

LAPORAN KERJA PROFESI

BDI DENPASAR BERSAMA FUNYIMATION STUDIO
"BACKGROUND ARTIST"



Lailatul Hadawiah 11191050
2022.

LAPORAN KERJA PROFESI

Background Artist - Funymation - BDI Bali

Laporan Kerja Profesi ini disusun oleh :

Nama : Lailatul hadawiah
NIM : 11191050
Program Studi : Desain Komunikasi Visual
Jenjang : S1
Pembimbing KP : Wahyu Tri Widadijo, M.Sn

Telah diterima dan dilaksanakan pada :

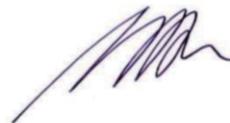
Hari / Tanggal : 11 November 2022

Koordinator KP



DIAN PRAJARINI, S.T., M.Eng.
NIP. 19840724 201504 2 003

Dosen Pembimbing



Digitally signed by WAHJU TRI WIDADIJO
DN: cn=WAHJU TRI WIDADIJO,
o=stsrdivisi, ou=akademik,
email=wahyutri70an@gmail.com,
c=US
Date: 2022.11.11 10:45:19 +07'00'

WAHJU TRI WIDADIJO, M.Sn
NIK. 98093052

Ketua Jurusan Komunikasi Visual



DWISANTO SAYOGO, M.Ds.
NIK. 09123113

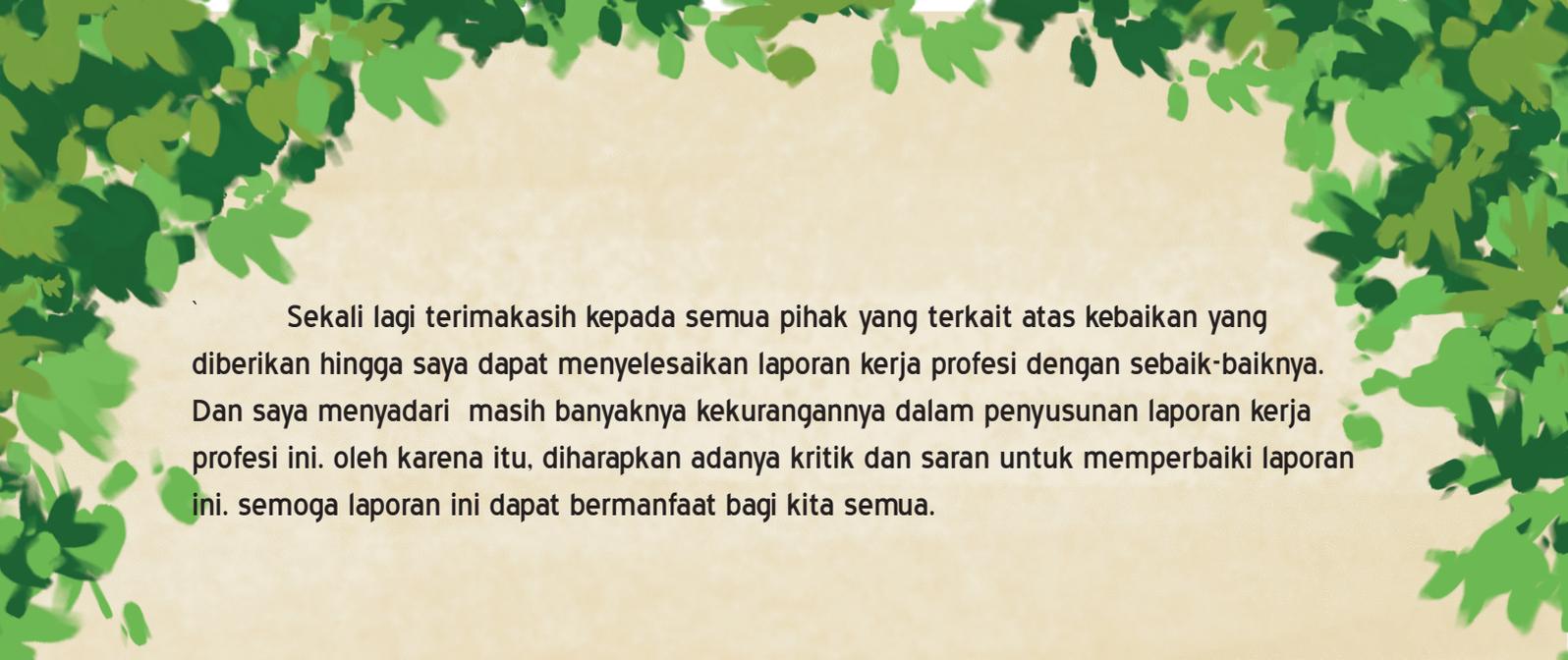
KATA PENGANTAR

Assalamualaikum wr.wb.

Puji sukur kami haturkan kehadiran Allah Swt. Yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya sehingga saya dapat mengikuti dan menyelesaikan kegiatan kerja profesi yang diselenggarakan oleh sekolah tinggi seni rupa dan visi Indonesia dan BDI Denpasar pada kegiatan Diklat pembuatan background animasi 2D. Mata kuliah kerja profesi adalah suatu proses Pendidikan dengan cara memberikan proses belajar kepada mahasiswa untuk merasakan pengalaman kerja langsung dilapangan atau diluar kampus hingga dapat mengidentifikasi serta menangani masalah yang dihadapi. Laporan kerja profesi ini bertujuan untuk memberikan informasi pelaksanaan selama kegiatan pembuatan background animasi 2D dan dapat memberikan pengetahuan yang luas kepada mahasiswa dalam bidang pembuatan background animasi 2D dan mendapatkan pengalaman kerja langsung dilapangan. Dengan terlaksananya kerja profesi ini, saya bisa mendapatkan wawasan baru dan pengalaman yang mungkin akan bermanfaat untuk kedepannya bagi saya dalam bidang desain komunikasi visual. Laporan ini berisi tentang semua kegiatan yang dilaksanakan selama pelaksanaan Diklat pembuatan background animasi 2D sebagai background artist.

