



PEMBUATAN PROFIL PERUSAHAAN

GROEDU LIMARDI INDONESIA DENGAN MEMASUKAN UNSUR 3D

ANIMASI DI DALAMNYA

KERJA PRAKTIK

Program Studi

DIV Produksi Film dan Televisi

Oleh:

DAMIANUS KELVIN KARUNIAWAN R.

17510160006

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA
2020**

**PEMBUATAN PROFIL PERUSAHAAN
GROEDU LIMARDI INDONESIA
DENGAN MEMASUKAN UNSUR 3D ANIMASI
DI DALAMNYA**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk menyelesaikan
Tugas Akhir



Disusun Oleh:

Nama : DAMIANUS KELVIN K.R.

NIM : 17.51016.0006

Program : DIV (Diploma Empat)

Jurusan : Produksi Film dan Televisi

**FAKULTAS TEKNOLOGI DAN INFORMATIKA
UNIVERSITAS DINAMIKA**

2020

LEMBAR MOTTO



“Jika kau tidak ingin melakukannya maka tidak perlu di lakukan, tetapi jika kau melakukan dengan untuk kepentingan banyak orang maka lakukanlah dengan cepat”

LEMBAR PERSEMBAHAN



*Ku persembahkan untuk Bangsa dan Tanah Airku, Keluarga, Sahabat serta
Teman-teman seperjuangan.*

UNIVERSITAS
Dinamika

LEMBAR PENGESAHAN

**PEMBUATAN PROFIL PERUSAHAAN GROEDU LIMARDI INDONESIA
DENGAN MEMASUKAN UNSUR 3D ANIMASI DI DALAMNYA**

Laporan Kerja Praktik oleh
Damianus Kelvin Karuniawan R.
NIM: 17.51016.0006
Telah diperiksa, diuji dan disetujui

Surabaya, 12 Juni 2020

Disetujui :

Pembimbing,



Digitally signed by Novan
Andrianto
DN: cn=Novan Andrianto,
o=Universitas Dinamika,
ou,
email=novan@dinamika.a
c.id, c=ID
Date: 2020.07.03 11:14:49
+07'00'

Novan Andrianto, M.I.Kom

NIDN. 0717119003.

Penyelia,



Fransiscus M. Royan

Mengetahui,

Ketua Program Studi

DIV Produksi Film dan Televisi



Digitally signed by Hardman Budiardjo
DN: cn=Hardman Budiardjo, o=FTI,
Undika, ou=Produksi Film dan Televisi,
email=hardman@dinamika.ac.id, c=ID
Date: 2020.08.04 14:13:25 +07'00'

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

NIDN. 0711086702

LEMBAR PERNYATAAN

PERSETUJUAN PUBLIKASI DAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Sebagai civitas akademika Universitas Dinamika, saya :

Nama : Damianus Kelvin Karuniawan R.

NIM : 17.51016.0006

Program Studi : DIV Produksi Film dan Televisi

Jurusan/Fakultas : Fakultas Teknologi dan Informatika

Judul karya : Pembuatan Profil Perusahaan Groedu Limardi Indonesia

Dengan Memasukan Unsur 3D Animasi Di Dalamnya

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa:

1. Demi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni, saya menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Dinamika Hak Bebas Royalti Non Eksklusif (Non-Exclusive Royalty Free Right) atas karya ilmiah atas seluruh isi atau sebagian karya ilmiah saya tersebut di atas untuk disimpan, dialihmediakan, 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 dalam 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, 18 Juli 2020



Damianus Kelvin K. R.
NIM : 17.51016.0006

ABSTRAK

Profil perusahaan adalah suatu rangkuman dari suatu perusahaan yang mencerminkan kualitas serta focus kerja dari satu perusahaan. Pada umumnya, profil perusahaan dibutuhkan suatu perusahaan untuk mendapat perhatian dari klien untuk dapat melakukan kerja sama dengan klien atau mitra bisnis.

Untuk menciptakan suatu profil perusahaan yang baik maka wajib memiliki daya Tarik dimata masyarakat dan memiliki keunikan tersendiri.

Kata Kunci: Profil Perusahaan



UNIVERSITAS
Dinamika

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan rahmat-Nya sehingga penyusunan Laporan Kerja Praktik dengan judul *“Pembuatan Profil Perusahaan Groedu Limardi Indonesia dengan menggunakan 3D”* dapat diselesaikan dengan baik.

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

1. Kedua orang tua serta keluarga yang senantiasa mendoakan dan memberi dukungan dan semangat selama proses penyusunan Laporan Kerja Praktik.
2. Bapak Prof. Dr. Budi Jatmiko, M.Pd selaku Rektor.
3. Bapak Dr. Jusak selaku Dekan Fakultas Teknologi dan Informatika
4. Novan Andrianto, M.I.Kom, selaku dosen DIV Produksi Film dan TV dosen pembimbing Kerja Praktik.
5. Bapak Fransciscus M. Royan, selaku Kepala **PT. GROEDU LIMARDI INDONESIA**
6. Mas Rahmad selaku pembimbing Kerja Praktik dari pihak Groedu Limardi Indonesia
7. Seluruh karyawan **PT. GROEDU LIMARDI INDONESIA**
8. Sahabat, dan teman-teman, serta keluarga besar prodi Produksi Film dan Televisi angkatan 2017 yang selalu mendukung saya.

