PEMBUATAN ANIMASI IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG DAMPAK BURUK PEMAKAIAN GADGET DAN INTERNET SEBAGAI ILLUSTRATOR DI UPT. TIKP DINAS PENDIDIKAN PROVINSI JAWA TIMUR

KERJA PRAKTIK

Program Studi

DIV Komputer Multimedia

Oleh:

JOFAN RAYMONDANI S.P

15510160025

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2018

PEMBUATAN ANIMASI IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG DAMPAK BURUK PEMAKAIAN GADGET DAN INTERNET SEBAGAI ILLUSTRATOR DI UPT. TIKP DINAS PENDIDIKAN PROVINSI JAWA TIMUR

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan

Tugas Akhir

Disusun Oleh:

Nama : JOFAN RAYMONDANI S.P

NIM : 15.51016.0025

Program : DIV (Diploma Empat)

Jurusan : Komputer Multimedia

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA STIKOM SURABAYA

2018

LEMBAR MOTTO

"Tiada waktu tanpa sebuah pilihan, percaya dan yakinlah terhadap pilihan tersebut"

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

LEMBAR PERSEMBAHAN

Ku persembahkan untuk Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur, Prodi D IV Produksi Film dan Televisi, Keluarga, dan Teman-teman.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

LEMBAR PENGESAHAN

PEMBUATAN ANIMASI IKLAN LAYANAN MASYARAKAT TENTANG DAMPAK BURUK PEMAKAIAN GADGET DAN INTERNET SEBAGAI ILLUSTRATOR DI UPT. TIKP DINAS PENDIDIKAN PROVINSI JAWA TIMUR

Laporan Kerja Praktik oleh

Jofan Raymondani S.P

NIM: 15.51016.0025

Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 9 November 2018

Disetujui:

Pembimbing

Yunanto Tri Laksono, M.Pd

NIDN. 0704068505

Penyelia

Shinta Mawardiana, SE, MA

NIP. 19701222 199903 2002

Mengetahui,

Ketua Program Studi

DIV Komputer Multimedia

Ir. Hardman Budiarjo, M.Med.Kom., MOS.

NIDN. 0711086702

LEMBAR PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademika Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, saya:

Nama	: Jofan Raymondani S.P
NIM	: 15.51016.0025
Program Studi	: DIV Komputer Multimedia
Jurusan/Fakultas	: Fakultas Teknologi dan Informatika
Judul karya	: Pembuatan Animasi Iklan Layanan Masyarakat Tentang Dampak Buruk Pemakaian Gadget dan Internet sebagai Illustrator di UPT. TIKP Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, saya menyetujui untuk memberikan kepada Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya Hak Bebas *Royalty Non Eksklusif* (*Non-Exclusive Royalty Free Right*) atas karya ilmiah atas seluruh isi atau sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialih mediakan, dan dikelola dalam bentuk pangkalan data (*database*) untuk selanjutnya didistribusikan atau dipublikasikan demi kepentingan akademis dengan tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis atau pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

2. Karya tersebut diatas adalah karya asli saya, bukan plagiat baik sebagian maupun keseluruhan. Kutipan karya atau pendapat orang lain yang ada dalam karya ilmiah ini adalah semata hanya rujukan yang dicantumkan dalah Daftar Pustaka saya.

3. Apabila dikemudian hari ditemukan dan terbukti terdapat tindakan plagiat pada karya ilmiah ini, maka saya bersedia untuk menerima pencabutan terhadap gelar kesarjanaan yang telah diberikan kepada saya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 9 November 2018

METERAI TEMPEL
A5ABDAFF588629265
6000
ENAM RIBU RUPIAH

Jofan Raymondani S.P

NIM: 15.51016.0025

ABSTRAK

Media audio dan video adalah media yang dapat digunakan untuk pembelajaran baik ilmu pengetahuan dan sosial dengan tujuan untuk membuat masyarakat mengetahui hal hal yang tidak diketahui. Disini saya bersama teman teman akan membuat animasi Iklan Layanan Masyarakat Tentang dampak buruk pemakaian internet dan gadget secara berlebihan pada anak, dengan menggunakan media audio dan video.

Media video saya menggunakan animasi Iklan Layanan Masyarakat yang akan berbasis pada animasi 2D pembuatannya menggunakan teknik animasi *explainer*, untuk mempermudah proses animasi 2D ini. Teknik animasi *explainer* memiliki beberapa keuntungan diantaranya bisa ditampilkan di *homepage* di bagian paling atas *web*, juga bisa digunakan sebagai *video ads*, atau ditampilkan di *event* pameran. Pada pembuatan illustrasi saya menggunkan aplikasi *Adobe Photoshop* dan *Adobe Illustrator*.

Oleh karena itu, diperlukan ilmu untuk menyelesaikan pembuatan film ini dalam konteks pendidikan sebagai media video melalui seorang *Illustrator* yang bertugas untuk membuat design karakter dan background 2D. Oleh karena itu penulis melakukan kerja praktik di UPT. TIKP Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur. Sehingga dalam penulisan laporan Kerja Praktik ini diambillah judul "*Pembuatan Animasi 2D Iklan Layanan Masyarakat tentang dampak buruk pemakaian Gadget dan Internet*"

Kata Kunci: Video, Illustrasi, Iklan Layanan Masyarakat

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadirat Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan penyertaan-Nya sehingga penyusunan Laporan Kerja Praktik dengan judul Pembuatan Animasi Iklan Layanan Masyarakat Tentang Dampak Buruk Pemakaian Gadget dan Internet sebagai Illustrator.

Dalam Penyelesaian laporan Kerja Praktik ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak yang memberikan masukkan dan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Untuk itu diucapkan banyak terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua serta keluarga yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor.
3. Bapak Ir. Hardman Budiardjo, M.Med.Kom., MOS. selaku Ketua Program Studi DIV Komputer Multimedia.
4. Bapak Yunanto Tri Laksono, M.Pd., selaku dosen pembimbing kerja praktik.
5. Ibu Shinta Mawardiana, SE, MA selaku Ketua Sub. Bagian TU dan Bapak Ir. Taufik Hidayat Okky selaku kepala seksi Pengembangan dan Produksi.
6. Bapak Singgih Malayson, Pak Edy Suwariyanto dan Pak Yatim Tasmiran selaku pembimbing lapangan di UPT.TIKP Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur.
7. Teman-teman Stikom Surabaya yang selalu mendukung.
8. Keluarga besar program studi DIV Komputer Multimedia.
9. Dan lain sebagainya yang mungkin belum disebutkan satu persatu di sini.

Demikian Laporan Kerja Praktik ini disusun jika terdapat kesalahan dalam penulisan, maupun penyusunan Laporan Kerja Praktik ini dimohon memberikan kritik dan saran. Sehingga Laporan Kerja Praktik ini menjadi lebih baik. Semoga Laporan Kerja Praktik ini dapat bermanfaat bagi teman-teman yang membaca khususnya bagi teman-teman Jurusan DIV Komputer Multimedia Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Surabaya, 6 November 2018

Penulis

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK vii

KATA PENGANTAR viii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR GAMBAR xi

DAFTAR LAMPIRAN xii

BAB I PENDAHULUAN 1

1.1 Latar Belakang 1

1.2 Rumusan Masalah 2

1.3 Batasan masalah 2

1.4 Tujuan 3

1.5 Manfaat 3

BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN 4

2.1 Profil Instansi 4

2.2 Divisi didalam Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur 4

2.3 Tugas dan Fungsi 6

2.4 Struktur Organisasi dan Jabatan Tugas 7

2.5 Visi, Misi dan Tujuan Kerja Praktik 9

BAB III LANDASAN TEORI 11

3.1 Multimedia 11

3.2 Film 11

3.3 Animasi 14

3.4 Illustrasi 16

3.5 Gambar 24

3.6 Warna 25

3.7 Desain 25

BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN 27

4.1 Analisa Sistem 27

4.2 Posisi Dalam Instansi 28

4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik 28

BAB V PENUTUP 41

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

5.1 Kesimpulan 41
5.2 Saran 41
DAFTAR PUSTAKA 43
LAMPIRAN 45
BIODATA PENULIS 53

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

DAFTAR GAMBAR

Halaman

Gambar 2.1 Logo Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur 10
Gambar 3.1 Contoh Gambar Ilustrasi Naturalis ……..... 19
Gambar 3.2 Contoh Gambar Ilustrasi Dekoratif 20
Gambar 3.3 Contoh Gambar Kartun 20
Gambar 3.4 Contoh Gambar Karikatur 21
Gambar 3.5 Contoh Gambar Komik 22
Gambar 3.6 Contoh Gambar Buku Pelajaran 23
Gambar 3.7 Contoh Gambar Khayalan 23
Gambar 4.1 *Software Adobe Illustrator dan Photoshop* 29
Gambar 4.2 Praktik *Front-side Audio Mixer Amplifier* 30
Gambar 4.3 Praktik *Back/Rear-side Audio Mixer Amplifier* 30
Gambar 4.4 Penjelasan Teknik Kamera 31
Gambar 4.5 Penjelasan dan Praktik Teknik Kamera 32
Gambar 4.6 Ruang Siaran 32
Gambar 4.7 Proses Pra-produksi Diskusi Jadwal Kerja 33
Gambar 4.8 Proses Pra-produksi *Breakdown* Naskah 33
Gambar 4.9 Gambar Naskah 34
Gambar 4.10 Gambar Jadwal Kerja 34
Gambar 4.11 Gambar Desain *Bumper* 35
Gambar 4.12 Gambar Desain Kelas 36
Gambar 4.13 Gambar Desain Mobil dan Orang 37
Gambar 4.14 Gambar Desain Karakter 38
Gambar 4.15 Gambar Desain *Cover* CD 39
Gambar 4.16 Gambar Desain *Label* CD 40

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Surat Balasan Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur 45
Lampiran 2 Acuan Kerja 46
Lampiran 3 Garis Besar Rencana Mingguan 47
Lampiran 4 Log Harian 48
Lampiran 5 Kehadiran Kerja Praktik 50
Lampiran 6 Kartu Bimbingan 52

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dalam era modern saat ini, sebuah media untuk menyampaikan ide dan gagasan mereka, jika tanpa media ide dan gagasan akan cukup susah menyampaikan informasi yang ingin di sampaikan.