Saya ucapkan terimakasih kepada pihak-pihak yang telah membantu mulai dari persiapan kerja profesi, saat pelaksanaan maupun proses penulisan sampai terwujudnya laporan kerja profesi ini,yaitu sebagai berikut :

1. Tuhan yang maha esa Allah SWT. Yang telah memberikan rahmat dan hidayah-Nya sehingga dapat terselesaikan dengan baik
2. Kedua orang tua dan saudara yang selalu mendukung dan memberi semangat demi terlaksananya proses kerja profesi
3. Ibu Dian prajarini selaku wali dosen
4. Bapak Wahyu Tri Widadijo, S.S., M.Sn selaku dosen pembimbing
5. Bapak Sudjadi Tjipto R., M.Ds selaku Ketua STSRD VISI 5.
6. Bapak Dwisanto Sayogo, M.Ds. selaku Kaprodi STSRD VISI
7. Bapak Susilo, Bapak Ukik, dan Mas Roni selaku pembimbing pada kegiatan diklat
8. BDI Denpasar yang telah menyelenggarakan diklat Pembuatan Background Animasi 2D
9. Seluruh teman - teman saya yang selalu menghibur saya saat overtingking



Sekali lagi terimakasih kepada semua pihak yang terkait atas kebaikan yang diberikan hingga saya dapat menyelesaikan laporan kerja profesi dengan sebaik-baiknya. Dan saya menyadari masih banyaknya kekurangannya dalam penyusunan laporan kerja profesi ini. oleh karena itu, diharapkan adanya kritik dan saran untuk memperbaiki laporan ini. semoga laporan ini dapat bermanfaat bagi kita semua.

DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN	
KATA PENGANTAR	
DAFTAR ISI	1
BAB I PENDAHULUAN	2
A. Latar Belakang	2
B. Tujuan dan manfaat	3
BAB II PROFIL PERUSAHAAN.....	4
A. PROFIL SINGKAT PERUSAHAAN	4
B. Struktur organisasi	5
C. Logo perusahaan	5
D. Sarana dan prasarana Diklat	5
E. Lingkup pelayanan perusahaan	6
BAB III PELAKSANANA KERJA PROFESI	7
A. Waktu pelaksanaan	7
B. Alur & Proses Kerja	7
C. Jadwal pelaksanaan Diklat	7
D. Kegiatan pelaksanaan	7
E. Kegiatan pelaksanaan menampilkan creative bruef, alternatif desain, & final desain	10
Ketrampilan yang diperoleh	23
BAB IV PENUTUP	24
A. Kesimpulan	24
B. Saran	24
LAMPIRAN	25

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kerja profesi merupakan program kegiatan yang menetapkan mahasiswa berada dalam situasi kerja yang sebenarnya dan sebagai bekal nantinya untuk mahasiswa saat memasuki dunia kerja, juga mahasiswa dapat mempraktekkan ilmu pengetahuan dan ketrampilan yang telah dipelajarinya. Dengan begitu, mahasiswa siap untuk melangkah kejenjang selanjutnya setelah lulus.

Menurut (Kusrianto, 2007:2) Sebelum dikenal sebagai Desain Komunikasi Visual (DKV), bidang ini disebut sebagai grafis. DKV sendiri berarti suatu disiplin ilmu yang bertujuan mempelajari konsep-konsep komunikasi serta ungkapan kreatif melalui berbagai media untuk menyampaikan pesan dan gagasan secara visual dengan mengelola elemen-elemen grafis yang berupa bentuk dan gambar, tatanan huruf, serta komposisi warna dan tata letak.

Bahasa visual sebagai bentuk komunikasi dalam menyampaikan informasi atau komunikasi kepada audiens dalam bidang DKV ini, dan dalam mempelajari DKV sendiri bisanya berupa teori dan praktek juga mahasiswa diwajibkan untuk mendapatkan pengalaman kerja dengan sesuai bidangnya yaitu sesuai apa yang mereka pelajari dari bidang tersebut. Dan salah satunya yaitu bidang animasi.

Bidang animasi adalah salah satu sarana untuk menyampaikan informasi kepada audiens. Menurut Darojah (2011) media film animasi merupakan media audiovisual berupa rangkaian gambar tak hidup yang berurutan pada frame dan diproyeksikan secara mekanis elektronis sehingga tampak hidup pada layar. selama pelaksanaan matakuliah kerja profesi, saya memilih mengikuti bidang pembuatan background animasi 2D yang diselenggarakan oleh Bdi Denpasar Bersama Funymation Studio dan

Sekolah Tinggi Seni Rupa Dan Visi Indonesia, dimana saya sebagai background artist. Dengan saya mengikuti matakuliah kerja profesi ini diharapkan dapat meningkatkan kemampuan dalam menyampaikan informasi juga dalam meningkatkan skill ilustrasi.

Kerja profesi ini dilaksanakan pada tanggal 24 januari-4 februari 2022 di sekolah tinggi seni rupa dan visi Indonesi. Dengan waktu 2 pekan ini diharapkan saya mampu mengasah diri dalam mengaplikasikan kemampuan yang telah dipelajari selama diperkuliahan dan dapat bermanfaat bagi saya dalam dia kerja. Dan hasil pelatihan ini diharapkan dapat memberi maanfaat kepada instansi dan prusahaan nantinya.

B. Tujuan dan manfaat

Tujuan pelaksanaan kerja profesi dan diklat pembuatan latar animasi 2 Dimensi bertujuan agar peserta mampu dalam membuat gambar dan melakukan pewarnaan gambar latar sesuai dengan arahan.

Agar dapat mencapai sasaran yang ingin dicapai pada diklat pembuatan latar animasi 2 Dimensi yaitu tersediannya sebanyak 24 orang alumni yang terampil dan memiliki kompetensi tersebut di atas sehingga siap kerja pada industry animasi sebagai 2 D background artist.