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

Surabaya, 25 Juni 2019
Damianus Kelvin Karuniawan R

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	iii
DAFTAR GAMBAR	v
DAFTAR LAMPIRAN	vi
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	2
1.3 Batasan Masalah	2
1.4 Tujuan	2
1.5 Manfaat	3
BAB II GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN	5
2.1. Profil Instansi	5
2.2. Sejarah Singkat Koperasi Mandiri Pratista Wiguna	5
2.3. <i>Overview</i> Instansi	6
2.4. Visi dan Misi Koperasi Mandiri Pratista Wiguna	8
2.5. Tujuan Pokok Koperasi Mandiri Pratista Wiguna	8
BAB III LANDASAN TEORI	10
3.1 Desain Karakter	10
3.2 Pengertian Animasi 2D	10
BAB IV DESKRIPSI PEKERJAAN	15

4.1	Analisa Sistem	15
4.2	Posisi Dalam Instansi	15
4.3	Kegiatan Selama Kerja Praktik di Koperasi Mandiri Pratista Wiguna ..	16
BAB V PENUTUP		20
5.1	Kesimpulan	20
DAFTAR PUSTAKA		21
Lampiran 1 Surat Balasan Koperasi Mandiri Pratista Wiguna		22
Lampiran 2 Form KP-5 (Acuan Kerja)		23
Lampiran 3 Form KP-5 (Garis Besar Rencana Kerja Mingguan).....		24
Lampiran 4 Log Harian Acuan Kerja Selama 1 Bulan		25
Lampiran 5 Kehadiran Kerja Praktik Selama 1 Bulan.....		26
Lampiran 6 Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing.....		27
BIODATA PENULIS		28

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 2.1. Logo Koperasi	7
Gambar 2.2. Peta Lokasi Groedu	7
Gambar 2.3. Kantor Groedu Limardi Indonesia	8
Gambar 3.1. 3D modelling dasar	10
Gambar 4.3.1. Software yang digunakan	16
Gambar 4.3.2. Modelling Karakter	17
Gambar 4.3.3. Modelling Karakter 2	17



UNIVERSITAS
Dinamika

DAFTAR LAMPIRAN

Halaman

Lampiran 1 Surat Balasan Groedu Limardi Indonesia.....	22
Lampiran 2 Form KP-5 (Acuan Kerja)	23
Lampiran 3 Form KP-5 (Garis Besar Rencana Kerja Mingguan).....	24
Lampiran 4 Log Harian Acuan Kerja Selama 1 Bulan	25
Lampiran 5 Kehadiran Kerja Praktik Selama 1 Bulan.....	26
Lampiran 6 Kartu Bimbingan Dosen Pembimbing.....	27



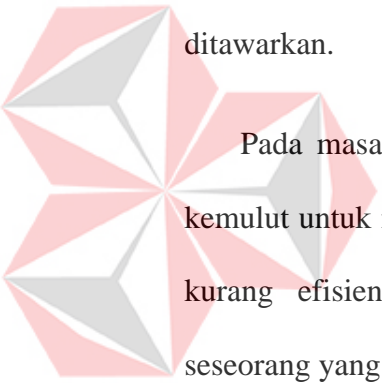
UNIVERSITAS
Dinamika

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan di dunia digital sekarang semakin maju, baik dalam bidang Pendidikan, hiburan, hingga ke pemasaran. Dalam memberikan kepercayaan kepada calon klien atau mitra kerja bisnis suatu perusahaan membutuhkan profil perusahaan atau profil usaha dimana ini akan membantu klien untuk dapat percaya kepada suatu perusahaan untuk menggunakan jasa atau produk dari usaha yang ditawarkan.



Pada masa lampau, suatu perusahaan masih menggunakan cara dari mulut kemulut untuk memberikan kepercayaan kepada klien yang merupakan cara yang kurang efisien, sehingga sekarang banyak perusahaan yang menggunakan seseorang yang bergerak dibidang kreatif untuk membuat profil perusahaan.

Video Profil menghadirkan banyak jenis kebutuhan di tiap sektornya antara lain adalah Pendidikan, dimana video yang diberikan memperlihatkan system Pendidikan dan fasilitas suatu sekolah. Dimasa kini pun banyak sekali tawaran tawaran untuk membuatkan suatu perusahaan, sekolah, ataupun usaha yang bergerak dibidang jasa untuk membuat profil perusahaan mereka guna meningkatkan calon klien yang akan menggunakan jasa atau produk yang ditawarkan..

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam Kerja Praktik ini yaitu bagaimana membuat profil perusahaan PT. Groedu Limardi Indonesia.