Media untuk menyampaikan informasi sangat banyak diantaranya adalah animasi, penulis akan membahas tentang media animasi yang akan berfokus ke Animasi Iklan layanan masyarakat.

Menurut Sora N dalam website pengertianku.net Animasi adalah gambar yang bergerak, berasal dari kumpulan objek yang telah di susun sedemikian rupa dan bergerak mengikuti alur yang sudah ditetapkan setiap hitungan waktu. Film animasi memiliki dua jenis yaitu dua dimensi dan tiga dimensi, keduanya memiliki tingkat kesulitan yang berbeda. Sebagai salah satu media informasi, umumnya film animasi tidak hanya dikerjakan perorangan namun dikerjakan dengan sebuah tim oleh karenanya dalam produksi film animasi itu terbagi dalam banyak divisi dan sutradara ingin membuat sebuah animasi 2D yang berhubungan pendidikan dan jaman *modern*. Maka, penulis sebagai *illustrator* akan membuat sebuah karakter animasi 2D berpakaian rapi dan berwibawa serta *background* pemandangan kota.

Menurut Liliweri, A (1992: 32) Iklan layanan masyarakat merupakan iklan yang bersifat non-profit. Maka, iklan seperti ini tidak mencari keuntungan setelah pemasangan informasi kepada masyarakat secara global. Iklan Layan Masyarakat adalah media iklan yang tidak mempromosikan produk tetapi media ini lebih fokus ke penyampaian pesan yang terkandung dalam film ini yang ditujukan untuk masyarakat supaya mereka memahami pesan yang terdapat dalam video

Menjadi seorang *Illustrator* mengerti berbagai hal yang berkaitan dengan design baik bentuk dan warna. *Illustrator* juga harus memiliki imajinasi dan kreatif untuk membuat design baik secara manual maupun digital.

Penulis memilih Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur menjadi tempat untuk melakukan kerja praktik, karena Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur adalah tempat berbagai hal dan ilmu disampaikan untuk masyarakat. Selain itu penulis sebagai mahasiswa wajib melakukan Kerja Praktik dan mengembangkan keahlian selama kuliah di Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya. Dengan melakukan kerja di Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur bagaimana cara berkerja dengan baik dan mengetahui etika kerja dengan tim agar dapat menghasilkan sebuah siaran yang dapat memuaskan para penyaksinya.

Lingkup materi yang didapat dari kerja praktik ini ialah bagaimana menjalankan tugas yang baik dan benar sebagai seorang *Illustrator* dan menghasilkan sebuah karya yang berkaitan ilmu Pengetahuan atau Pendidikan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka diketahui permasalahan yaitu bagaimana cara membuat animasi 2D iklan layanan masyarakat sebagai *Illustrator* di Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur.

1.3 Batasan Masalah

Dalam kerja praktik ini dilakukan oleh tim. Penulis berperan sebagai *illustrator* dalam produksi film animasi Iklan layanan masyarakat. Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam produksi film animasi ini antara lain:

1. Membuat karakter serta objek-objek dan *background* sesuai keinginan Sutradara.
2. Menghasilkan sebuah design 2D secara digital dengan baik.
3. Memilih *design* bentuk dan warna sesuai dengan tema yang dinginkan Sutradara.
4. Memahami aplikasi yang digunakan untuk membuat karakter dan *background*.

1.4 Tujuan

Setelah mengetahui rumusan masalah, maka dapat ditentukan tujuan dari kerja praktik ini adalah membuat film animasi iklan layanan masyarakat berbasis 2D.

1.5 Manfaat

Manfaat dari kerja praktik ini sangat banyak. Manfaat yang diperoleh adalah sebagai berikut:

1. Manfaat bagi Penulis

a. Mengetahui proses produksi industri animasi yang sesungguhnya.

b. Dapat menerapkan sekaligus mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dengan kerja lapangan.

c. Menambah pengalaman kerja di bidang industri animasi.

d. Membentuk sikap kerja profesional, kritis serta memahami *deadline* kerja.

e. Menambah wawasan dan pengetahuan dalam bidang illustrasi sebagai Illustrator.

2. Manfaat bagi Perusahaan

a. Mempererat hubungan antara industri dan perguruan tinggi.

b. Instansi/perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa-mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik.

c. Memudahkan instansi/perusahaan dalam mencari tenaga kerja di bidang animasi.

3. Manfaat bagi Akademik

a. Mengaplikasikan keilmuan animasi pada pembuatan film dan iklan.

b. Kerja Praktik dapat dijadikan sebagai alat promosi keberadaan Akademik di tengah-tengah dunia kerja.

c. Perguruan tinggi yang akan lebih dikenal di dunia industri.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Profil Instansi

Nama Instansi	:	UPT. TIKP Dinas Pendidikan Pronvisi Jawa Timur
Alamat	:	Jalan Jagir Sidoresmo V, Sidosermo, Wonocolo, Kota Surabaya, Jawa Timur 60239
Telp/Fax	:	0812-3057-129
Email	:	-
Website	:	http://dindik.jatimprov.go.id

2.2 Divisi didalam Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur

Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur merupakan lembaga dinas yang berada langsung dibawah pemerintah Daerah Provinsi Jawa Timur namun tetap memiliki hubungan garis koordinasi dengan Dinas Pendidikan Pusat di Jakarta. Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur membawahi beberapa Bidang dan Unit Pelaksana Teknis:

a. Bidang Pendidikan TK/ SD dan Pendidikan Khusus.

b. Bidang Pendidikan Menengah Pertama dan Pendidikan Menengah Atas.

c. Bidang Menengah Kejuruan dan Perguruan Tinggi.

d. Bidang Pendidikan Nonformal/ Informal dan Nilai Budaya.

e. Bidang Tenaga Pendidikan dan Kependidikan.

f. UPT. Teknologi Komuniksi dan Informasi Pendidikan.

g. UPT. Pelatihan dan Pengembangan Pendidikan Kejuruan.

h. UPT. Pendidikan dan Pengembangan Kesenian Sekolah.

i. UPT. Sekolah Menengah Atas Negeri Olahraga.

UPT. TIKP adalah salah satu unit pelaksana teknis Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur yang diharapkan mampu membantu mengatasi masalah-masalah pendidikan di Jawa Timur khususnya dan pada tingkat nasional pada umumnya dengan menyelenggarakan model pendidikan alternatif, yaitu dengan memanfaatkan dan mendayagunakan TIK untuk pendidikan jarak jauh/terbuka.

Beberapa pertimbangan yang menjadi latar belakang sehingga diperlukan UPT. TIKP Jawa Timur antara lain:

a. Permasalahan pendidikan dan kebutuhan pendidikan di Jawa Timur yang makin meningkat dan terus menerus.

b. Tekad Pemerintah Daerah untuk memecahkan permasalahan dan memenuhi kebutuhan sekolah.

c. Penyelesaian secara konvensional kurang mampu mengatasi masalah yang timbul baik karena faktor-faktor geografis, kependudukan, maupun social ekonomi.

d. Potensi teknologi sebagai sumber yang dapat dimanfaatkan untuk memecahkan permasalahan dan memenuhi kebutuhan tersebut.

e. Perlunya lembaga khusus yang ada di Jawa Timur dalam mewujudkan potensi teknologi.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

2.3 Tugas dan Fungsi

Di UPT. TIKP memiliki tugas dan fungsi sebagai berikut:

1. Tugas

UPT TIKP Jawa Timur mempunyai tugas mengkaji, mengembangkan, menyebarluaskan dan membina kegiatan pendayagunaan teknologi informasi dan komunikasi untuk pendidikan dalam rangka pemerataan dan peningkatan mutu pendidikan di semua jenis, jenjang dan jalur.