Manfaat pelaksanaan kerja profesi ini yaitu :

- a. Mendapatkan pengalaman kerja yang relevan dengan program studi sehingga mahasiswa mampu memiliki pengetahuan, sikap dan keterampilan hingga mereka siap terjun langsung ke dunia kerja sesungguhnya.
- b. Mampu menerapkan ilmu selama perkuliahan dan mengembangkan kemampuannya sesuai dengan bidang yang dipelajari selama kegiatan Kerja Praktek.
- c. Dapat merasakan dunia kerja secara langsung
- d. Mahasiswa mampu beradaptasi dengan lingkungan baru
- e. Dapat menjalin relasi secara professional dengan perusahaan sehingga mendapat kemudahan dalam mencari pekerjaan

BAB II

PROFIL PERUSAHAAN

A. PROFIL SINGKAT PERUSAHAAN



Funymation Studio ini didirikan tahun 2005 oleh Bapak Susilo Dwi Murwanto. Berlokasi Jl.Cempaka No. 55C, RT.07/RW.21, Jatirejo, Sendangadi, Kec. Mlati, Kabupaten Sleman, Daerah Istimewa Yogyakarta. Studio ini bergerak di bidang industri kreatif, yaitu pada bidang produksi animasi dan pendidikan. Pada pelaksanaan kerja profesi yang di selenggarakan oleh BDI Denpasar yang bekerja sama dengan funymation studio animasi bertempat di sekolah tinggi seni rupa dan visi Indonesia di jalan. Taman Siswa, Wirogunan, Kec. Mergangsan, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta. Selama pelaksanaan kerja profesi , terdapat 3 orang pembimbing dari funymation studio, untuk memberikan arahan kepada peserta Diklat BDI Denpasar untuk tercapainya sasaran Diklat animasi 2 Dimensi sebagai background artist.

1. MISI

Mengembangkan animasi Indonesia berkelas dunia

2. LAYANAN

- a. Konsep kreatif dan pengembangan Menyusun konsep, yang dimulai dari gagasan dasar, pengembangan sampai dengan teknis produksi animasi. Mencakup animasi 2 Dimensi dan 3 Dimensi (2D dan 3D).
- b. Produksi animasi Menangani pembuatan animasi 2D dan 3D dari konsep sampai mastering, termasuk di dalamnya adalah desain karakter dan pembuatan model 3D, konsep background, dan lain – lain.

konsep sampai mastering, termasuk di dalamnya adalah desain karakter dan pembuatan model 3D, konsep background, dan lain – lain.

c. Workshop dan pelatihan animasi Menangani workshop dan pelatihan animasi, baik 2 dimensi maupun 3 dimensi

B. Struktur organisasi



C. Logo perusahaan



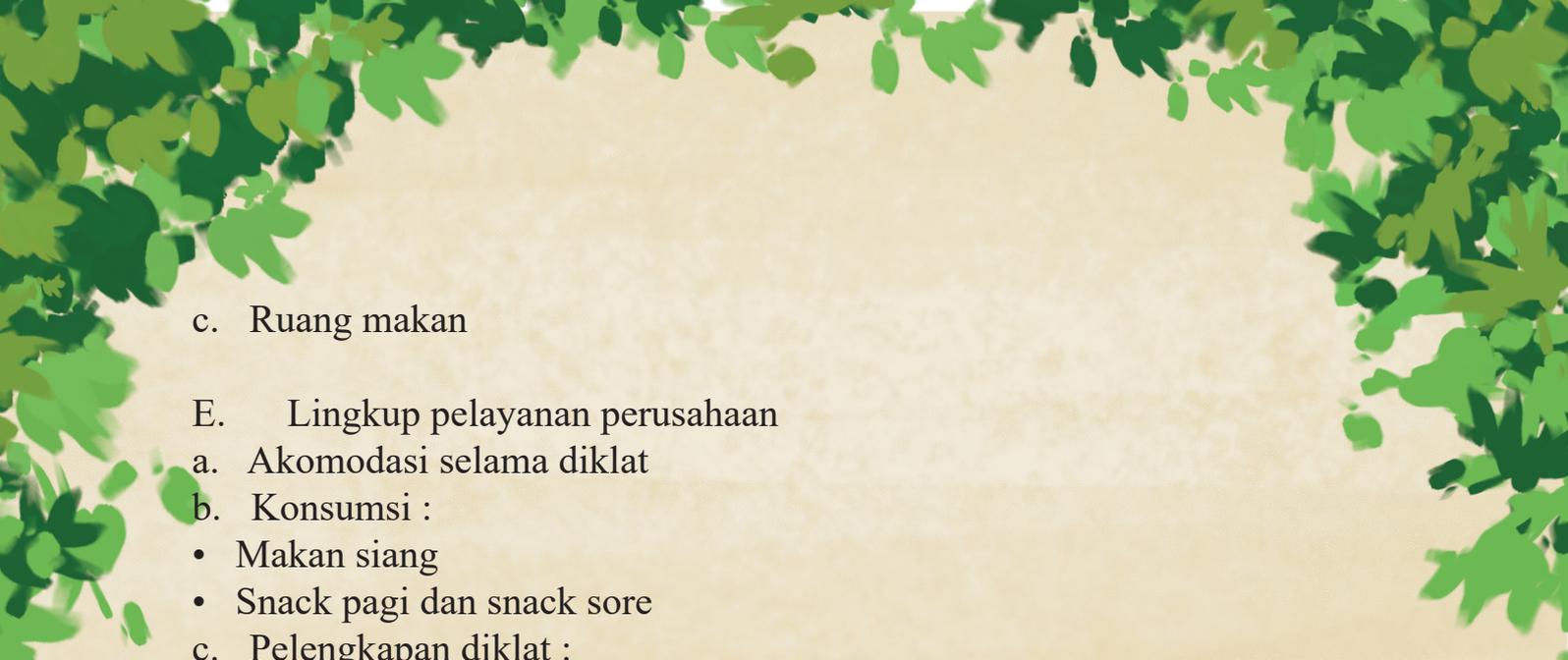
D. Sarana dan prasarana Diklat

1. Sarana

- a. Papan tulis
- b. Flip chart
- c. LCD projector
- d. Sound system
- e. Komputer
- f. Buku panduan
- g. Modul

2. Prasarana

- a. Ruang Lap Komputer
- b. Ruang kantor



c. Ruang makan

E. Lingkup pelayanan perusahaan

a. Akomodasi selama diklat

b. Konsumsi :

- Makan siang
- Snack pagi dan snack sore

c. Pelengkapan diklat :

- Alat-alat tulis
- Tas

d. Layanan pemeliharaan Kesehatan sesuai dengan ketentuan paniti.

e. Fasilitas-fasilitas lain yang ditetapkan oleh panitia.

