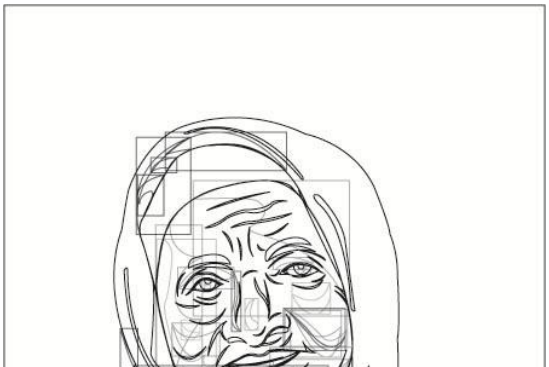
3. Tahap Ke-tiga



Gambar III.3 *Trace* Mata

Tahap ketiga adalah mulai men*trace*, berawal dari mata, ke hidung, ke mulut sampai semuannya ter*trace*.

4. Tahap Ke-empat



Gambar III.4 *Trace* Seluruh

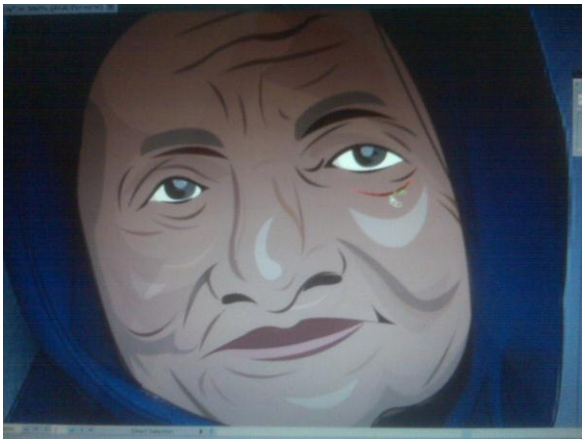
Tahap ke empat adalah men*trace* seluruh bagian yang akan di beri warna. Dengan detail yang sedetaik – detailnya, hingga bayangan – bayangan yang ada dalam *image* tersebut. setelah semua garis, semua sudut, semua bentuk telah di *trace* maka saatnya pemberian warna sesuai dengan warna aslinya, namun boleh juga memberi warna lain asal sesuai dengan kenyataan *(real).*

5. Tahap Ke-lima



Gambar III.5 Mulai Pemberian Warna

Setelah *image* di *trace* maka langkah selanjutnya adalah pemberian warna pada setiap garis–garis yang telah di *trace,* hingga sudut–sudut, bayangan–bayangannya pun diberi warna sesuai warna aslinya, namun boleh juga memberi warna lain asal sesuai dengan kenyataan *(real).*



Gambar III.6 Pemberian Warna Seluruh

6. Tahap Ke-enam



Gambar III.7 Nenek Tua

Tahap keenam adalah *finishing,* memberikan *background* belakang dan penyesuaian ukuran gambar.

Dan seterusnya begitu saat tugas – tugas lain di berikan, tahap – tahap dalam pembuatan ilustrasi di awali dari tahap 1 sampai tahap 6 sepertihanya berikut contoh-contoh ilustrasi yang telah di buat sesuai tahapan di atas.



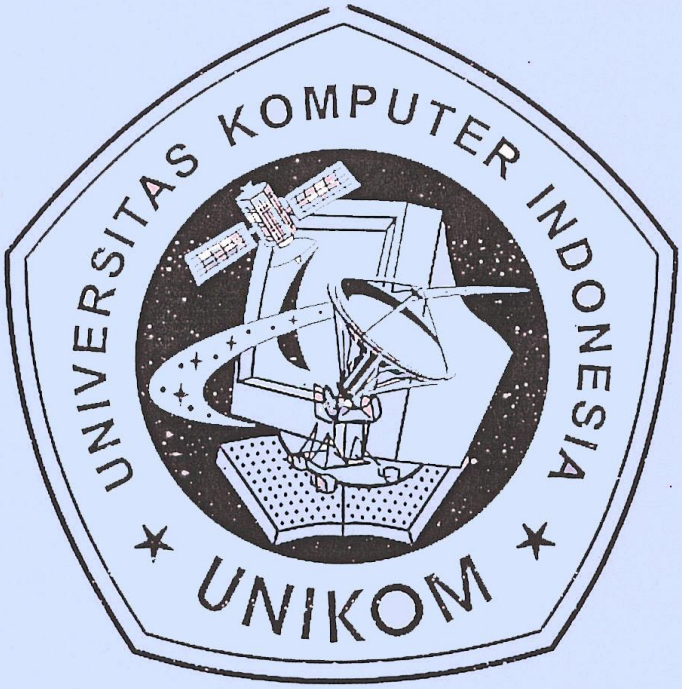
Gambar III.8 Harimau



Gambar III.9 Burung Bangau



Gambar III.10 Anak Kecil


UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA
UNIKOM