DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR……i

DAFTAR ISI……ii

DAFTAR GAMBAR……iii

DAFTAR TABEL……iv

BAB I PENDAHULUAN……1

1.1 Latar Belakang Kerja Praktek……....1

1.2 Tujuan Kerja Praktek……2

1.3 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek……....3

BAB II TINJAUAN UMUM ZEUSBOX STUDIO……**5**

2.1 Sejarah Perusahaan…….....5

2.2 Profil Perusahaan…….....6

BAB III LAPORAN KERJA PRAKTEK……**8**

3.1 Peran Praktikan Dalam Perancangan Proyek……...8

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek……..…8

3.3 Metode Kerja Praktikan.....9

3.4 Perancangan Ilustrasi Item Game.....10

3.4.1 Konsep Perancangan.....10

3.4.2 Teknis Perancangan.....11

3.4.3 Karya Lain.....13

BAB IV KESIMPULAN……**14**

DAFTAR PUSTAKA……**15**

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

BAB II

Gambar II.1 Logo perusahaan.....5

BAB III

Gambar III.1 Gambar Item Shell Mirror.....8
Gambar III.2 Gambar referensi *Shell Mirror* dan Sketsa*.....9*
Gambar III.3.Memasukan gambar referensi.....9
Gambar III.4.Membuat *frame* dan cermin.....10
Gambar III.5.Menambah cermin dengan hiasan kerang.....10
Gambar III.6.Hasil akhir.....10
Gambar III.7. *Emerald fairy statue*.....11
Gambar III.8. *baby train*.....11
Gambar III.9*. Puppy with bunny ears in the Easter basket*.....11
Gambar III.10. *rainbow dragon flapping wings*.....11
Gambar III.11. *Tree with pastel tone flowers*.....11

DAFTAR TABEL

BAB I

Tabel I.1 Daftar Hadir Kerja Praktek.....3

BAB II

Tabel II.1 Struktur Organisasi Zeusbox Studio 8

BAB III

Tabel III.1 Metode Kerja Praktikan.....9