BAB III

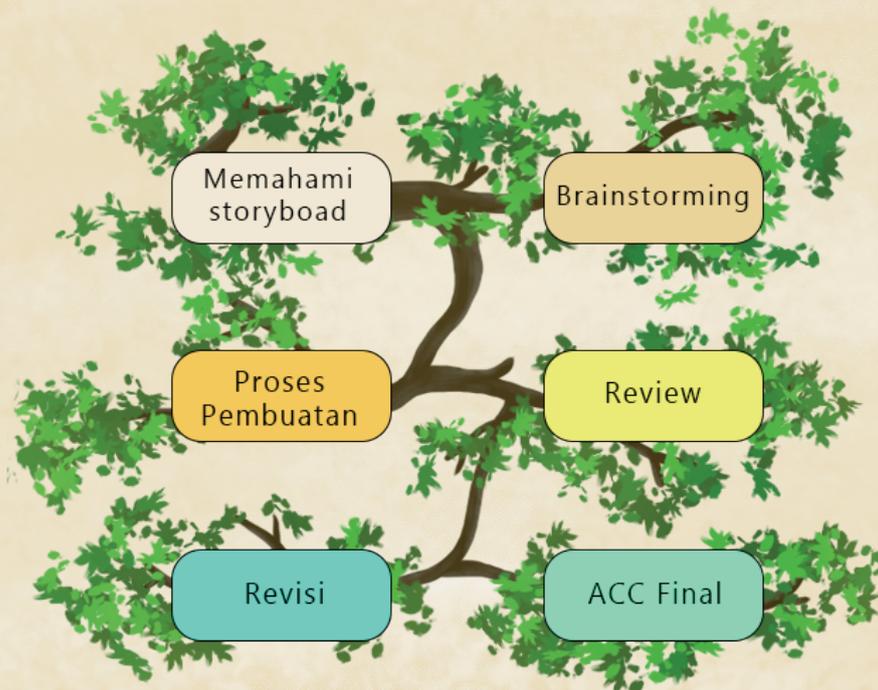
PELAKSANANA KERJA PROFESI

A. Waktu pelaksanaan

Diklat pembuatan latar animasi 2 Dimensi berlangsung dari 24 Januari – 4 Februari 2022 diawali dengan acara pembukaan, pengarahan program dilanjutkan dengan mengajar, diakhiri dengan uji kompetensi dan acara penutup sesuai dengan jadwal yang telah diterapkan.

B. Alur & Proses Kerja

Alur kerja seorang background artis sebagai berikut :



C. Jadwal pelaksanaan Diklat

NO	KONTEN	TANGGAL	KETERANGAN
1.	Membuat Background 2D Suasana Bebas	24 Januari 2022	Tracing background dari film Spirited Away untuk digunakan sebagai pengenalan gambar suasana.
2.	Membuat Background 2D Suasana Horror	25 Januari 2022	Membuat background dengan nuansa horror dari sketsa yang sudah disediakan.
3.	Membuat Background 2D Tema Jungle Book	26 - 27 Januari 2022	Membuat background dengan ukuran 5760x1080px dengan tone warna film Jungle Book.
4.	Membuat Background 2D Tema Disney	28 - 31 Januari 2022	Membuat background dengan ukuran 1920x2160px dengan menggunakan tone warna dari film Disney.
5.	Simulasi Uji Kompetensi	2 Februari 2022	Membuat background taman bermain dengan nuansa pagi hari.
6.	Membuat Background 2D Suasana Sore Hari	3 Februari 2022	Membuat background bangunan menggunakan perspektif 2 titik hilang atau 3 titik hilang dengan nuansa sore hari.
7.	Uji Kompetensi	4 Februari 2022	Menguji skill yang didapatkan selama diklat untuk dinilai apakah peserta kompeten atau tidak.

TANGGAL	WAKTU	MATA PELAJARAN	JPL	NARASUMBER
SENIN, 24 JAN 2022	08:00-08:45	Pendaftaran peserta		
	08:45-09:30	Pembukaan		
	09:30-10:15	Pengarahan program	2	
	10:15-10:30	Rehat (snack)		
	10:30-11:15	Idem		
	11:15-12:00	Character building	6	
	12:00-13:00	ISHOMA		
	13:00-13:45	Idem		
	13:45-14:30	Idem		
	14:30-15:15	Idem		
	15:15-15:30	Rehat (snack)		
	15:30-16:15	Idem		
	16:15-17:00	Idem		
	17:00-17:45	Idem		
	08:00-08:45	Membuat gambar latar	1	
	08:45-09:30	Membuat gambar latar	9	
	09:30-10:15	Idem		
	10:15-10:30	Rehat (snack)		
	10:30-11:15	Idem		