1.3 Batasan Masalah

Dalam Kerja Praktik ini dilakukan oleh tim. Penulis berperan sebagai yang mendesain 3D modelling, pengisi suara, animator, dan final editor dari keseluruhan video profil perusahaan. Adapun batasan masalah yang dibahas di dalam Kerja Praktik ini antara lain:

1. Teknik dan teori dalam proses pembuatan 3D modelling
2. Proses penggerakan 3D modelling

1.4 Tujuan

Pendidikan Praktik Kerja Industri merupakan suatu kegiatan di luar kampus dimana memerlukan bantuan dari pihak terkait, seperti pelaku dunia usaha atau instansi-instansi lainnya. Pihak terkait tersebut diharapkan dapat bekerja sama untuk membantu dan membina mahasiswa yang melakukan kegiatan Kerja Praktik agar dapat menjalankan tugasnya dengan baik dan sesuai dengan yang diharapkan.

Tujuan dari Kerja Praktik yang telah dilaksanakan ini adalah untuk mempelajari bekerja sama dalam tim, serta mempelajari bagaimana membuat profil suatu perusahaan.

1.5 Manfaat

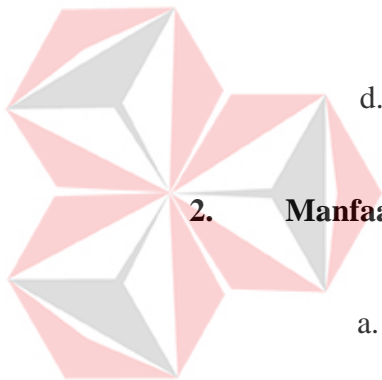
Manfaat yang diharapkan dalam Kerja Praktik ini adalah:

1. Manfaat bagi Penulis

- a. Mengetahui lebih dan menambah wawasan dalam dunia kerja dan bisnis, dapat mempersiapkan diri untuk terjun di dunia kerja baik secara teoritis maupun secara praktis.
- b. Menambah Pengalaman kerja di bidang Multimedia, Film, Animasi.
- c. Dapat menerapkan sekaligus mengembangkan ilmu yang dipelajari selama perkuliahan dengan kerja lapangan.
- d. Mengetahui tentang time management

2. Manfaat bagi Perusahaan

- a. Mempererat hubungan antara industri dan perguruan tinggi.
- b. Pihak instansi/perusahaan mendapat bantuan tenaga dari mahasiswa-mahasiswa yang melakukan Kerja Praktik.
- c. Memudahkan instansi/perusahaan dalam mencari tenaga kerja di bidang animasi.



UNIVERSITAS
Dinamika

3. Manfaat bagi Akademik

- a. Mengaplikasikan dan menerapkan ilmu yang diperoleh dalam kegiatan Kerja Praktik di ranah *3D Animation*.
- 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.



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB II

GAMBARAN UMUM PERUSAHAAN

2.1. Profil Instansi

Nama Instansi : PT. GROEDU LIMARDI INDONESIA

Alamat : Jl. A. Yani 288 City of Tommorow Mall, Lantai UG Blot
: 23, no 3-5, Surabaya

Telp/Fax : (081) 13444910

Email : groedu@gmail.com

Website : <https://konsultanmanajemenusaha.com>

2.2. Sejarah Singkat Koperasi Mandiri Pratista Wiguna

PT. Groedu Limardi Indonesia didirikan tahun 2015 dengan Lokasi Usaha di Surabaya Timur dan menempati ruang perkantoran di Cito Mall di tahun 2017. Perusahaan ini dibangun dengan tujuan untuk membantu para pemilik bisnis dalam bidang manajemen antara lain terkait pemasaran, Sumberdaya manusia, accounting & pajak, Manajemen ISO seputar konsultasi dan training-training.

Sebelum perusahaan ini berdiri, perusahaan dimulai dengan Implementasi Software accounting dan Distribusi dengan kantor awal di Surabaya Timur, yaitu Gahara Gunung Anyar Kv 35 dengan nama company lain yaitu CV. Groedu Inti Global Inovasi.

Kinerja 2 perusahaan saling menunjang, ketika PT. Groedu limardi Indonesia mendapatkan pekerjaan dibidang manajemen, tidak akan ketinggalan kebutuhan IT juga akan dilakukan bersama berdampingan dan saling melengkapi.

PT. Groedu Limardi Indonesia memiliki partner kerja sama Konsultan assosiasi yang memiliki keahlian beragam, sehingga layanan di bidang manajemen selalu terintegrasi dengan berbagai keahlian yang saling mensupport.

Pada saat ini layanan konsultasi yang beragam dari berbagai Industri seperti Ritel, Distributor dan manufacturing bahkan industri jasa juga ditangani. Melalui keunggulan bersaing berupa kelengkapan bidang IT yaitu khususnya software accounting, software Distribusi yang terdiri dari Back end, SFA (Sales force automation) dan Yuk kulak (Software Omni Channel) PT. Groedu Limardi Indonesia terus mengembangkan layanannya diberbagai sektor perdagangan dan jasa.