2. Fungsi

Dalam melaksanakan tugas-tugas tersebut, UPT TIKP menyelenggarakan fungsi:

1. Pelaksanaan proses produksi data dan informasi Pendidikan dari berbagai jenis, jenjang dan jalur.
2. Pendayagunaan data dan informasi Pendidikan untuk pengambilan keputusan, perumusan kebijakan teknis, perencanaan, monitoring dan evaluasi.
3. Perumusan kebijakan teknis di bidang pengkajian, pengembangan dan pembinaan pendayagunaan teknologi komunikasi dan informasi pendidikan.
4. Pengkajian dan pendayagunaan teknologi komunikasi dan informasi Pendidikan.
5. Pengembangan dan penyebarluasan system (model) pembelajaran melalui pendayagunaan teknologi komunikasi dan informasi untuk pendidikan termasuk layanan konsultasi.
6. Penyusunan dan pengaturan standarisasi Pendidikan jarak jauh/terbuka.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

7. Penilaian dan pembinaan terhadap pendayagunaan teknologi komunikasi dan informasi untuk pendidikan.

8. Pengembangan sumber daya manusia untuk pemanfaatan teknologi komunikasi dan informasi pendidikan.

9. Pengembangan bahan belajar dan program media Pendidikan berbasis teknologi dan komunikasi.

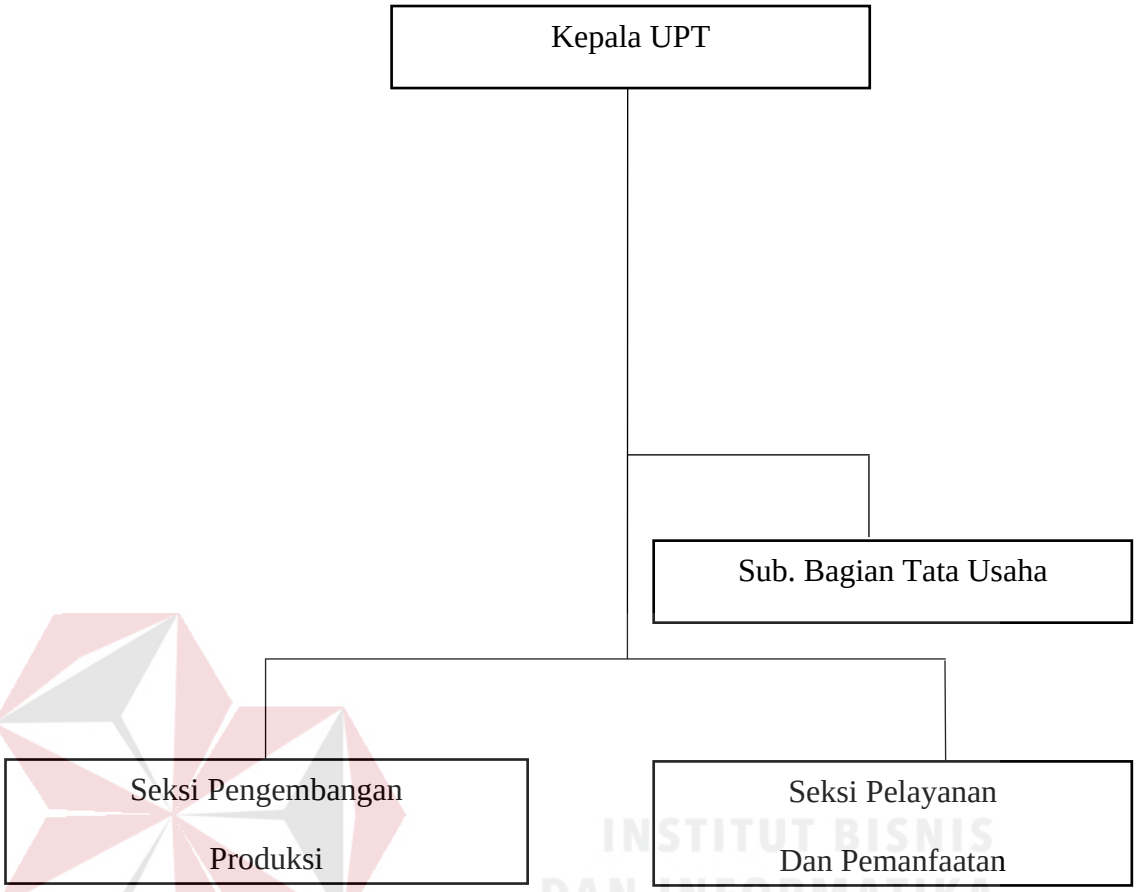
10. Pelaksanaan pelayanan masyarakat.

2.4 Struktur Organisasi dan Jabatan Tugas

UPT TIKP Jawa Timur dipimpin oleh seorang kepala UPT yang memiliki kewenangan tugas pemimpin, mengawasi mengkoordinasi pelaksanaan pendidikan, pelatihan, pengolahan dokumentasi, layanan informasi, ketatausahaan dan pelayanan masyarakat dalam pelaksanaan tugas sehari-hari bertanggung jawab langsung kepada kepala Dinas Pendidikan Jawa Timur.

Struktur UPT TIKP Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur:

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA



Bagan 2.1. Struktur Organisasi

Tugas Sub. Bagian dan Seksi-seksi TIKP organisasi UPT. TIKP Provinsi Jawa Timur, sebagai berikut:

a. Sub. Bagian Tata Usaha mempunyai tugas melaksanakan pengelolaan surat menyurat, urusan rumah tangga, kehumasan dan kearsipan melaksanakan pengelolaan administrasi kepegawaian, melaksanakan pengelolaan administrasi keuangan, melaksanakan pengelolaan peralatan dan peralatan kantor, melaksanakan penatausahaan, pelayanan masyarakat dan melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala UPT.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

b. Seksi Pengembangan Produksi mempunyai tugas melaksanakan proses produksi data dan informasi pendidikan untuk semua jenis, jenjang dan jalur menyusun bahan pelaksanaan kebijakan teknis di bidang pengkajian dan pengembangan sistem dan model pembelajaran melalui pendayagunaan teknologi komunikasi dan informasi untuk pendidikan, menyusun bahan pengembangan kerjasama dalam pendayagunaan teknologi komunikasi dan informasi pendidikan guna melaksanaan produksi media pendidikan, melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala UPT.

c. Seksi Pelayanan dan Pemanfaatan mempunyai tugas menyusun, menyebarluaskan system dan informasi pendidikan, memberikan layanan pemanfaatan bahan belajar dan media pendidikan jarak jauh, memberikan konsultasi dalam pemanfaatan media cetak, audio, visual multimedia dan media lainnya melaksanakan kerjasama dengan instansi terkait dalam rangka mendayagunakan teknologi, melaksanakan tugas-tugas lain yang diberikan oleh Kepala UPT.

2.5 Visi, Misi dan Tujuan Kerja Praktik

a. Visi

"Terwujudnya Insan Yang Cerdas, Berakhlak, Profesional dan Berbudaya".

b. Misi

Untuk merealisasikan visi tersebut diatas, misi UPT-TIKP sejalan dengan misi Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur:

"Mewujudkan pemerataan aksesbilitas dan kualitas pendidikan pada semua jenjang melalui pendayagunaan teknologi komunikasi dan informasi untuk pendidikan".

c. Tujuan

1. Mewujudkan pemerataan kesempatan belajar bagi masyarakat Jawa Timur melalui pendayagunaan teknologi komunikasi dan informasi.

2. Mengembangkan model pembelajaran jarak jauh.

3. Memberdayakan berbagai model pembelajaran untuk menunjang system pendidikan melalui kerjasama antar lembaga/ instansi terkait.

Gambar 2.1 Gambar Logo Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur

(Sumber: Olahan Penulis)

.

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Multimedia

Definisi dari multimedia menurut Rosch dalam (Darma, Jarot, & Ananda, 2009), multimedia adalah kombinasi dari komputer dan video, atau multimedia secara umum merupakan kombinasi 3 elemen, yaitu: suara, gambar, dan teks. Di sisi lain, menurut Turban dalam (Darma, Jarot, & Ananda, 2009) multimedia adalah kombinasi dari paling sedikit dua media input atau output dari data, dimana media tersebut dapat berupa audio (suara musik), animasi, video, teks, grafik, dan gambar atau multimedia merupakan alat yang menciptakan presentasi yang dinamis dan interaktif yang mengkombinasikan teks, grafik, animasi, audio, dan gambar video menurut Robin dan Linda dalam (Darma, Jarot, & Ananda, 2009), Multimedia juga dapat diartikan sebagai penggunaan beberapa media yang berbeda untuk menggabungkan dan menyampaikan informasi dalam bentuk text, audio, grafik, animasi, dan video. Maka, Multimedia adalah media input atau output yg berupa suara, gambar, teks yg dikirim melalui media elektronik seperti komputer.

3.2 Film

1. Pengertian Film

Seiring perkembangan zaman dan teknologi pengertian film terus mengalami perubahan. menurut (Zoebazary, 2010) film diartikan sebagai suatu

genre seni bercerita berbasis audio-visual, atau cerita yang dituturkan pada penonton melalui rangkaian gambar bergerak.

Film adalah fenomena sosial, psikologi, dan estetika yang kompleks yang merupakan dokumen yang terdiri dari cerita dan gambar yang diiringi kata-kata dan musik. Sehingga film merupakan produksi yang *multidimensional* dan kompleks. Kehadiran film di tengah kehidupan manusia dewasa ini semakin penting dan setara dengan media lain. Keberadaannya praktis, hampir dapat disamakan dengan kebutuhan akan sandang pangan. Dapat dikatakan hampir tidak ada kehidupan sehari-hari manusia berbudaya maju yang tidak tersentuh dengan media ini.