SLASA, 25 JAN 2022	11:15-12:00	Idem		
	12:00-13:00	ISHOMA		
	13:00-13:45	Idem		
	13:45-14:30	Idem		
	14:30-15:15	Idem		
	15:15-15:30	Rehat (snack)		
	15:30-16:15	Idem		
	16:15-17:00	Idem		
RABU, 26 JAN 2022	08:00-08:45	Membuat gambar latar	2	
	08:45-09:30	Idem		
	09:30-10:15	Membuat gambar latar	8	
	10:15-10:30	Rehat (snack)		
	10:30-11:15	Idem		
	11:15-12:00	Idem		
	12:00-13:00	ISHOMA		
	13:00-13:45	Idem		
	13:45-14:30	Idem		
	14:30-15:15	Idem		
	15:15-15:30	Rehat (snack)		
	15:30-16:15	Idem		
16:15-17:00	Idem			
KAMIS, 27 JAN 2022	08:00-08:45	Membuat gambar latar	4	
	08:45-09:30	Idem		
	09:30-10:15	Idem		
	10:15-10:30	Rehat (snack)		
	10:30-11:15	Idem		
	11:15-12:00	Membuat pewarnaan gambar latar (coloring)	7	
	12:00-13:00	ISHOMA		
	13:00-13:45	Idem		
	13:45-14:30	Idem		
	14:30-15:15	Idem		
	15:15-15:30	Rehat (snack)		
	15:30-16:15	Idem		
16:15-17:00	Idem			
JUM'AT, 28 JAN 2022	08:00-08:45	Membuat pewarnaan gambar latar (coloring)	11	
	08:45-09:30	Idem		
	09:30-10:15	Idem		
	10:15-10:30	Rehat (snack)		
	10:30-11:15	Idem		
	11:15-12:00	Idem		
	12:00-13:00	ISHOMA		
	13:00-13:45	Idem		
	13:45-14:30	Idem		
	14:30-15:15	Idem		
	15:15-15:30	Rehat (snack)		
	15:30-16:15	Idem		
16:15-18:00	Idem			
18:00-18:45	Idem			
SABTU, 29 JAN 2022	08:00-08:45	Membuat pewarnaan gambar latar (coloring)	11	
	08:45-09:30	Idem		
	09:30-10:15	Idem		
	10:15-10:30	Rehat (snack)		
	10:30-11:15	Idem		
	11:15-12:00	Idem		
	12:00-13:00	ISHOMA		
	13:00-13:45	Idem		
	13:45-14:30	Idem		
	14:30-15:15	Idem		
	15:15-15:30	Rehat (snack)		
	15:30-16:15	Idem		
16:15-17:00	Idem			
17:00-17:45	Idem			

SENIN,31 JAN 2022	08:00-08:45	Membuat pewarnaan gambar latar (coloring)	11	
	08:45-09:30	Idem		
	09:30-10:15	Idem		
	10:15-10:30	Rehat (snack)		
	10:30-11:15	Idem		
	11:15-12:00	Idem		
	12:00-13:00	ISHOMA		
	13:00-13:45	Idem		
	13:45-14:30	Idem		
	14:30-15:15	Idem		
	15:15-15:30	Rehat (snack)		
	15:30-16:15	Idem		
	16:15-17:00	Idem		
	17:00-17:45	Idem		
RABU,2 JAN 2022	08:00-08:45	Membuat pewarnaan gambar latar (coloring)	1	
	08:45-09:30	Membuat pewarnaan gambar latar	10	
	09:30-10:15	Idem		
	10:15-10:30	Rehat (snack)		
	10:30-11:15	Idem		
	11:15-12:00	Idem		
	12:00-13:00	ISHOMA		
	13:00-13:45	Idem		
	13:45-14:30	Idem		
	14:30-15:15	Idem		
	15:15-15:30	Rehat (snack)		
	15:30-16:15	Idem		
	16:15-17:00	Idem		
	KAMIS,3 JAN 2022	08:00-08:45	Membuat pewarnaan gambar latar (coloring)	11
08:45-09:30		Idem		
09:30-10:15		Idem		
10:15-10:30		Rehat (snack)		
10:30-11:15		Idem		
11:15-12:00		Idem		
12:00-13:00		ISHOMA		
13:00-13:45		Idem		
13:45-14:30		Idem		
14:30-15:15		Idem		
15:15-15:30		Rehat (snack)		
15:30-16:15		Idem		
16:15-17:00		Idem		
17:00-17:45		Idem		
17:45-18:30		Monitoring Dan Evaluasi Pembelajaran		
JUM'AT,4 JAN 2022	08:00-08:45	Uji kompetensi		
	08:45-09:30	Idem		
	09:30-10:15	Idem		
	10:15-10:30	Rehat (snack)		
	10:30-11:15	Idem		
	11:15-12:00	Idem		
	12:00-14:00	ISHOMA		
	14:00-14:45	Idem		
	14:45-15:30	Idem		
	15:30-16:15	Idem		
	16:15-16:30	Rehat (snack)		
	16:30-17:15	Idem		
	17:15-18:00	Idem		
18:00-18:45	Idem			

D. Kegiatan pelaksanaan menampilkan creative brief, alternatif desain, & final desain

1. 24-25 januari 2022 (pengungkapan situasi/suasana)

a. Creatif brief

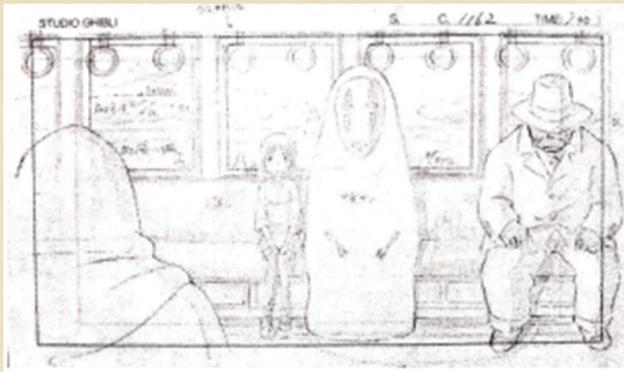
Pengungkapan situasi /suasana pada naskah yang direpresentasikan dalam tanda-tanda visual yg mendeskripsikan situasi /suasana dalam gambar. Mengamati sketsa gambar/storyboard dan menentukan background, midground, dan foreground.

Aspek rasio = midground 1920 x 1080 px
Background (2x1920)x 1080 px

Gerak kamera = panning

b. Alternatif desain

Asset visual



c. Proses desain

• Desain background



- Desain midground



- d. Final desain



2. 25-26 januari 2022 (budaya)

- a. Creatyf brief

Pengungkapan budaya (national geographical dan local ambient) pada layout yang dipresentasikan dalam gambar. Dimana gambar mobil arsitektur rumah , gambar pohon dan lingkungan sekitar dapat mengungkapkan budaya.

