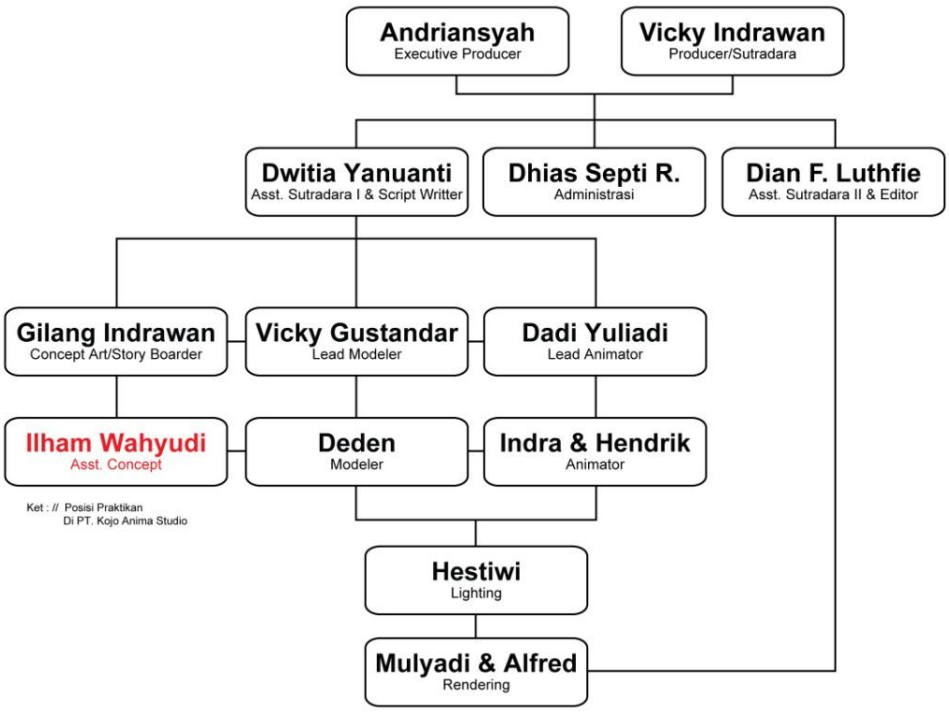
BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Selama melakukan kerja praktek di **PT. Kojo Anima Studio**, praktikan dilibatkan sebagai Konseptor dalam proyek film animasi "Badminton 2050". Di dalam pekerjaan ini, praktikan diberi kesempatan untuk terlibat langsung dalam perancangan karakter tokoh-tokoh pendukung, tokoh figuran, properti, kendaraan, dan desain interior dalam film animasi ini.

Berikut posisi dan peranan praktikan dalam perusahaan **PT. Kojo Anima Studio** :



Gambar 1.1 : Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek Di Perusahaan

Selama praktikan melakukan proses kerja praktek di **PT. Kojo Anima Studio**, praktikan diberi kepercayaan oleh perusahaan untuk membuat sketsa gambar karakter tokoh pendukung, tokoh figuran, properti, kendaraan, dan desain interior pada proyek film animasi “Badminton 2050” yang akan segera di tayangkan pada tahun ini. Tahapan-tahapan yang dilalui praktikan adalah sebagai berikut :

1. Pencarian refensi data di internet mengenai objek yang ingin digambar.
2. Melakukan studi komparatif dan penyesuaian antara objek yang akan digambar dengan *image* yang diperoleh dari internet.
3. Pembuatan sketsa kasar pada karakter tokoh pendukung, tokoh figuran, properti, kendaraan, dan desain interior.
4. Melakukan proses ACC kepada pembimbing di perusahaan untuk selanjutnya ditindak lanjuti dengan memperhalus sketsa yang dibuat dan memotong-motongnya pertampilan, dalam hal ini berbeda-beda dalam prosesnya, yaitu :
    - Untuk karakter tokoh pendukung dan tokoh figuran, dibuat tampak depan dan tampak samping
    - Untuk properti, dibuat bebas tidak ada ketentuan.
    - Untuk kendaraan seperti motor dan mobil, dibuat tampat depan, atas, dan samping
    - Dan untuk interior ruangan di buat tampak depan dengan sudut perspektif.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Untuk metode yang dipakai dalam kerja praktek, yaitu dalam perancangan sketsa gambar karakter tokoh pendukung, tokoh figuran, properti, kendaraan, dan desain interior, praktikan hanya menggunakan selembar kertas A4 dengan pensil 2B, penghapus, dan penggaris untuk menyesuaikan presisi objek yang ingin digambar. Selanjutnya praktikan

menggambar manual sketsa gambar yang diinginkan. Setelah selesai, kemudian melakukan proses ACC kepada pembimbing di perusahaan.