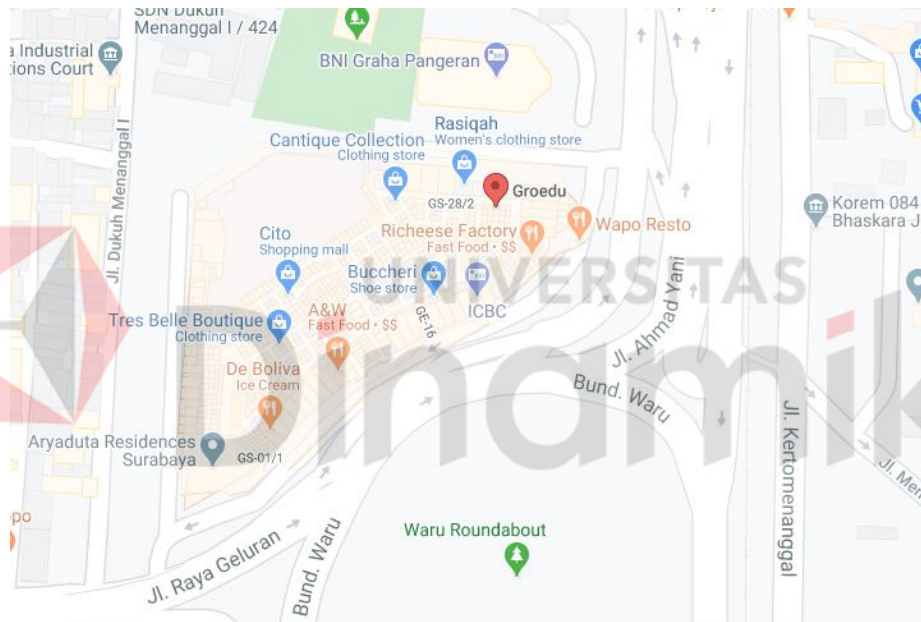
2.3. Overview Instansi

Dalam melakukan Kerja Praktik, sangat penting sekali bagi mahasiswa dalam mengenal sebuah lingkungan dari perusahaan tersebut. Baik dari segi perorangan hingga dari segi lingkungan di sekitar perusahaan. Karena ini akan sangat dibutuhkan ketika melakukan masa kerja. Groedu Limardi Indonesia terletak di Jl. A. Yani 288 City of Tommorow Mall, Lantai UG Blok US 23, no 3-5, Surabaya.



Gambar 2.1. Logo Koperasi

(Sumber: olahan penulis)



Gambar 2.2. Peta Lokasi Groedu

(Sumber: www.maps.google.com)



Gambar 2.3. Kantor Groedu Limardi Indonesia

(Sumber: olahan penulis)

2.4. Misi dan Motto Groedu Limardi Indonesia

Groedu Limardi Indonesia mempunyai misi dan motto dalam membangun usahanya.

1. Misi

Menyediakan jasa Pendidikan dan konsultasi manajemen bisnis di bidang pemasaran, kewirausahaan dan pengembangan sumber daya manusia dengan standard internasional.

2. Motto

“Accurate Growth and Profit”

Suatu perusahaan akan mendapatkan profit atau keuntungan dengan cara merapikan manajemennya terlebih dahulu sehingga pada akhirnya suatu perusahaan akan bertumbuh dan mendapatkan profit atau keuntungan.

2.5. Tujuan Groedu Limardi Indonesia

Tujuan pokok yang hendak dicapai adalah dengan menyediakan jasa Pendidikan dan konsultasi manajemen bisnis di bidang pemasaran, kewirausahaan dan pengembangan sumber daya manusia akan meningkatkan

kinerja dari perusahaan baru untuk dapat bertumbuh tentunya dengan standard Internasional.



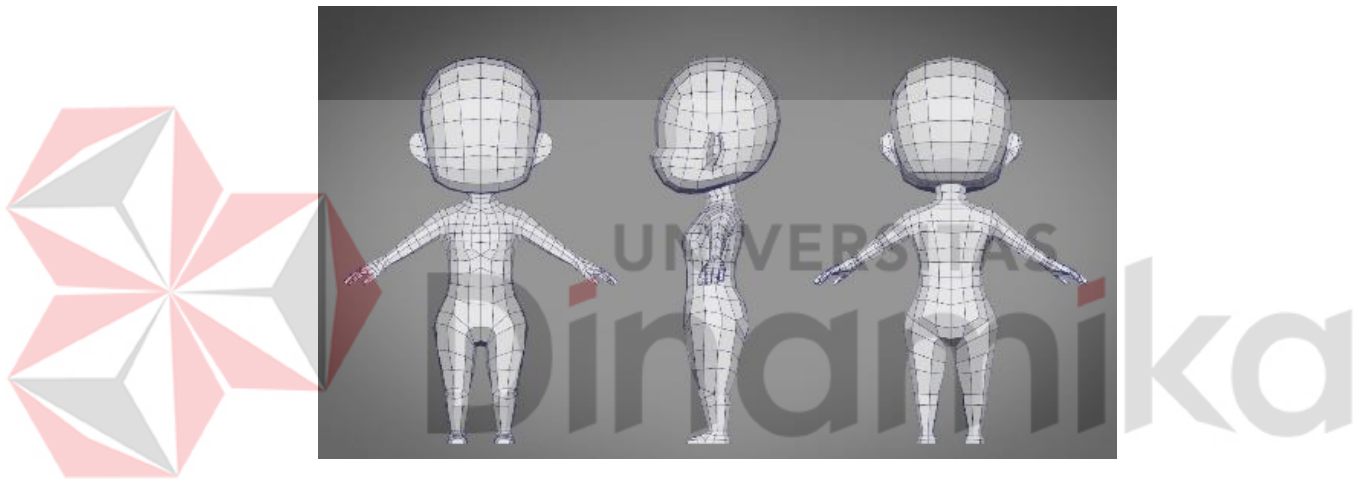
UNIVERSITAS
Dinamika

BAB III

LANDASAN TEORI

3.1 Desain Karakter

Pengertian animasi karakter adalah suatu teknik penggambaran dan pengolahan karakter baik berupa 2 dimensi maupun 3 dimensi sehingga peran/karakter yang dibuat seolah-olah hidup dan bersifat seperti makhluk hidup. Untuk membuat karakter tampak seolah-olah hidup, dibutuhkanlah beberapa animasi yang sesuai dengan sifat dan karakteristik makhluk hidup tersebut. (Sulistiyono, n.d.)