Pengungkapan budaya dapat terlihat dari visualisasi mobil dengan gaya klasik sejenis mobil klasik Duesenberg 1929. Maka suasana, dan dimensi waktu khusus yang dihadirkan visualisasi mobil adalah dimensi tahun 1930-an. Visualisasi arsitektural rumah yaitu rumah gaya amerika klasik. Hal khas yang terlihat adalah atap rumah terlihat penanda arah yang dilengkapi aksesori serigala melongok. Hal selanjutnya yang dapat dilihat adalah atap rumah yang berbentuk komposisi du alimas yang saling melintang.

Aspek rasio = 1920 x 1080 px
Suasana = Horor

b. Alternatif desain

Asset visual



c. Proses desain

- Desain background



- Desain foreground



d. Final desain



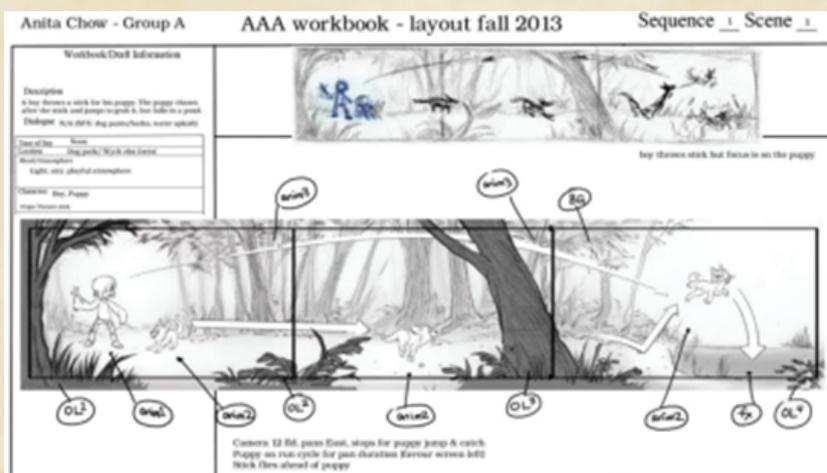
3. 27-28 januari 2022 (background sesuai layout dan arahan warna dari art director)

a. Creatif brief

Seorang anak laki - laki melempar tongkatnya untuk anjingnya. Sang anjing mengejar tongkat tersebut dan melompat untuk mengambilnya, namun sang anjing justru jatuh di kolam.

b. Alternatif desain

Asset Visual

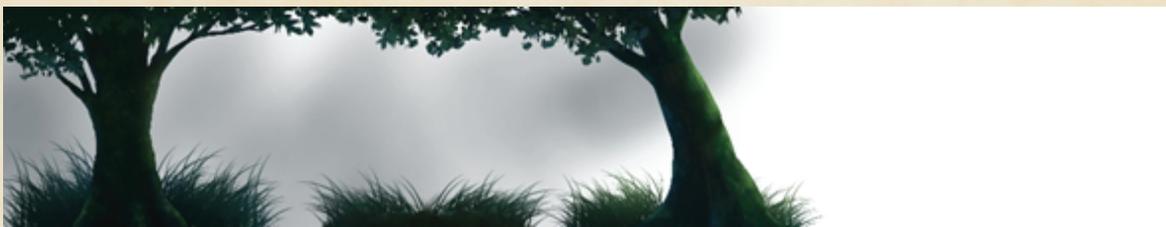


c. Proses desain

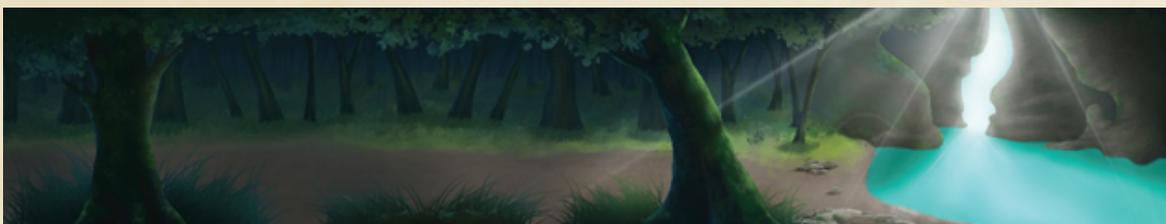
- Desain background



- Desain foreground



d. Final desain



4. 29-31 januari 2022 (Merancang pemilihan kombinasi warna pada background berdasarkan suasana dan cerita)

a. Kreatif brief

Sketsa yang gambarkan suasana hutandan akan digambarkan menggunakan pepaduan asset warna yang sudah ditentukan oleh art derekter

