BAB III

LAPORAN PERANCANGAN ANIMASI

3.1 Peranan Dalam Perusahaan

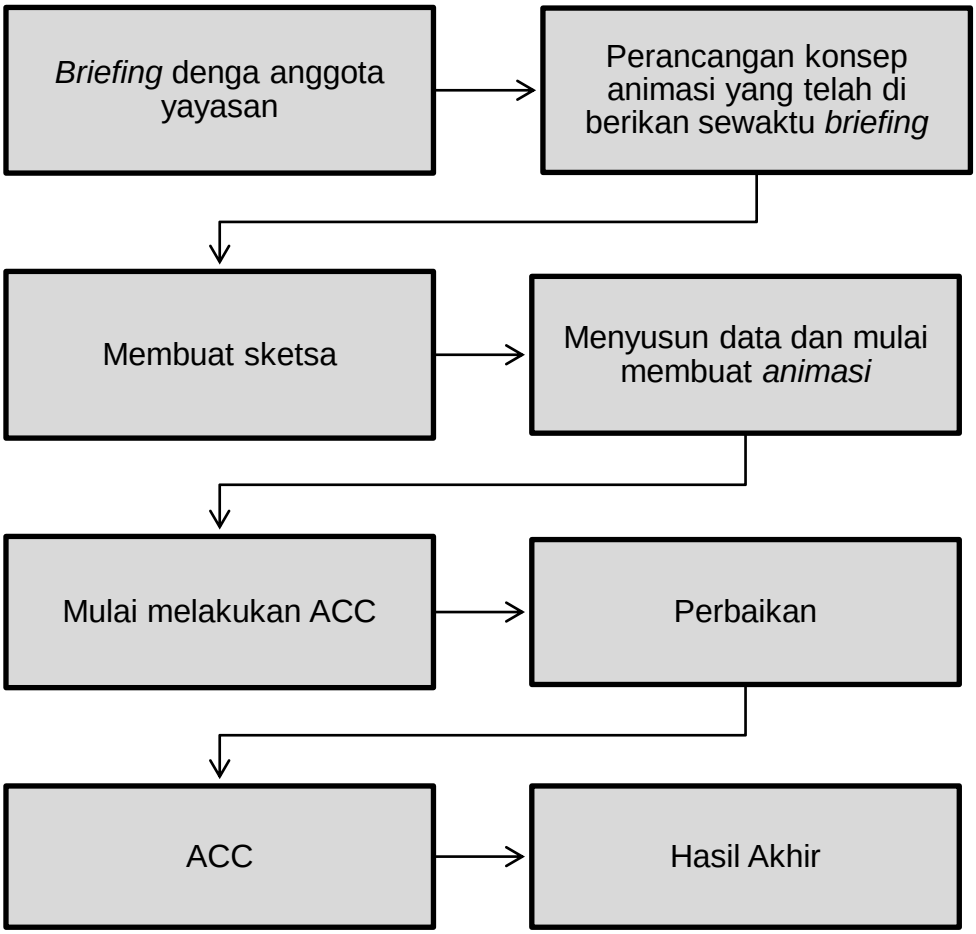
Setiap individu memiliki tempat dalam organisasi, dilihat dari kemampuan yang di mili setiap individu itu sendiri, tapi pada akhirnya setiap peranan itu bertujuan menutup kekurangan yang lainnya, untuk menjadi sesuatu yang lebih baik.

Dalam melaksanakan kegiatan kerja praktek di yayasan ASGAR MUDA ini, praktikan ditempatkan dalam divisi desain, sebagai pelaku dalam pembuatan bumper animasi untuk yayasan ini. Divisi desain berada dibawah pengawasan langsung seorang ketua umum. Fungsi dan kewajiban praktikan dalam divisi desain adalah mengerjakan sebuah proyek desain dengan waktu yang sudah ditentukan dan membuat sesuatu yang dapat menyampaikan sebuah pesan dengan gaya visual dan dapat dinikmati oleh semua mayarakat ata anggota yang ada di dalam yayasan ASGAR MUDA ini.

3.2 Pekerjaan Selama di Perusahaan

Selama berkerja di Yayasan Asgar Muda praktikan mempunyai kewajiban untuk menyelesaikan pekerjaanmembuat sebuah bumper animation yang sudah di berikan Perusahaan Yayasan Asgar Muda, serta bertanggung jawab atas perancangan dan konsep desain bumper animation perusahaan sesuai *brief* yang telah diberikan oleh Yayasan Asgar Muda.