Gambar 3.1. 3D modelling dasar

(Sumber: www.google.com)

3.2 Pengertian Animasi 2D

1. Squash & Stretch

Squash and stretch adalah upaya penambahan efek lentur (plastis) pada objek atau figur sehingga -seolah-olah 'memuai' atau 'menyusut' sehingga memberikan efek gerak yang lebih hidup. Penerapan squash and stretch pada figur atau benda hidup (misal: manusia, binatang, creatures) akan memberikan 'enhancement' sekaligus efek dinamis terhadap gerakan/action tertentu, sementara pada benda mati (misal: gelas, meja, botol) penerapan squash and stretch akan membuat mereka (benda-benda mati tersebut) tampak atau berlaku seperti benda hidup.

Contoh pada benda mati: Ketika sebuah bola dilemparkan. Pada saat bola menyentuh tanah maka dibuat seolah-olah bola yang semula bentuknya bulat sempurna menjadi sedikit lonjong horizontal, meskipun nyatanya keadaan bola tidak selalu demikian. Hal ini memberikan efek pergerakan yang lebih dinamis dan 'hidup'.

Contoh pada benda hidup: Sinergi bicep dan trisep pada manusia. Pada saat lengan ditarik (seperti gerakan mengangkat barbel) maka akan terjadi kontraksi pada otot bicep sehingga nampak 'memuai', hal inilah yang disebut squash pada animasi. Sedangkan stretch nampak ketika dilakukan gerakan sebaliknya (seperti gerakan menurunkan lengan), bicep akan nampak 'menyusut'.

2. Anticipation

Anticipation boleh juga dianggap sebagai persiapan/ awalan gerak atau ancap-ancang. Seseorang yang bangkit dari duduk harus membungkukkan badannya terlebih dahulu sebelum benar-benar berdiri. Pada gerakan memukul, sebelum tangan 'maju' harus ada gerakan 'mundur' dulu. Dan sejenisnya.

3. Staging

Seerti halnya yang dikenal dalam film atau teater, staging dalam animasi juga meliputi bagaimana 'lingkungan' dibuat untuk mendukung suasana atau 'mood' yang ingin dicapai dalam sebagian atau keseluruhan scene.

4. Straight Ahead Action and Pose to Pose

Dari sisi resource dan pengerjaan, ada dua cara yang bisa dilakukan untuk membuat animasi :

Yang pertama adalah Straight Ahead Action, yaitu membuat animasi dengan cara seorang animator menggambar satu per satu, frame by frame, dari awal sampai selesai seorang diri. Teknik ini memiliki kelebihan: kualitas gambar yang konsisten karena dikerjakan oleh satu orang saja. Tetapi memiliki kekurangan: waktu pengerjaan yang lama.

Yang kedua adalah Pose to Pose, yaitu pembuatan animasi oleh seorang animator dengan cara menggambar hanya pada keyframe-keyframe tertentu saja, selanjutnya in-between atau interval antar keyframe digambar/ dilanjutkan oleh asisten/ animator lain. Cara yang kedua ini lebih cocok diterapkan dalam industri karena memiliki kelebihan: waktu pengerjaan yang relatif lebih cepat karena melibatkan lebih banyak sumber daya.

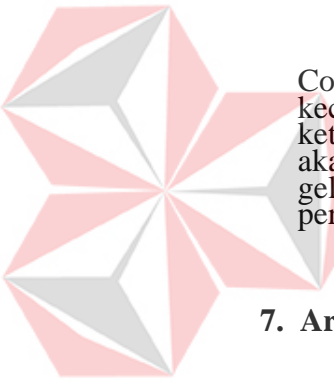
5. Follow Through and Overlapping Action

Follow through adalah tentang bagian tubuh tertentu yang tetap bergerak meskipun seseorang telah berhenti bergerak. Misalnya, rambut yang tetap bergerak sesaat setelah berhenti berlari.

Overlapping action secara mudah bisa dianggap sebagai gerakan saling-silang. Maksudnya, adalah serangkaian gerakan yang saling mendahului (overlapping). Pergerakan tangan dan kaki ketika berjalan bisa termasuk didalamnya.

6. Slow In and Slow Out

Sama seperti spacing yang berbicara tentang akselerasi dan deselerasi. Slow In dan Slow Out menegaskan kembali bahwa setiap gerakan memiliki percepatan dan perlambatan yang berbeda-beda. Slow in terjadi jika sebuah gerakan diawali secara lambat kemudian menjadi cepat. Slow out terjadi jika sebuah gerakan yang relatif cepat kemudian melambat.