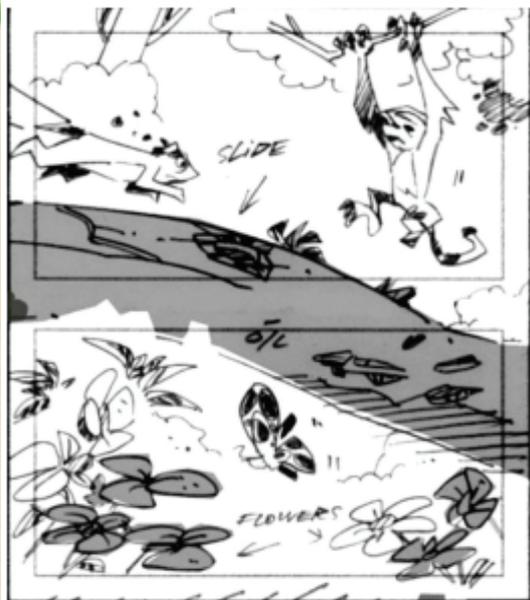
Aspek rasio = 1920 x (2 x 1080) px

Waktu = siang hari

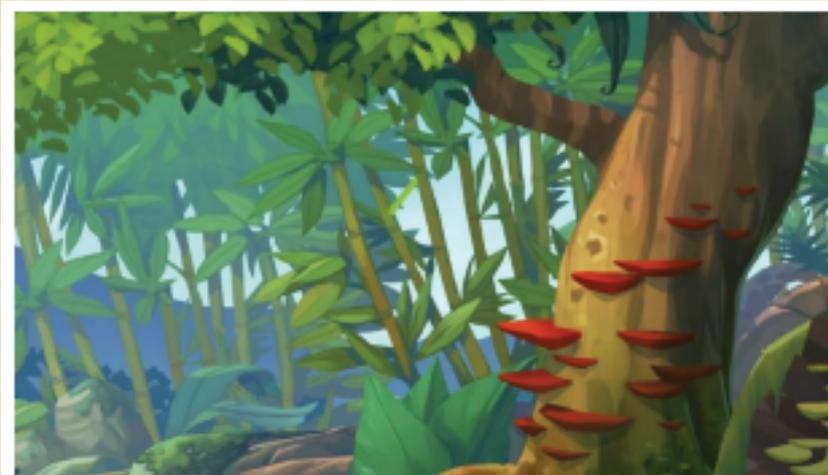
Gerakan kamera = ped up

e. Alternatif desain

Asset visual



Asset warna



f. Proses desain

- Desain background



- Desain midground



- Desain foreground



- Final Desain



- Final Desain

5. 2 februari 2022 (simulasi 1)

- Creatif brief

Mengambarkan suasana taman bermain anak-anak

Aspek rasio = 1920 x 1080 px

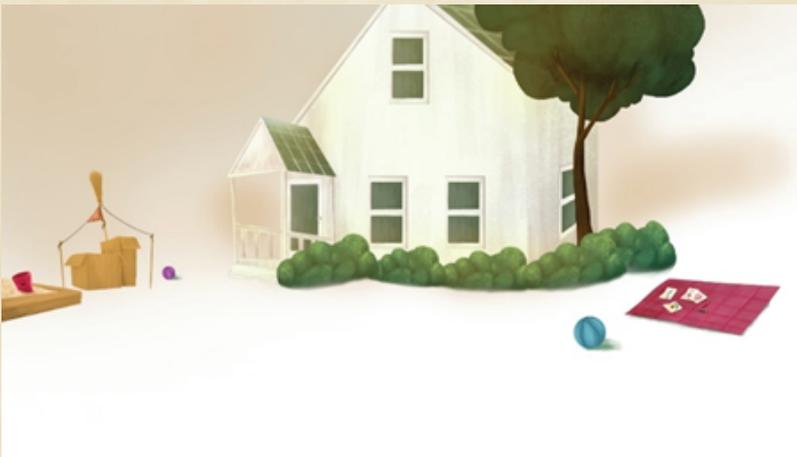
Waktu = Siang hari

Suasana = Ceria

- Desain background



- Desain midground



- Desain foreground



- Final Desain



6. 3 FEBRUARI 2022 (Simulasi 2)

- CREATIVE BRIEF

Suasan sore hari dengan 2 prespektif titik hilang.

Aspek rasio = 1920 x 1080 px

Waktu = Sore hari

- Desain background



- Desain foreground



- Final Desain



7. 4 FEBRUARI 2022 (Uji Kompetensi)

a. CREATIVE BRIEF

Suasana di perbukitan, di salah satu bukitnya terdapat sebuah pohon mangga besar yang buahnya sudah ada beberapa yang berjatuhan. Kedua anak laki – laki lari dari belakang dan bersembunyi di balik pohon mangga tersebut, kemudian menyeberangi sungai, bersembunyi dibalik bebatuan melihat sesuatu.

Aspek rasio = 1920 x 1080 px

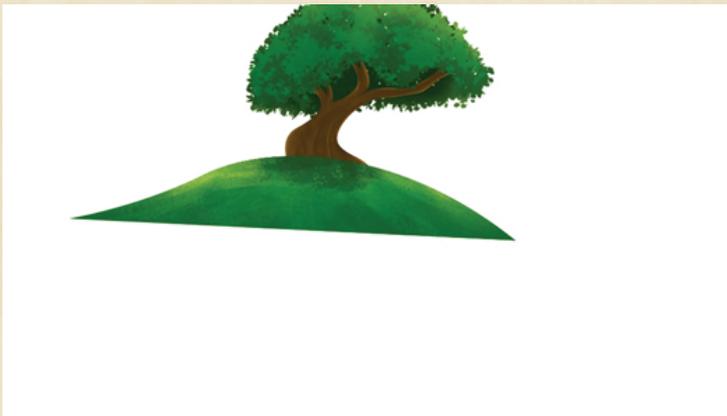
Waktu = Siang hari dan malam hari

b. Asset visual



c. PROSES DESAIN

- Desain midground



- Desain foreground



- Desain background



d. FINAL DESAIN

- Siang



- Malam



KETERAMPILAN YANG DIPEROLEH

Selama pelaksanaan kegiatan diklat saya mendapat banyak pelajaran dan pengalaman untuk menjadi seorang background artist, mulai dari perkembangan skill, pengetahuan dalam pembuatan background animasi 2D, merasakan dunia kerja, dan banyak lagi. Salah satu pengalaman yang saya dapatkan yaitu pengetahuan tentang bagaimana menginterpretasikan kondisi lokasi, setting, suasana budaya berdasarkan brief/naskah yang di berikan, juga menciptakan gambar background sesuai dengan arahan dari art director untuk dapat menciptakan gambar sesuai dengan yang diharapkan.

Dalam pelaksanaan diklat, para pembimbing sangat ramah juga tegas dalam membimbing kami hingga kami dapat berkembang dengan pesat dalam memahami brief dan pengetahuan dalam penciptaan gambar background animasi 2D. Dalam penggunaan software kami dibebaskan dalam pemilihan penggunaan software untuk pembuatan gambar background animasi 2D, hingga minimnya kendala yang kami hadapi. Juga para pembimbing sangat terbuka dan ramah saat penjelasan tentang tool-tool yang belum kami ketahui atau paham dalam penggunaan software yang kami pilih sendiri.