2. Jenis Film

Adapun beberapa jenis film, diantaranya adalah sebagai berikut:

1. Film Dokumenter (*Documentary Films*)

Dokumenter adalah sebutan yang diberikan untuk film pertama karya Lumiere bersaudara yang berkisah tentang perjalanan yang dibuat sekitar tahun 1890-an. film dokumenter menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan. Namun, film dokumenter tak pernah lepas dari tujuan penyebaran informasi, pendidikan, dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu.

2. Film Cerita Pendek (*Short Films*)

Durasi film cerita pendek biasanya di bawah 60 menit. Di banyak Negara seperti Jerman, Australia, Kanada, dan Amerika Serikat, film cerita pendek dijadikan *laboratorium* eksperimen dan batu loncatan bagi seorang atau sekelompok orang untuk kemudian memproduksi film cerita panjang. Jenis film

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

ini banyak dihasilkan oleh para mahasiswa jurusan film atau orang atau kelompok yang menyukai dunia film dan ingin berlatih membuat film dengan baik. Sekalipun demikian, ada juga yang memang mengkhususkan diri untuk memproduksi film pendek, umumnya hasil produksi ini dipasok ke rumah-rumah produksi atau saluran televisi.

3. Film Cerita Panjang (*Feature-Length Films*)

Film dengan durasi lebih dari 60 menit pada umumnya berdurasi 90-100 menit. Film yang diputar dibioskop umumnya termasuk dalam kelompok ini. Beberapa film, misalnya Titanic, bahkan berdurasi lebih dari 120 menit. Film-film produksi India rata-rata berdurasi hingga 180 menit.

Tumbuh dan berkembangnya film sangat bergantung pada tekhnologi dan paduan unsur seni sehingga menghasilkan film yang berkualitas. Berdasarkan sifatnya film dapat dibagi atas:

A. Film Cerita (*Story film*)

Film yang mengandung suatu cerita, yang lazim dipertunjukan di gedung-gedung bioskop yang dimainkan oleh para pemain film yang tenar. Film jenis ini didistribusikan sebagai barang dagangan dan diperuntukan untuk semua publik.

B. Film Berita (*News film*)

Adalah film mengenai fakta, peristiwa yang benar–benar terjadi, karena sifatnya berita maka film yang disajikan pada publik harus mengandung nilai berita (*News value*).

C. Film Dokumenter

Film dokumenter pertama kali diciptakan oleh John Gierson yang mendefinisikan bahwa film dokumenter adalah “Karya cipta mengarah kanyataan

(*Creative treatment of actuality*) yang merupakan kenyataan–kenyatan yang menginterpretasikan kenyataan. Titik fokus dari film dokumenter adalah fakta atau peristiwa yang terjadi, bedanya dengan film berita adalah film berita harus mengenai sesuatu yang mempunyai nilai berita atau *news value.*

D. Film *Cartoon*

Walt Disney adalah perusahaan kartun yang banyak menghasil berbagai macam film karton yang terkenal samapai saat ini. Timbulnya gagasan membuat film kartun adalah dari seniman pelukis. Serta ditemukannya cinematografi telah menimbulkan gagasan untuk menghidupkan gambar–gambar yang mereka lukis dan lukisan itu menimbulkan hal–hal yang bersifat lucu dan menghibur.

3.3 Animasi

Iklan layanan masyarakat ini memiliki 2 jenis yaitu *live shoot* dan animasi. Video *live shoot* merupakan sebuah video yang direkam secara langsung atau nyata.

1. Pengertian Animasi

Pengertian dari animasi menurut (Prakosa, 2010), kata "animasi" berasal dari bahasa yunani yaitu "*Anima"* yang berarti memberi nyawa. Sedangkan dalam bahasa Inggris berasal dari kata *animation* dengan kata dasar *animate* yang artinya menjiwai atau menghidupkan. Arti menghidupkan disini adalah membuat gambar seolah olah bergerak sehingga memberikan kesan kehidupan. Animasi adalah bagian dari desain objek yang sering digunakan untuk menciptakan suatu karya yang menarik dan atraktif.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

Secara teknis animasi dibuat dengan mengubah atau memodifikasi objek atau kamera. Perubahan yang dilakukan dari waktu ke waktu akan menghasilkan sebuah gerakan yang halus, sehingga seolah-olah objek menjadi bergerak. Satuan yang digunakan dalam animasi adalah *frame per second* (fps). Semakin tinggi nilai fps maka semakin halus gerakan yang dilakukan.

Dalam teknik animasi dikenal juga konsep *keyframe*. Konsep *keyframe* masih merupakan dasar dari efek animasi yang dibuat. Jadi untuk melakukan konsep ini, hanya diperlukan penentuan posisi *frame* awal dan akhir yang akan dibuat, dan komputer yang akan menyelesaikan *frame* diantaranya. Secara umum animasi merupakan suatu kegiatan menghidupkan atau menggerakan benda mati. Sebuah benda mati yang disatukan dan diberikan kekuatan, semangat, dan emosi untuk menjadi hidup dan bergerak. Adapun pengertian animasi lainnya yaitu urutan *frame* yang ketika diputar dalam *frame* dengan kecepatan yang cukup dapat menyajikan gambar bergerak lancar seperti sebuah film atau video. Animasi dapat juga diartikan dengan menghidupkan gambar. (Purnama, 2013).

2. Jenis animasi

1. Animasi 2D

Animasi 2D adalah animasi yang digambar *frame by frame*. Dimana animasi tersebut di gambarkan diatas kertas, dan biasanya untuk satu gerakan 1 langkah saja membutuhkan 8 *frame* gambar yang mengambarkan alur/cara orang bejalan secara 4 sederhana. Metode dalam animasi ini disebut juga metode animasi tradisional.

2. Animasi 3D

Animasi 3D adalah animasi perpaduan antara stopmotion dan animasi 2D dimana animasi ini lebih mengunakan teknik komputer dalam pembuatannya. Seperti pada animasi buatan PIXAR: "*Incredible*" Film ini di buat secara kartun tetapi memiliki arti dan gambar yang mendalam, sehingga orang dapat melihat bahwa gambar tersebut seperti orang asli

3.4 Illustrasi

1. Pengertian Illustrasi

Menurut *Stella Ernes* dalam website menjadi seorang ilustrator itu adalah orang yang bisa mewujudkan imajinasi ke dalam gambar dan dinikmati banyak orang dan harus serius dan mempunyai alat gambar yang cukup.

Menurut Soedarso (1990:1) dalam website www.artikelsiana.com illustrasi adalah seni gambar atau seni lukis yang diabadikan untuk kepentingan lain, yang memberikan penjelasan atau mengiringi suatu pengertian, umpanya cerita pendek di majalah. Maka, *illustrator* adalah orang yang berkerja di bidang illustrasi yang dapat menjelaskan suatu cerita berupa gambar atau lukisan yang ada dalam media video atau buku. Oleh karena itu, Kami memilih menggunakan media gambar agar dapat mempermudahkan penjelasan yang akan disampaikan serta memberi daya tarik kepada para orang yang menyaksikan video ini. Penulis disini menggunakan *Adobe Illustrator* mempelajari beberapa hal yang tidak diketahui dengan buku *Adobe Illustrator CS5* untuk pemula dan dalam illustrasi memiliki beberapa tahap untuk mengerjakannya yaitu menentukan ide dan konsep, jenis

illustrasi yang dibuat, menggambar sketsa dan membuat detail terhadap gambar jika diperlukan (*finishing*).

Ilustrasi berfungsi sebagai sebuah seni rupa yang memiliki peran atau tujuan dalam menyampaikan suatu maksud tertentu untuk menerangkan peristiwa. Adapun fungsi ilustrasi sebagai berikut:

- Menarik perhatian orang. Sebuah buku ataupun majalah yang tidak disertai dengan gambar ataupun gambar yang kurang menarik, akan hambar dan kurang mengundang minat pembaca. Namun jika disertai dengan sebuah ilustrasi, maka akan semakin mengundang minat baca.
- Memudahkan untuk memahami suatu keterangan atau penjelasan sebuah tulisan. Dengan adanya ilustrasi tersebut, memudahkan setiap orang ataupun pembaca dalam memahami bacaan atau sesuatu itu. Tidak sedikit, dari berbagai hal yang tertuliskan dapat kita pahami secara menyeluruh, dan terkadang ilustrasi menempatkan posisi sebagai bentuk pemahaman dan penjelasan serta sebuah peristiwa dalam contoh yang sederhana.
- Sebagai saranan dalam mengungkapkan pengalaman terhadap suatu kejadian yang diekspresikan dalam sebuah gambar.
- Memberikan gambaran yang singkat terkait isi sebuah tulisan ataupun cerita yang disampaikan.
- Sebagai nilai keindahan dalam perwajahan.