Contoh: Dalam gerakan misalnya mengambil gelas. Tangan akan memiliki kecepatan yang berbeda ketika sedang akan menjamah gelas, dengan ketika sudah menyentuhnya. Ketika tangan masih jauh dari gelas, tangan akan bergerak relatif cepat. Sedangkan ketika tangan sudah mendekati gelas, maka secara refleks tangan akan menurunkan kecepatannya (terjadi perlambatan) atau dalam konteks ini kita menyebutnya slow out.

7. Arcs

Dalam animasi, sistem pergerakan tubuh pada manusia, binatang, atau makhluk hidup lainnya bergerak mengikuti pola/jalur (maya) yang disebut Arcs. Hal ini memungkinkan mereka bergerak secara 'smooth' dan lebih realistik, karena pergerakan mereka mengikuti suatu pola yang berbentuk lengkung (termasuk lingkaran, elips, atau parabola). Pola gerak semacam inilah yang tidak dimiliki oleh sistem pergerakan mekanik/ robotik yang cenderung patah-patah.

8. Secondary Action

Secondary action adalah gerakan-gerakan tambahan yang dimaksudkan untuk memperkuat gerakan utama supaya sebuah animasi tampak lebih realistik. Secondary action tidak dimaksudkan untuk menjadi 'pusat perhatian' sehingga mengaburkan atau mengalihkan perhatian dari gerakan utama. Kemunculannya lebih berfungsi memberikan emphasize untuk memperkuat gerakan utama.

Contoh: Ketika seseorang sedang berjalan, gerakan utamanya tentu adalah melangkahkan kaki sebagaimana berjalan seharusnya. Tetapi seorang

animator bisa menambahkan secondary action untuk memperkuat kesan hidup pada animasinya. Misalnya, sambil berjalan ‘seorang’ figur atau karakter animasi mengayun-ayunkan tangannya atau bersiul-siul. Gerakan mengayun-ayunkan tangan dan bersiul-siul inilah secondary action untuk gerakan berjalan.

9. Timing & Spacing

Grim Natwick -seorang animator Disney pernah berkata, “Animasi adalah tentang timing dan spacing”. Timing adalah tentang menentukan waktu kapan sebuah gerakan harus dilakukan, sementara spacing adalah tentang menentukan percepatan dan perlambatan dari bermacam-macam jenis gerak.

Contoh Timing: Menentukan pada detik seberapa sebuah bola yang meluncur kemudian menghantam kaca jendela.

Contoh Spacing: Menentukan kepadatan gambar (yang pada animasi akan berpengaruh pada kecepatan gerak) ketika bola itu sebelum menghantam kaca, tepat menghantam kaca, sesudahnya, atau misalnya ketika bola itu mulai jatuh ke lantai. Spacing (pengaturan kepadatan gambar) akan mempengaruhi kecepatan gerak bola, percepatan dan perlambatannya, sehingga membuat sebuah gerakan lebih realistis.

10. Exaggeration

Exaggeration adalah upaya untuk mendramatisir sebuah animasi dalam bentuk rekayasa gambar yang bersifat hiperbolis. Dibuat untuk menampilkan ekstrimitas ekspresi tertentu, dan lazimnya dibuat secara komedik. Banyak dijumpai di film-film animasi sejenis Tom & Jerry, Donald Duck, Doraemon dan sebagainya.

Contoh: 1) Bola mata Tom yang ‘melompat’ keluar karena kaget, 2) Muka Donald yang membara ketika marah, 3) Air mata Nobita yang mengalir seperti air terjun ketika menangis.

11. Solid Drawing

Menggambar sebagai dasar utama animasi memegang peranan yang signifikan dalam menentukan -baik proses maupun hasil- sebuah animasi, terutama animasi klasik. Seorang animator harus memiliki kepekaan terhadap anatomi, komposisi, berat, keseimbangan, pencahayaan, dan sebagainya yang dapat dilatih melalui serangkaian observasi dan pengamatan, dimana dalam observasi itu salah satu yang harus dilakukan adalah: menggambar.

Meskipun kini peran gambar -yang dihasilkan sketsa manual- sudah bisa digantikan oleh komputer, tetapi dengan pemahaman dasar dari prinsip 'menggambar' akan menghasilkan animasi yang lebih 'peka'.

12. Appeal

Appeal berkaitan dengan keseluruhan look atau gaya visual dalam animasi. Sebagaimana gambar yang telah menelurkan banyak gaya, animasi (dan ber-animasi) juga memiliki gaya yang sangat beragam. Sebagai contoh, anda tentu bisa mengidentifikasi gaya animasi buatan Jepang dengan hanya melihatnya sekilas. Anda juga bisa melihat ke-khas-an animasi buatan Disney atau Dreamworks. Hal ini karena mereka memiliki appeal atau gaya tertentu.

Ada juga yang berpendapat bahwa appeal adalah tentang penokohan, berkorelasi dengan 'kharisma' seorang tokoh atau karakter dalam animasi. Jadi, meskipun tokoh utama dari sebuah animasi adalah monster, demit, siluman atau karakter 'jelek' lainnya tetapi tetap bisa appealing. (GRAHA CHANDRADINANGGA, n.d.)