3.4 Perancangan “Sketsa Karakter Ibu Ina”

Dalam perancangan sketsa gambar karakter ‘Ibu Ina’ di sini, perancangan mengacu pada referensi yang diberikan oleh pihak perusahan agar tidak melenceng dari target yang telah ditetapkan. Oleh karenanya, aturan-aturan dari pihak perusahaan, yang dalam hal ini pembimbing **PT. Kojo Anima Studio** menjadi faktor penting dan landasan utama dalam perancangan ini.

3.4.1 Konsep Perancangan

Secara umum arti merancang adalah membuat sesuatu yang memiliki nilai lebih/fungsi. Sedangkan konsep perancangan sendiri merupakan suatu proses awal yang melibatkan kreatifitas untuk menghasilkan karya yang baik.

Dalam eksekusinya, perancangan sketsa menggunakan gambar tampak depan dan tampak samping sebagai acuan dasar dalam pembuatan *modelling* karakter animasi 3 dimensi. Hal ini sesuai dengan teori yang terdapat dalam buku ‘*Theory Of Digital Character*’.

Adapun langkah-langkah yang dilakukan dalam perangcangan ini adalah sebagai berikut :

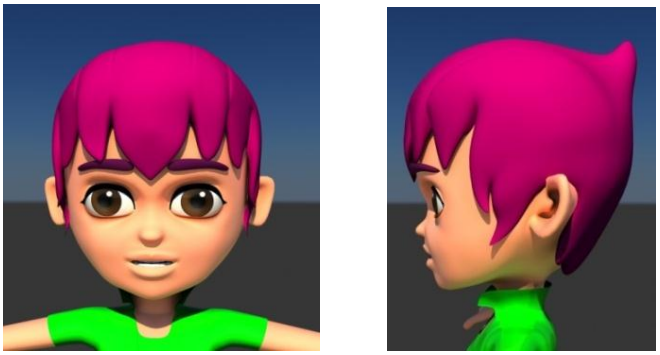
1. Melakukan studi komparatif dan analisis antara objek yang akan digambar dengan referensi dari pihak perusahaan.
2. Pembuatan sketsa gambar karakter ‘Ibu Ina’ di kertas A4 dalam dua tampilan, yaitu tampak depan dan tampak samping.
3. Melakukan proses ACC kepada pembimbing di perusahaan untuk selanjutnya ditindak lanjuti dengan memperhalus sketsa yang dibuat dan memotong-motongnya pertampilan.

3.4.1.1 Studi Komparatif dan Analisis

Gambar berikut ini merupakan referensi dari pihak perusahaan **PT. Kojo Anima Studio :**

- **Demografi**
  - Nama Karakter : Ubud
  - Jenis Kelamin : Laki-Laki
  - Usia : 16 Tahun
  - Ciri-ciri : Rambut Pink Berjambul
  - Jenis Kulit : Sawo Matang
  - Tinggi : 172 cm
  - Sifat Karakter : Periang

Peran tokoh karakter ‘Ubud’ disini sebagai tokoh utama dalam serial film animasi “Badminton 2050’’. Seorang anak periang dari keluarga sederhana yang bercita-cita menjadi seorang pembulu tangkis nasional, namun keinginannya itu terhalang lantaran prasyarat yang diwajibkan oleh pihak panitia penyelenggara pertandingan, yaitu para peserta pertandingan harus memiliki ‘*gen atletic’* minimal 65 %, sedangkan ia hanya memiliki *’gen atletic’* kurang dari 60 %. Namun dengan semangatnya yang kuat, ia mencoba membuktikan bahwa ia bisa menjadi seorang pembulu tangkis yang handal dan professional walau hanya memiliki *‘gen atletic’* kurang dari 60 % dan bisa membawa harum nama bangsanya ke kancah internasional.

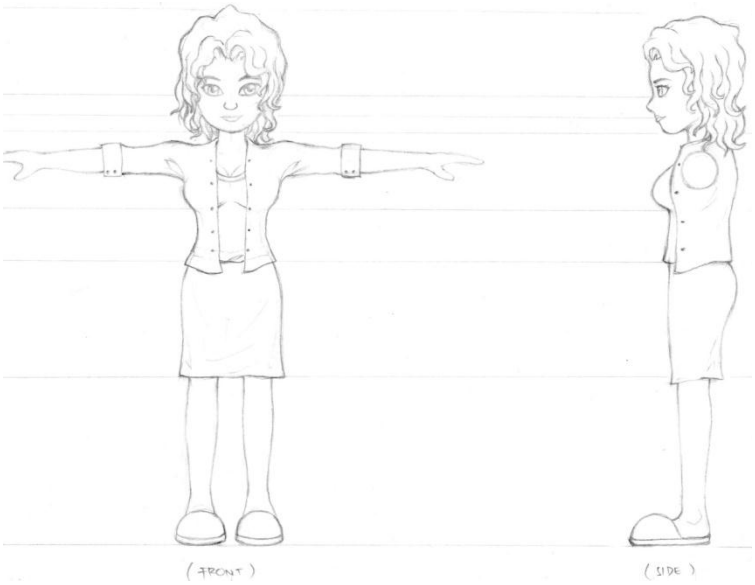


Gambar 3.4.1.1 : Karakter Ubud ' Anak dari Ibu Ina'
(Tampak Depan dan Tampak Samping)