2. Fungsi Illustrasi

Menurut (Arifin dan Kusrianto, 2009: 70-71) dalam website artikelsiana.com fungsi ilustrasi secara umum adalah sebagai berikut:

1. Fungsi Deskriptif. Fungsi deskriptif dari ilustrasi adalah menggantikan uraian mengenai sesuatu secara verbal dan naratif dengan menggunakan kalimat panjang. Ilustrasi dapat dimanfaatkan untuk melukiskan sehingga dapat lebih cepat dan lebih mudah dipahami.
2. Fungsi Ekspresif. Fungsi ilustrasi dalam memperlihatkan dan menyatakan sesuatu gagasan, perasaaan, maksud, situasi ataupun konsep yang abstrak menjadi yang nyata sehingga mudah dipahami.
3. Fungsi Analitis atau Struktur. Ilustrasi dapat menunjukkan rincian bagian demi bagian dari suatu bnda ataupun sistem atau proses secara detail, agar lebih mudah dipahami.
4. Fungsi Kualitatif. Fungsi ini sering digunakan untuk membuat daftar, tabel, grafik, kartun, foto, gambar, sketsa, dan simbol.

3. Tujuan Illustrasi

Menurut Putra dan Lakoro (2012: 2) dalam website artikelsiana.com ilustrasi bertujuan untuk menerangkan atau menghiasi suatu cerita, puisi, tulisan ataupun informasi lainnya. Adapun tujuan ilustrasi adalah sebagai berikut:

1. Ilustrasi bertujuan memperjelas pesan atau informasi yang disampaikan
2. Ilustrasi bertujuan memberi variasi bahan ajar sehingga lebih menarik, memotivasi, komunikatif, dan juga dapat memudahkan pembaca memahami pesan.
3. Ilustrasi bertujuan memudahkan pembaca untuk mengingat konsep dan juga gagasan yang disampaikan melalui ilustrasi.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

4. Jenis Illustrasi

Dalam website artikelsiana.com illustrasi terdiri dari beberapa jenis. Beberapa jenis illustrasi adalah sebagai berikut:

Gambar Ilustrasi Naturalis

Gambar Ilustrasi Naturalis adalah gambar ilustrasi yang memiliki bentuk dan warna yang sama dengan kenyataan yang ada di alam tanpa adanya suatu pengurangan ataupun penambahan.

Gambar 3.1 Contoh Gambar Ilustrasi Naturalis

(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar Ilustrasi Dekoratif

Gambar Ilustrasi Dekoratif adalah gambar yang berfungsi untuk menghiasi sesuatu dengan bentuk yang disederhanakan atau dilebih-lebihkan dengan gaya tertentu.

Gambar 3.2 Contoh Gambar Ilustrasi Dekotratif

(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar Kartun

Gambar Kartun adalah gambar yang memiliki bentuk yang lucu atau mempunyai ciri khas tertentu. Biasanya gambar kartun banyak menghiasi majalah anak-anak komik, dan cerita bergambar.

Gambar 3.3 Contoh Gambar Kartun

(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar Karikatur

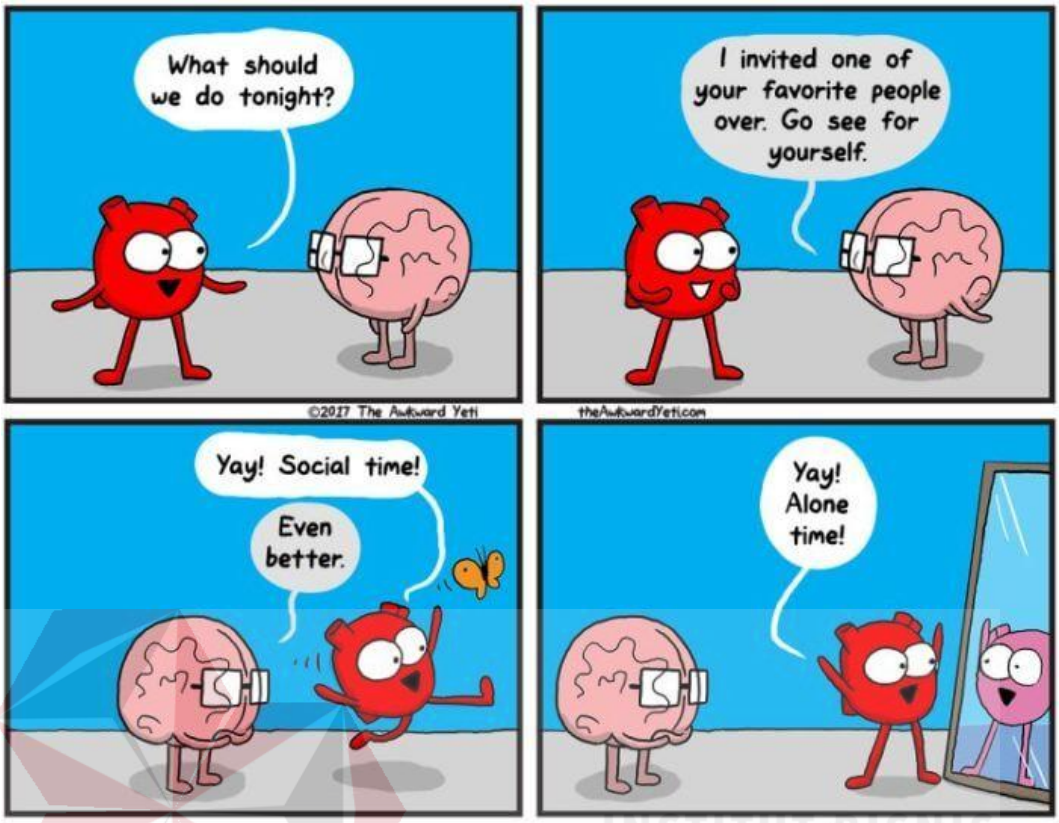
Gambar Karikatur adalah gambar kritikan atau sindiran yang dalam penggambarannya telah teradapat penyimpangan proporsi tubuh. Gambarnya ditemukan majalah atau koran.

Gambar 3.4 Contoh Gambar Karikatur

(Sumber: Olahan Penulis)

Cerita Bergambar

Cerita Bergambar (Cergam) adalah sejenis komik atau gambar yang diberi teks. Teknik gambar yang dibuat atas dasar cerita dengan sudut pandang yang menarik.



Gambar 3.5 Contoh Gambar Komik (Cerita Gambar)

(Sumber: Olahan Penulis)

Ilustrasi Buku Pelajaran

Ilustrasi buku pelajaran memiliki fungsi untuk menerangkan teks ataupun suatu peristiwa baik yang ilmiah maupun yang berupa gambar bagian. Bentuknya dapat berupa foto, gambar natural, juga dapat berbentuk bagan.

Gambar 3.6 Contoh Gambar Buku Pelajaran

(Sumber: Olahan Penulis)

Ilustrasi Khayalan.

Ilustrasi khayalan adalah gambar hasil pengolahan daya cipta secara imajinatif (khayal). Cara penggambarannya misalnya banyak ditemukan pada ilustrasi cerita, novel, komik dan juga roman.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

Gambar 3.7 Contoh Gambar Khayalan

(Sumber: Olahan Penulis)

3.5 Gambar

1. Pengertian Gambar

Menurut Oemar Hamalik (1986: 43) dalam website pelajaran.id berpendapat bahwa gambar adalah segala sesuatu yang diwujudkan secara *visual* dalam bentuk dua dimensi sebagai curahan perasaan atau pikiran. Maka, Gambar digunakan sebagai media *visual* untuk memahami sesuatu ide dan sebagai media menarik perhatian masyarakat dalam membaca dan melihat dalam bentuk media cetak seperti buku, koran, majalah, dan media lainnya yang serupa.

2. Fungsi Gambar

Dalam website pelajaran.id fungsi gambar adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar yang memberikan pengalaman *visual* pada anak guna mendorong motivasi belajar dan mempermudah konsep yang kompleks dan abstrak menjadi lebih sederhana, konkret dan mudah dipahami.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

3. Jenis Gambar

Dalam website pelajaran.id gambar terdiri dari beberapa jenis, Beberapa jenis gambar adalah sebagai berikut:

- Realita yakni benda-benda yang nyata, digunakan sebagai bahan belajar. Contohnya: Pemandangan dari alam dan lain sebagainya.
- Model yakni benda tiga dimensi yang merupakan representasi dari benda yang sebenarnya. Contohnya: rumah-rumahan an lain sebagainya.
- Benda Grafis yakni gambar atau visual yang penampilannya tidak diproyeksikan.
- *Display* yakni bahan dari pameran yang dipasang di tempat tertentu.

3.6 Warna

Menurut King Gunawan (2004:24) dalam website carapedia.com Warna adalah materi yang sangat penting bagi kehidupan kita karena tidak ada seorangpun yang bisa membayangkan dunia tanpa warna.

Menurut Achmad Yusron Arif dalam website rocketmanajemen.com Pengertian warna adalah spektrum tertentu yang ada dalam suatu cahaya sempurna (berwarna putih). Identitas pada suatu warna ditentukan dari panjang gelombang cahaya tersebut. contohnya, warna biru mempunyai panjang gelombang sekitar 460 *nanometer*. Sedangkan panjang gelombang warna yang dapat ditangkap oleh mata manusia diantara 380 sampai 780 *nanometer*. Maka, warna adalah elemen penting dalam kehidupan kita yang ditangkap oleh mata dan aneka jenis warna bisa kita temukan di sekitar kita. Pada dasarnya, warna merupakan seni dalam kehidupan kita yang memiliki beberapa makna karena kita

bisa menyatukan kondisi dan situasi dengan menggunakan warna. Bahkan warna bisa dijadikan sebagai simbol pemersatu masyarakat dalam suatu negara. Coba kita perhatikan bendera-bendera setiap negara yang ada di dunia ini, pasti semuanya menggunakan unsur beberapa warna. Sehingga dapat dikatakan setiap kehidupan manusia tidak pernah bisa terlepas dari warna.