3.3 Metode Kerja



Tabel III.1 metode kerja organisasi yayasan ASGAR MUDA

3.4 Perancangan bumper animasi Perusahaan Yayasan Asgar Muda

3.4.1 Konsep Perancangan Bumper Animasi

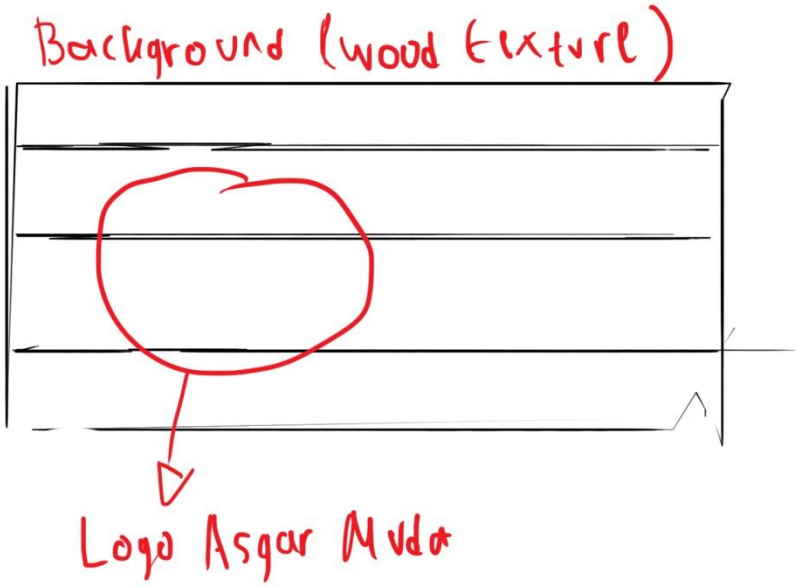
Langkah pertama yang praktikan lakukan setelah menerima *brief* adalah membuat perancangan konsep animasi yang telah di berikan sewaktu *briefing* dari satu kata kunci yaitu ceria. Klien menginginkan profil perusahaan Yayasan Asgar Muda mereka terlihat lebih ceria.



Gambar III.1 Perancangan Konsep

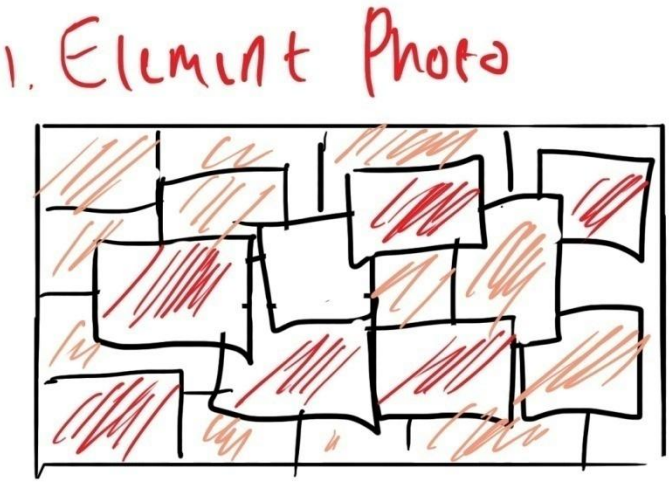
Setelah membuat perancangan konsep praktikan mempunyai empat kata kunci ilustrasi, cerita, perjalana, foto kolase untuk digunakan dalam elemen visual profil perusahaan Yayasan Asgar Muda, Dengan keempat kata kunci itu harus menghasilkan sebuah karya yang menyenangkan dengan mengmbil tema *pop up* kolase foto seperti yang sudah di jelaskan pada Gambar III.1.

Langkah berikutnya ialah membuat sketsa elemen visual sesuai dengan kata kunci yang terdapat pada perancangan konsep yakni dari *background*.



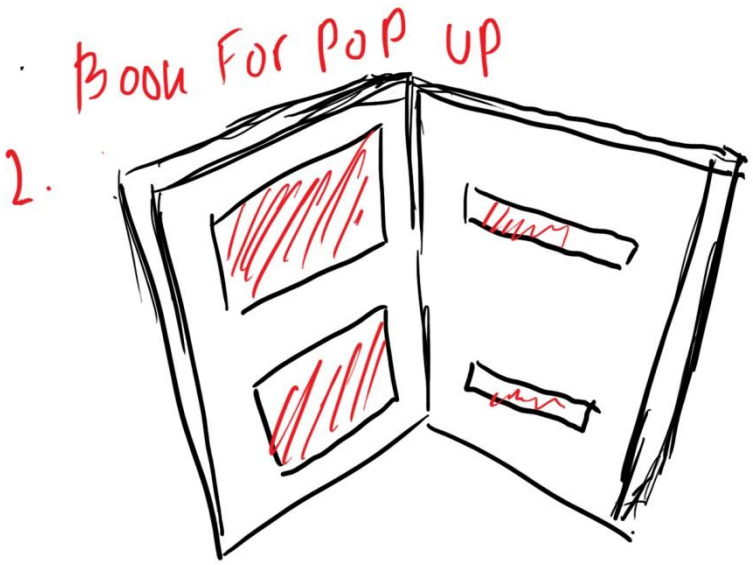
Gambar III.2 *Background*

Langkah berikutnya ialah membuat sketsa elemen visual yakni membuat sebuah kolase foto mengisi animasi buku *pop up* yang sudah di buat.