3.4.1.2 Sketsa Gambar Karakter Ibu Ina

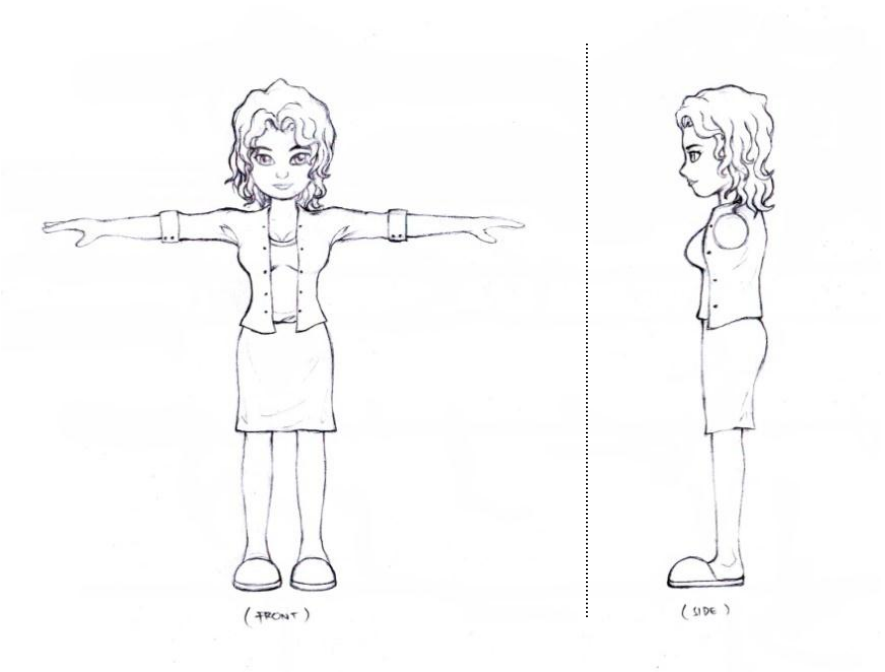
- **Demografi**
  - Nama Karakter : Ibu Ina
  - Jenis Kelamin : Perempuan
  - Usia : 30 Tahun
  - Ciri-ciri : Rambut Hitam
    - Berkelombang
  - Jenis Kulit : Sawo Matang
  - Tinggi : 167 cm
  - Sifat Karakter : Tenang dan Percaya Diri

Peran tokoh karakter ‘Ibu Ina’ disini sebagai tokoh pendukung dalam serial film animasi “Badminton 2050’’. Sosok ibu yang penyabar, tenang namun selalu percaya diri dalam segala aktivitasnya sebagai ibu rumah tangga di keluarganya yang sederhana. Pembawaanya yang tenang membuatnya menjadi seorang ibu yang penyayang dan sangat disegani oleh tetangga-tetangganya dikampungnya. Dalam film ini, ia berperan sebagai ibu dari tokoh utama ‘Ubud’. Selain sebagai ibu rumah tangga, ia juga sebagai motivator bagi anaknya untuk bisa menjadi pemain bulu tangkis yang handal seperti kakeknya yaitu “Opa Blanco”. Pemain bulu tangkis legendaris di masanya.



Gambar 3.4.1.2 : Sketsa Gambar Karakter Ibu Ina

3.4.1.3 Proses ACC, Memperhalus Gambar, dan Pemotongan Pertampilan



Gambar 3.4.1.3 : Pemotongan Gambar Pertampilan (Tampak Depan dan Tampak Samping)

3.4.2 Teknis Perancangan

Teknis perancangan merupakan penjabaran mengenai proses pembuatan sketsa karakter ‘Ibu Ina’ secara keseluruhan, dari mulai pencarian data di internet hingga pada proses perancangan sketsa gambar ‘Ibu Ina’ itu sendiri.

Teknis perancangan di sini bersifat manual, yaitu hanya menggunakan selembar kertas A4 dan pensil 2B, serta penghapus dan penggaris sebagai alat pendukungnnya. Dalam hal ini praktikan tidak sampai pada proses digitalisasi menggunakan komputer, namun sebatas rancangan sketsa kasar, penghalusan hingga pada pemotongan gambar pertampilan yang selanjutnya diserahkan pada bagian modelling untuk ditindaklanjuti. Mengingat proses digitalasi atau lebih tepatnya modelling karakter cukup membutuhkan waktu yang banyak, apalagi *software* yang digunakan, yaitu **Autodesk Maya 2010** dan **2011**, masih belum pernah praktikan pelajari sebelumnya. Oleh karenanya, praktikan mencoba mengefektif dan mengefesiensikan waktu yang ada dalam proses pelaksanaan kerja praktik ini dengan tidak terlibat lebih dalam pada proses digitalisi atau *modelling* pada karakter tokoh pendukung yang praktikan buat yaitu “IBU INA”.