3.7 Desain

Menurut Coirul Amin dalam website carapedia.com desain adalah kerangka bentuk, rancangan, motif, pola, corak. Maka, pada dasarnya desain merupakan pola rancangan yang menjadi dasar pembuatan suatu benda. Desain merupakan langkah awal sebelum memulai membuat suatu benda, seperti baju, furniture, bangunan dan lain-lain. Pada saat pembuatan desain biasanya mulai memasukkan unsur berbagai pertimbangan, perhitungan, cita rasa, dan lain-lain. Sehingga bisa dibilang bahwa sebuah desain merupakan bentuk perumusan dari berbagai unsur termasuk berbagai macam pertimbangan di dalamnya.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Dalam Bab IV ini akan dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan kerja praktik di Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur Divisi UPT.TIKP. Pada pelaksanaan kerja praktik ini, Saya diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi Komputer Multimedia dan juga sekaligus berhubungan dengan kegiatan yang berlangsung pada Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur . Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk membuat video animasi pembelajaran iklan layanan masyarakat tentang teknologi dan internet sebagai *Illustrator*.

4.1 Analisa Sistem

Kerja praktik yang dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Institusi	:	UPT. TIKP Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur
Divisi	:	*Illustrator*
Tempat	:	Jalan Jagir Sidoresmo V, Sidosermo, Wonocolo, Kota Surabaya, Provinsi Jawa Timur 60239.

Kerja praktik dilaksanakan selama dua bulan, dimulai pada 16 Juli 2018 sampai 16 Agustus 2018, dengan alokasi waktu Senin sampai Jum’at pada pukul 07.30-15.00 WIB.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

4.2 Posisi Dalam Instansi

Pada saat pelaksanaan kerja praktik, awal masuk di Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur ini kami sebagai mahasiswa magang. Setelah melakukan perkenalan dengan instansi, diberikan materi tentang praktek dan produksi siaran selama dua minggu kemudian di berikan projek produksi video animasi pembelajaran, dengan batas waktu tiga minggu. Setelah berunding dengan instansi dan kelompok mahasiswa. Kami membagi tugas yang terbagi menjadi empat bagian yaitu sutradara, penata suara, *illustrator* dan *animator*. Dalam kesempatan ini saya di beri kepercayaan sebagai *illustrator*.

4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik

Kegiatan yang dilakukan selama melaksanakan Kerja Praktik di Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur dilaporkan dengan rincian sebagai berikut. Laporan kegiatan disertai gambar hasil pekerjaan serta keterangan pada tiap gambar.

Hal yang juga paling pentng dalam proses kegiatan adalah *software* yang dipakai untuk menunjang pekerjaan dan kegiatan selama Kerja Praktik, dan beberapa *software* utama yang digunakan antara lain *Adobe Premier pro CS6. Adobe Photoshop CS6 dan Adobe Ilustrator CS6*, seperti pada gambar 4.1 berikut.

Gambar 4.1 *Software* Adobe *Illustrator* dan *Photoshop*

(Sumber: Olahan Penulis)

1. **Minggu Ke -1**

Pada minggu pertama kegiatan kerja praktik di Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur adalah melakukan keliling dan perkenalan kepada setiap bagian instansi. Hal ini dilakukan karena peraturan dari instansi untuk mengenali satu bagian kantor. Karena semua yang terlibat yang ada di kantor semua saling berhubungan satu dengan yang lain. Setelah perkenalan kami diberikan materi dan praktek teknik audio/teknik *announcing*.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

Gambar 4.2 Praktik *Front-side Audio Mixer Amplifier*

(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar 4.3 Praktik *Back/Rear side Audio Mixer Amplifier*

(Sumber: Olahan penulis)

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

2. Minggu Ke-2

Pelaksanaan Kerja Praktik pada Minggu ke dua yaitu kegiatan kami lakukan adalah penjelasan dan praktek tentang video dan kamera yaitu:

- Main kamera dan multi kamera, Teknik Video Camera.
- *Standar operasional procedure* (SOP) kamera.
- Pengaturan lensa pada kamera iris *zoom* dan *focus*.
- Menu pada kamera x.
- *Shutter speed.*
- *Lighting*.

Gambar 4.4 Penjelasan Teknik Kamera

(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar 3.5 Penjelasan dan Praktik teknik Kamera

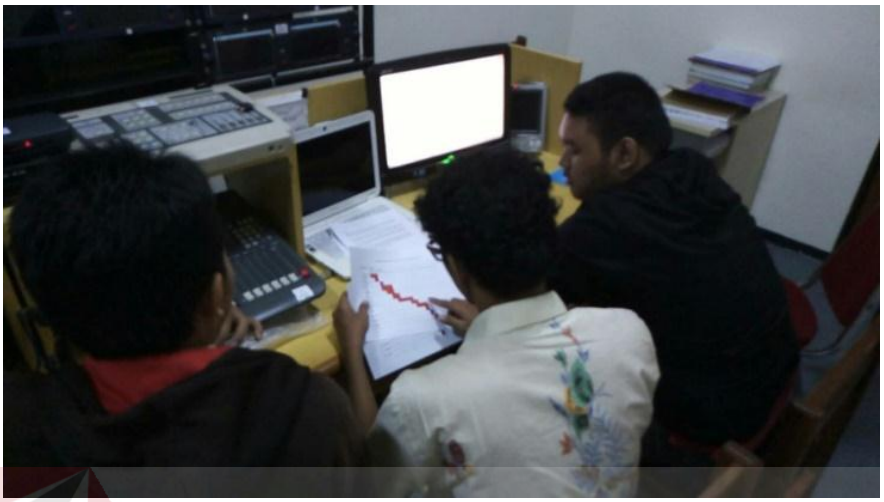
(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar 4.6 Ruang Siaran

(Sumber: Olahan Penulis)

Minggu ke-2 ini kami sekaligus merencanakan apa yang akan kami buat untuk menyelesaikan tugas akhir kerja praktek di Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur, Kami melakukan riset melalui acuan berita di semua media sosial mengenai permasalahan yang lagi trending dengan salah satu sumber dari kompas tentang kecelakaan bermain game di website tekno.kompas.com dan saya sebagai Illustrator mengikuti arahan dari sutradara untuk melakukan

breakdown naskah dan briffing untuk pengisian suara iklan layanan masyarakat.



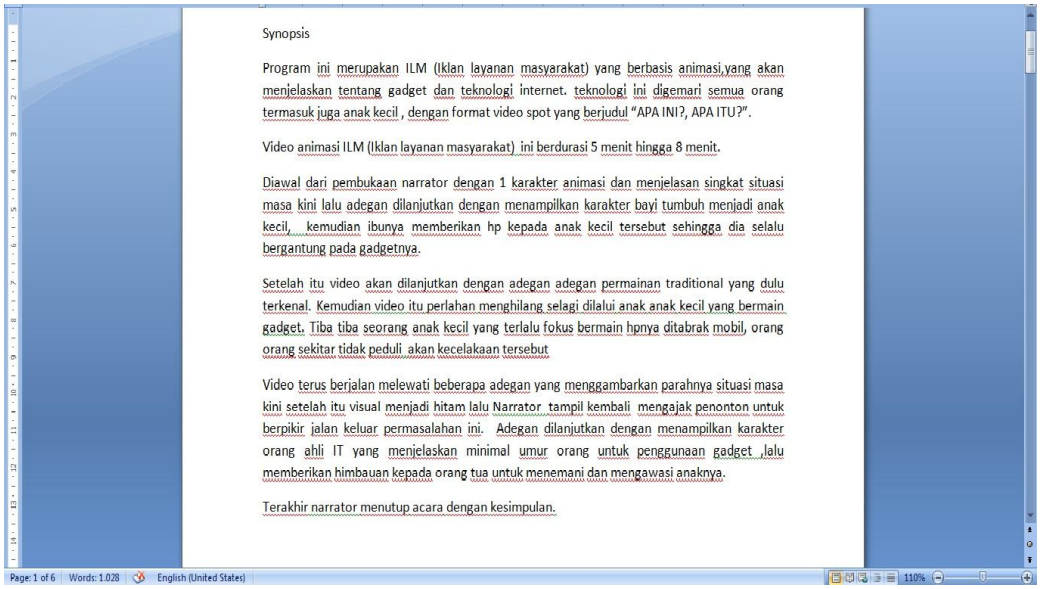
Gambar 4.7 Proses Pra-produksi Diskusi Jadwal Kerja

(Sumber: Olahan Penulis)

Gambar 4.8 Proses Pra-produksi *Breakdown* Naskah

(Sumber: Olahan Penulis)

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA



Synopsis

Program ini merupakan ILM (Iklan layanan masyarakat) yang berbasis animasi,yang akan menjelaskan tentang gadget dan teknologi internet. teknologi ini digemari semua orang termasuk juga anak kecil , dengan format video spot yang berjudul "APA INI?, APA ITU?".