Gambar III.3 Kolase Foto

Langkah berikutnya ialah membuat sketsa elemen visual yakni layout buku pop up.



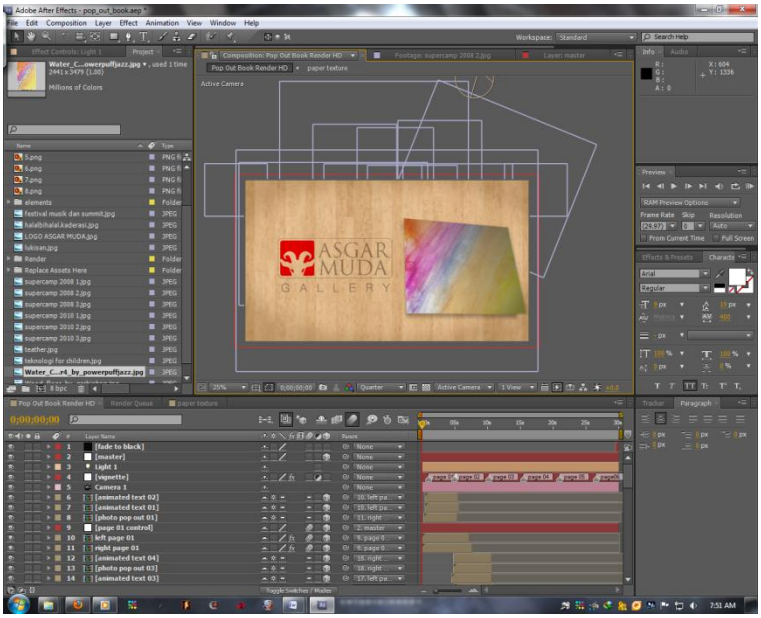
Gambar III.4 *Pop Up*

3.4.1 Teknis Perancangan

Selanjutnya adalah tahapan-tahapan perancangan untuk pembuatan bumper animasi Perusahaan Yayasan Asgar Muda, praktikan menggunakan *software Adobe After Effect CS5 dan Adobe Premier ProCS5* untuk membuat animasi perusahaan.

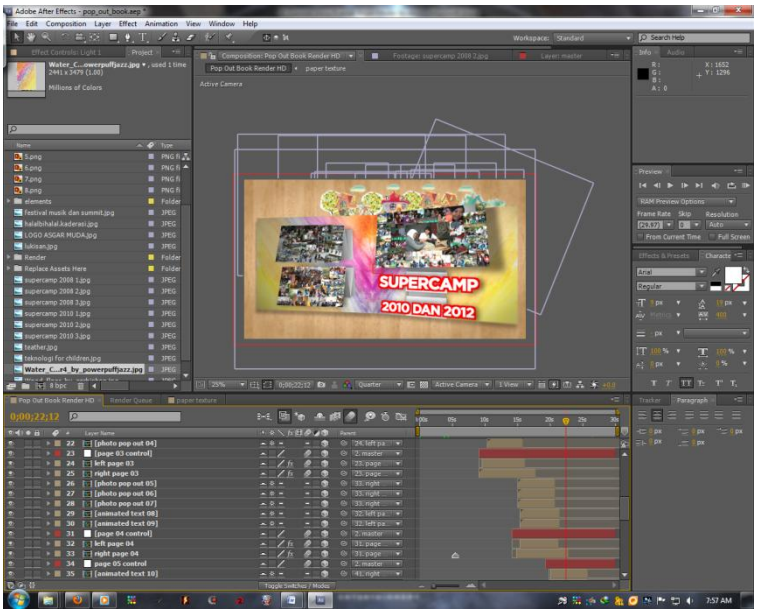
a. Teknis Perancangan

Praktikan memasukan semua elemen seperti *bacground,* foto*, texture* untuk bahan pepmbuatan animasinya. Seperti yang terilahat pada gambar Gambar III.5 dan Gambar III.6.