UNIVERSITAS
Dinamika

BAB IV

DESKRIPSI PEKERJAAN

Dalam Bab IV ini akan dibahas mengenai deskripsi pekerjaan selama melakukan kerja praktik di Groedu. Pada pelaksanaan kerja praktik, diberikan tugas yang berhubungan dengan program studi Produksi Film dan TV, khususnya untuk peminatan animasi. Dalam kesempatan ini diberikan kepercayaan untuk mengerjakan proyek profil perusahaan.

4.1 Analisa Sistem

Kerja praktik yang dilaksanakan ialah sebagai berikut:

Nama Institusi	: Groedu Limardi Indonesia
Divisi	: Pembuatan Profil Perusahaan
Tempat	: Jl. A. Yani 288 City of Tommorrow Mall, Lantai UG Blok US 23, no 3-5, Surabaya

Kerja praktik dilaksanakan selama satu bulan, dimulai pada 17 Februari 2020 hingga 18 Maret 2020, dengan alokasi waktu senin sampai sabtu pada pukul 10.00-18.00 WIB.

4.2 Posisi Dalam Instansi

Pada saat pelaksanaan kerja praktik, posisi yang didapat oleh penulis ialah sebagai *Pembuatan profil perusahaan*, yang memiliki tugas mendesain, membuat konsep, editing akhir.

4.3 Kegiatan Selama Kerja Praktik di Groedu Limardi Indonesia

Kegiatan yang dilakukan selama pelaksanaan kerja praktik di Koperasi Mandiri Pratista Wiguna dilaporkan dengan rincian sebagai berikut. Laporan kegiatan disertai gambar hasil pekerjaan serta keterangan pada tiap gambar.

Hal yang juga paling penting dalam proses kegiatan adalah *software* yang dipakai untuk menunjang pekerjaan dan kegiatan selama kerja praktik, dan beberapa *software* utama yang digunakan antara lain Adobe Audition CC 19, Adobe Premiere Pro CC 19, Blender seperti pada gambar 4.3.1 berikut.



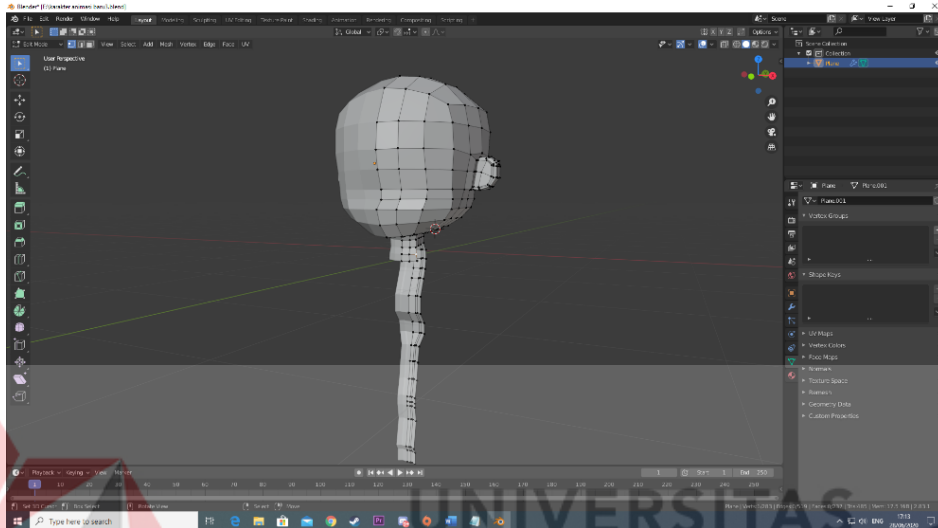
Gambar 4.3.1. Software yang digunakan

(Sumber: Olahan Penulis)

1. Minggu Ke -1

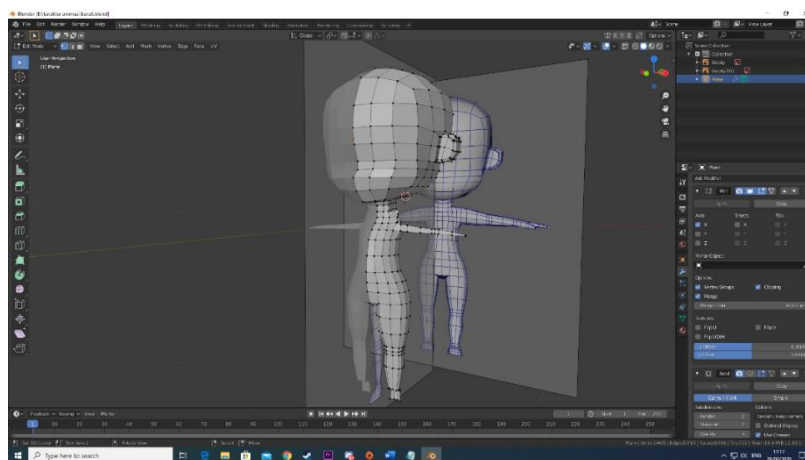
Kegiatan di Groedu yang pertama adalah kontrak kerja dan penempatan kerja. Melalui wawancara dan kebutuhan kantor saat itu, lalu di berikan project profil perusahaan.

ehingga pada minggu pertama kami membuat konsep terlebih dahulu dan meminta beberapa jadwal dari bapak Frans untuk ketersediaan untuk membuat video. Lalu membuat 3D modelling untuk dimasukkan kedalam video dan di animasikan, dengan membuatnya di aplikasi Blender.