Video animasi ILM (Iklan layanan masyarakat) ini berdurasi 5 menit hingga 8 menit.

Diawal dari pembukaan narrator dengan 1 karakter animasi dan menjelasan singkat situasi masa kini lalu adegan dilanjutkan dengan menampilkan karakter bayi tumbuh menjadi anak kecil, kemudian ibunya memberikan hp kepada anak kecil tersebut sehingga dia selalu bergantung pada gadgetnya.

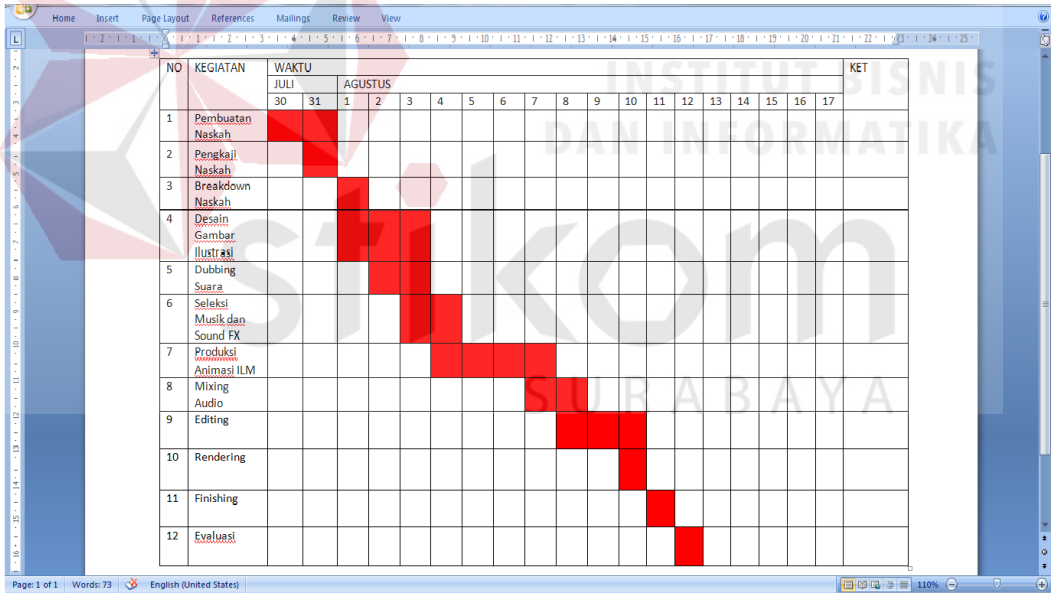
Setelah itu video akan dilanjutkan dengan adegan adegan permainan traditional yang dulu terkenal. Kemudian video itu perlahan menghilang selagi dilalui anak anak kecil yang bermain gadget. Tiba tiba seorang anak kecil yang terlalu fokus bermain hpnya ditabrak mobil, orang orang sekitar tidak peduli akan kecelakaan tersebut

Video terus berjalan melewati beberapa adegan yang menggambarkan parahnya situasi masa kini setelah itu visual menjadi hitam lalu Narrator tampil kembali mengajak penonton untuk berpikir jalan keluar permasalahan ini. Adegan dilanjutkan dengan menampilkan karakter orang ahli IT yang menjelaskan minimal umur orang untuk penggunaan gadget ,lalu memberikan himbauan kepada orang tua untuk menemani dan mengawasi anaknya.

Terakhir narrator menutup acara dengan kesimpulan.

Gambar 4.9 Gambar Naskah

(Sumber: Olahan Penulis)



NO	KEGIATAN	WAKTU																		KET
		JULI		AGUSTUS																
		30	31	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	
1	Pembuatan Naskah																				
2	Pengkaji Naskah																				
3	Breakdown Naskah																				
4	Desain Gambar Ilustrasi																				
5	Dubbing Suara																				
6	Seleksi Musik dan Sound FX																				
7	Produksi Animasi ILM																				
8	Mixing Audio																				
9	Editing																				
10	Rendering																				
11	Finishing																				
12	Evaluasi																				

Gambar 4.10 Gambar Jadwal Kerja

(Sumber: Olahan Penulis)

3. Minggu Ke-3

Setelah melakukan diskusi dan menenetukan rencana untuk Tugas Akhir Kerja Praktik. Maka, penulis sebagai *Illustrator* membuat *design background*

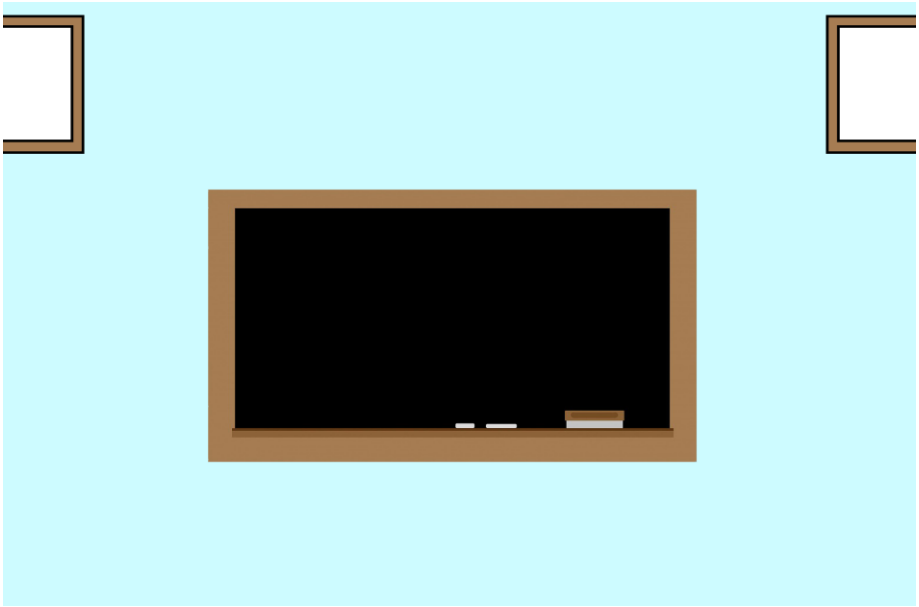
dan karakter untuk animasi iklan layanan masyarakat sesuai keinginan sutradara. Serta saya juga membuat video *Bumper* dan *Credit title* untuk opening animasi iklan layanan masyarakat.

Gambar 4.11 Gambar Desain *Bumper*

(Sumber: Olahan Penulis)

Pada pembuatan *bumper* saya menggunakan *software Adobe Photoshop* untuk mendesign logo Apa ini? Apa itu? dan menggunakan warna kuning sebagai warna huruf dan warna merah sebagai warna dasar logo. Saya memilih warna kuning karena warna tersebut memiliki makna ceria dan optimis dan warna memilih warna karena warna ini memiliki makna semangat. Warna-warna ini sangatlah cocok sesuai dengan apa yang akan kami buat dengan tema Pendidikan. Saya juga menggunakan *software Adobe Aftereffect* untuk menganimasikan gambar-gambar dan objek yang telah di desain.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

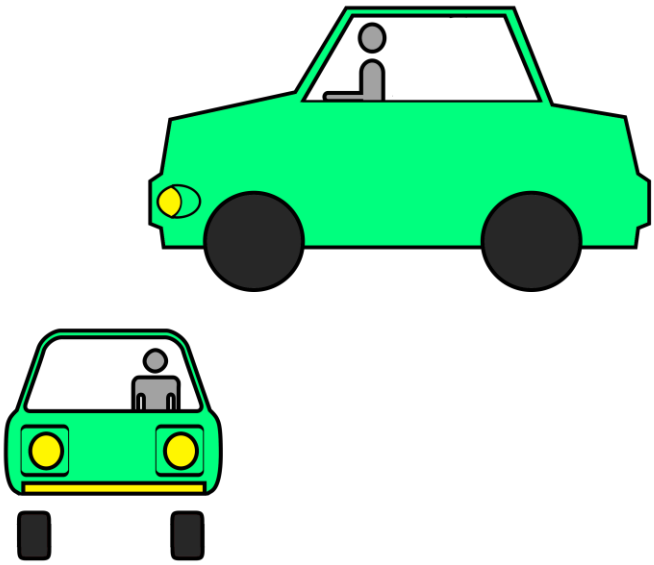


Gambar 4.12 Gambar Desain Kelas

(Sumber: Olahan Penulis)

Pada pembuatan desain ini saya juga menggunakan *software Adobe Photoshop* dan memilih desain kelas karena keinginan sutradara dan kelas sendiri termasuk dari salah satu unsur Pendidikan.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