Gambar III.5 *Background* dan *texture*

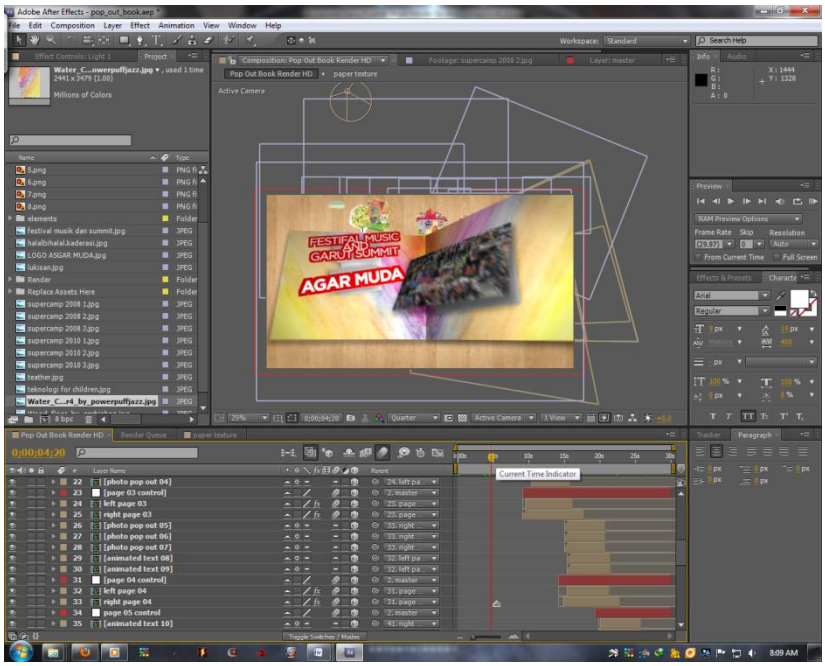
Proses Animasi gerak perslide agar terlihat seperti buku pop up yang sedang di buka.



Gambar III.6 Animasi *pop up*

b. Teknis Perancangan

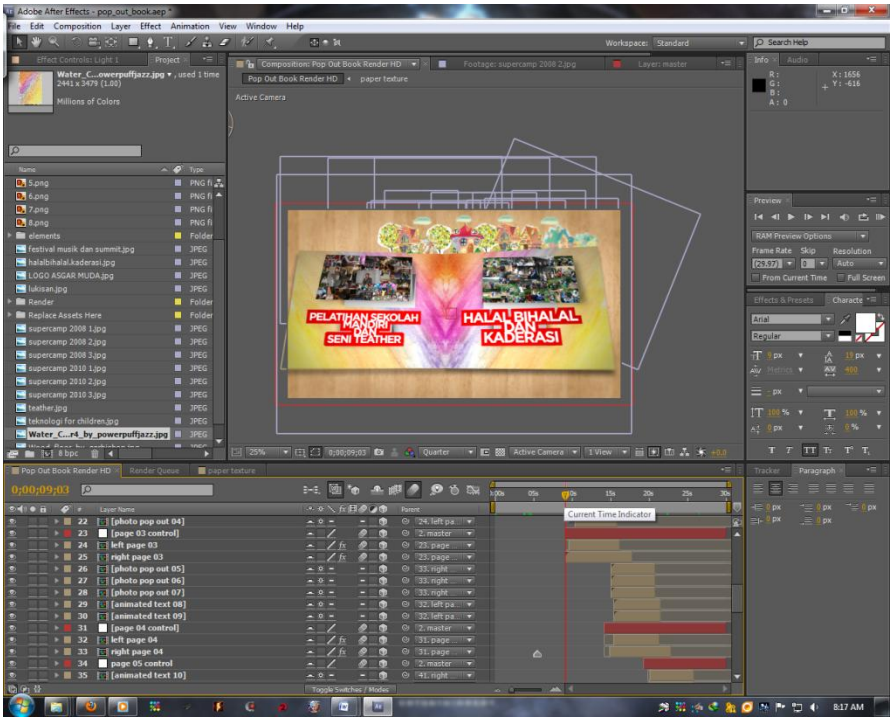
Praktikan membuat sebuah pop up dengan mengatur setiap gerakan nya dengan *transform* per *frame* yang setiap beberapa detik sebuah kolase foto keluar dan muncul sebuah illustrasi seperti rumah dan lain lain yang dapat menggambarkan keempat kata kunci tersebut



Gambar III.7 Pengaturan Gerakan Pada Animasi *Pop Up*

c. Memasukan Data

Praktikan memasukan data yang berupa kolase foto yang telah didiskusikan dengan Yayasan Asgar Muda untuk diaplikasikan dalam bumper animasi perusahaan.



Gambar III.8 Memasuka Kolase Foto dan Tulisan.



Gambar III.9 Hasil Render yang Sudah Selesai