Gambar 4.3.2. Modelling Karakter

(Sumber : Olahan Penulis)



Gambar 4.3.3. Modelling Karakter 2

(Sumber: Olahan Penulis)

2. Minggu Ke -2

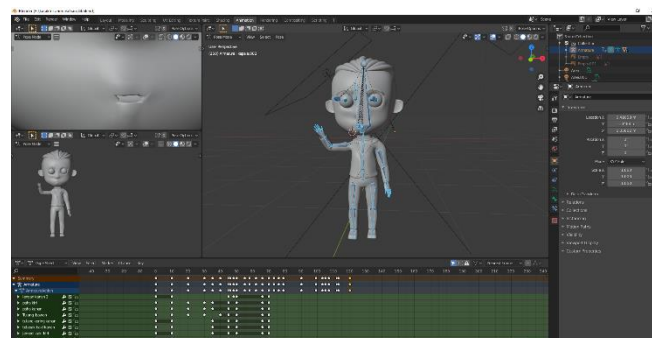
Kegiatan pada minggu kedua adalah membuat rigging dari 3d Modeling, membuat script untuk karakter yang akan di animasikan dan memberikan suara kepada karakter tersebut.



Gambar 4.3.4. Rigging Karakter
(Sumber: Olahan Penulis)

3. Minggu Ke -3

Menganimasikan karakter 3D dengan menggunakan aplikasi blender dan menyamakan antara suara dan mulut.

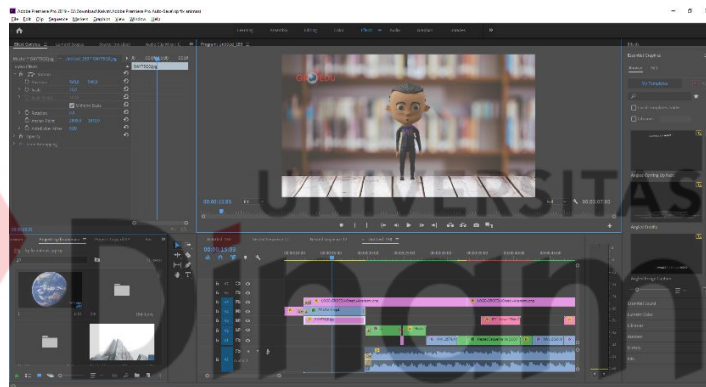


Gambar 4.3.5. Proses Pembuatan Foto Produk dan Video
(Sumber: Olahan Penulis)

Setelah proses animasi selesai, setelah itu animasi akan di render. Hasil render akan di edit ulang ke software adobe Premiere Pro CC 2019 untuk dapat dimasukan ke editing final nantinya.

4. Minggu Ke -4

Pada minggu ke empat kami melakukan editing final dengan memasukan beberapa bahan yang akan dijadikan satu video profil perusahaan, dan setelah itu dari beberapa mentahan video tersebut akan di render menjadi satu video profil perusahaan dengan sedikit menambahkan beberapa audio.



Gambar 4.3.6. Proses Editing Final

(Sumber: Olahan Penulis)

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan pengalaman yang didapat selama melakukan kerja praktik di Groedu Limardi Indonesia, maka dapat disimpulkan beberapa hal yakni:

1. Sebagai seorang *animator*, haruslah mengetahui cara mengatur waktu.
2. Dalam proses produksi video dibutuhkan konsentrasi tinggi, ketelitian, keuletan, dan yang terpenting memahami 12 prinsip animasi.
3. Dibutuhkan kerja sama tim dan koordinasi pada saat proses produksi berlangsung dikarenakan dalam sebuah produksi film animasi dibutuhkan banyak rekan studio animasi yang lain. Juga sebuah kru dalam studio internalnya.

Adapun saran yang disampaikan berkaitan dengan penulisan

laporan kerja praktik ini sebagai berikut:

1. Bagi Perusahaan

Akan lebih baik jika suasana kantor tidak terlalu sepi, karena kurang menyenangkan bagi saya untuk mengerjakan di tempat dengan situasi seperti itu.

2. Bagi Mahasiswa yang akan Melakukan Kerja Praktik

Untuk mahasiswa yang akan magang dengan bidang animasi carilah tempat praktik yang mendukung basic dari diri masing masing mahasiswa sehingga dapat menyelesaikan tugas tugas yang di berikan melalui kerja praktik tersebut dengan optimal/

DAFTAR PUSTAKA

GRAHA CHANDRADINANGGA, S. N. (n.d.). Retrieved from
<https://animazione70.weebly.com/12-prinsip-animasi.html>

Sulistiyono, W. (n.d.). Retrieved from
<https://wahyu017says.wordpress.com/2016/01/21/desain-karakter/>



UNIVERSITAS
Dinamika