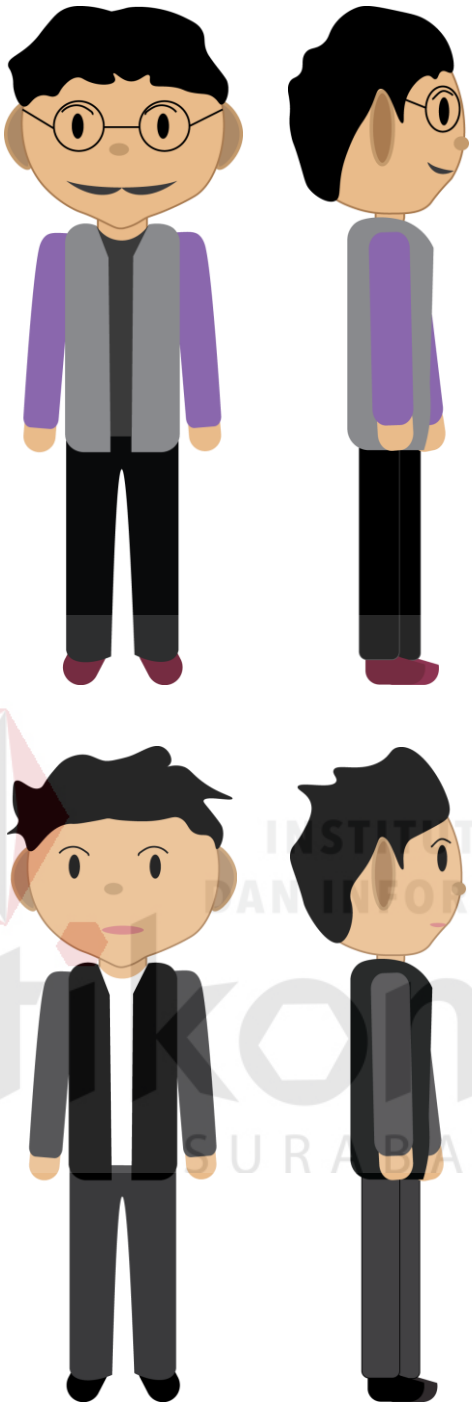


Gambar 4.13 Gambar Desain Mobil dan Orang

(Sumber: Olahan Penulis)

Pada pembuatan desain in saya menggunakan *software Adobe Illustrator* dan memilih desain mobil ini atas keinginan sutradara.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA



Gambar 4.14 Gambar Desain Karakter

(Sumber: Olahan Penulis)

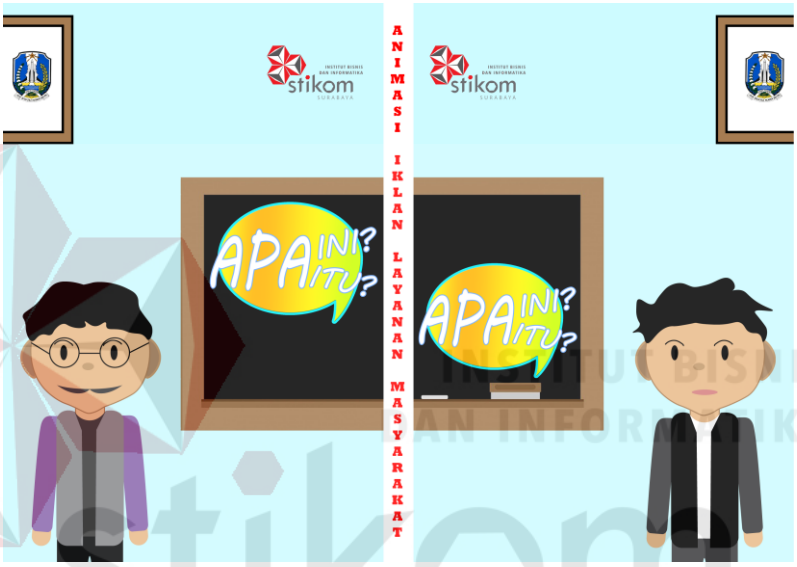
Pada pembuatan desain karakter saya juga menggunakan *Adobe Illustrator* dan *Adobe Photoshop* dan mendesain karakter dengan desain pakaian rapi karena sesuai dengan tema Pendidikan dan keingginan sutradara.

4. Minggu Ke-4

Pada Minggu ke-4 ini saya melakukan proses sebagai berikut:

- Melakukan revisi *Bumper* dan *Credit title*
- Membuat *Cover* dan *Label* CD

Membuat design sesuai keinginan sutradara dan melakukan revisi yang di perintah oleh instruktur dan sutradara setelah di periksa oleh mereka.



Gambar 4.15 Gambar Desain *Cover* CD

(Sumber: Olahan Penulis)

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

Gambar 4.16 Gambar Desain *Label* CD

(Sumber: Olahan Penulis)

Pada pembuatan desain *Cover* dan *Label CD* saya menggunakan *software Adobe Illustrator* dan mendesain sesuai dengan keinginan sutradara.

5. Minggu Ke-5

Pada Minggu kelima ini saya mengerjakan laporan kerja praktek untuk Dinas Pendidikan Provinsi Jawa Timur di bagian UPT.TIKP dan melakukan revisi laporan sesuai dengan yang diinginkan instruktur dan dosen pembimbing.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil laporan di atas maka akan saya simpulkan hasil dari apa yang telah dikerjakan:

1. Dalam membuat desain objek dan karakter diperlukan melakukan dan melihat refrensi-refrensi yang dapat ditemukan di media internet.

2. Dibutuhkan kerja sama tim untuk mendapatkan hasil yang maksimal.

3. Pemahaman antara video dan audio tak semudah yang diperkirakan karena dapat terjadi *error*/*crash* jika tidak memahami betul hal tentang video dan audio.

4. Memahami cara menggunakan dan SOP alat alat seperti *VTR*, *Microphone* dan *Audio Video Amplifier* sesuasi yang diajarkan instruktur.

5.2 Saran

Adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan penulisan laporan kerja praktik ini sebagai berikut:

1. Bagi Instansi

   Sebaiknya instruktur untuk membantu mendampingi mahasiswa maupun anak magang lainnya di tambahkan agar tidak terjadi waktu yang kosong dan pembelajaran semakin banyak dan menambah karyawan sebagai instruktur pada bidang yang belum memiliki instruktur seperti Penulisan naskah.

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA

2. Bagi Kampus

Karena umumnya beberapa perusahaan tidak menerima magang atau kerja praktik dalam jangka waktu satu bulan dimohon untuk di berikannya dispensasi untuk melakukan kerja praktik.

3. Bagi Mahasiswa yang akan melakukan Kerja Praktik

Bagi mahasiswa yang akan melakukan kerja praktik di bidang vidio dan audio disarankan untuk fokus mendengarkan dan melihat pelajaran vidio dan audio yang disampaikan instruktur agar mendapatkan hasil akhir yang baik dan memuaskan.

INSTITUT BISNIS
DAN INFORMATIKA
stikom
SURABAYA

DAFTAR PUSTAKA

1. Diambil dari Buku:

Binanto, I. (2010). *Multimedia Digital - Dasar Teori dan Pengembangannya.* Yogyakarta: Penerbit Andi.

Darma, Jarot, & Ananda, S. 2009. *Buku Pintar Multimedia*. Jakarta: Mediakita.

Liliweri, A. (1992). *Dasar-dasar Komunikasi Periklanan.* Bandung: Citra Aditya Bakti.

MADCOMS. (2011). Adobe illustrator CS5 untuk Pemula. Yogyakarta: Penerbit Andi.

Pujiyanto. (2014). *Iklan Layanan Masyarakat.* Yogyakarta: Andi Publisher.

Purnama, B. E. (2013). *Konsep Dasar Multimedia.* Yogyakarta: Graha ilmu.

Prakosa, G. (2010). *Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia.* Jakarta: Fakultas Film dan Televisi Institut Kesenian Jakarta.

Soenyoto, P. 2017. *Animasi 2D.* Jakarta: PT. Elex Media Komputindo.

Zoebazary, M. I. 2010. *Kamus Istilah Televisi & Film.* Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.

2. Diambil dari Internet:

artikelsiana.com (2017, September) pengertian, fungsi, tujuan, jenis dan contoh illustrasi. Diakses pada 30 Oktober 2018 pukul 06.00 WIB.
http://www.artikelsiana.com/2017/09/pengertian-ilustrasi-fungsi-tujuan.html

carapedia.com (1970, Januari 01) pengertian dan definisi warna. Diakses pada 29 Oktober pukul 23.25 WIB.
https://carapedia.com/pengertian_definisi_warna_info2991.html

carapedia.com (1970, Januari 01) pengertian dan definisi desain. Diakses pada 30 Oktober 2018 pukul 01.15 WIB.
https://carapedia.com/pengertian_definisi_desain_info2196.html

pelajaran.id (2007, Juli 30) pengertian media gambar, fungsi, manfaat, macam-macam dan contoh media gambar terlengkap. Diakses pada 30 Oktober 03.20 WIB.
https://www.pelajaran.id/2017/30/pengertian-media-gambar-fungsi-manfaat-macam-dan-contoh-media-gambar.html

Sora (2017 Oktober 14) pengertian animasi dan jenis serta prinsipnya. Diakses pada 1 November 2018 pukul 08.10 WIB.
http://www.pengertianku.net/2017/10/pengertian-animasi-dan-jenisnya-serta-prinsipnya.html

Yusron, Achmad Arif. (2018, Mei 14) pengertian desain dan prinsip-prinsip utamanya. Diakses pada 30 Oktober 2018 pukul 01.18 WIB.
https://rocketmanajemen.com/definisi-desain/#a

Yusron, Achmad Arif. (2018, Agustus 11) pengertian warna dan pengelompokan jenisnya. Diakses pada 29 Oktober pukul 23.27 WIB.
https://rocketmanajemen.com/definisi-warna/#a

INSTITUT BISNIS DAN INFORMATIKA stikom SURABAYA