BAB IV PENUTUP

A. Kesimpulan

Dalam kegiatan dan pelaksanaan Diklat yang diadakan di kampus Stsrd Visi saya banyak mendapatkan pengetahuan secara nyata dalam menerapkan ilmu selama perkuliahan, sehingga dapat dipraktekkan secara maksimal dan optimal ketika mengikuti pelaksanaan Diklat. Dan selama kegiatan kerja saya dapat menyadari bahwa dalam dunia kerja diperlukan tanggung jawab, ketelitian, kesabaran yang tinggi atas semua pekerjaan yang dikerjakan dan disiplin dalam mengikuti peraturan bekerja juga disiplin waktu menjadi tanggung jawab kita agar tugas- tugas yang diberikan dapat diselesaikan dengan baik dan tepat waktu.

Dari hasil laporan ini maka saya dapat menarik kesimpulan bahwa :

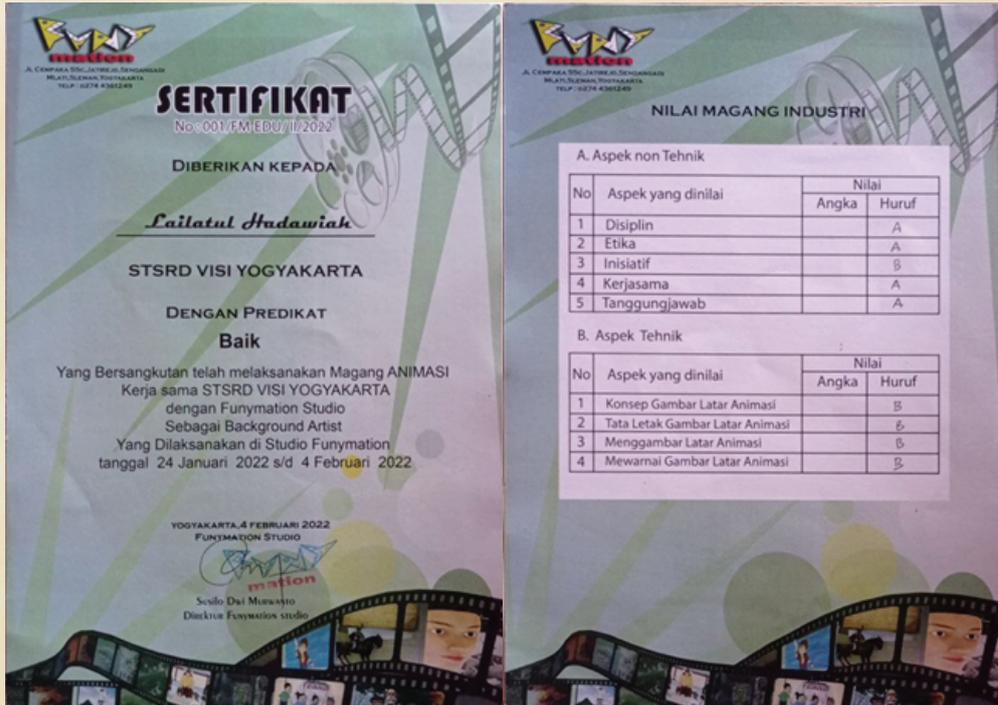
1. Pelaksanaan diklat ini dapat dikatakan berjalan sangat baik, karena kami dapat menyelesaikan dengan baik dan dapat meningkatkan kemampuan dan mendapatkan pengetahuan baru selama pelaksanaan.
2. Pengalaman yang didapatkan selama diklat menjadi bekal untuk mahasiswa nantinya didunia kerja.
3. Memudahkan mahasiswa dalam memilih fokus penjurusan

B. Saran

saya akan memberikan saran untuk Stsrd Visi untuk perbaikan yang mungkin dapat bermanfaat. Adapun saran yang dapat saya berikan yaitu, Karena berjalannya dengan sukses pelaksanaan diklat ini saya berharap STSRD VISI dapat melanjutkan kerja sama dengan Balai Diklat Industri dan industri lain yang berkaitan dengan penjurusan DKV seperti, videografi ,fotografi, desain grafis, animasi, ilustrator dan yang lainnya agar dapat meningkatkan skill mahasiswa STSRD VISI.

LAMPIRAN

A. Nilai Dari Perusahaan Dan Masukan Dari Perusahaan



B. Sertifikat Kompetensi



C. Foto Pelaksanaan Kerja Profesi
1. Pembukaan Diklat



2. Peserta fokus dalam mendengarkan arahan pembimbing



3. Penyerahan name tag atas selesainya pelaksanaan diklat



4. Foto bersama



5. Daftar Hadir Peserta
Presentasi Hasil Kerja Profesi


SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

Jl. Tamansiswa 150 B Yogyakarta 55151

Telp. (0274) 377787, 380848, Fax. (0274) 388680

 email : info@stsrdvisi.ac.id
**DAFTAR HADIR PESERTA
PRESENTASI HASIL KERJA PROFESI**

Nama : Lailatul Hadawiah NIM : 11191050
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual Jenjang : S1
 Hari/Tanggal : Jumat, 13 November 2022 Ruang : 3.2

 Tempat Kerja Profesi : Funymation Studio

 Judul Kerja Profesi : Laporan Kerja Profesi Background Artist 2D BDI Denpasar x Funymation Studio

 Dosen Pembimbing : Wahyu Tri W., M.Sn
Daftar Peserta:

NO	NIM	NAMA	JENJANG	TANDA TANGAN
1	11191010	Alvita Nadifah	S1	
2	11191042	HIFDA APDAL S	S1	
3	11191030	Fajar Wahyu R.	S1	
4	11191025	Dabrui Habibi A	S1	
5	11201005	Abdu'Fauzillah Bimartoko	S1	
6	11181029	Rizki Wibowo	S1	
07	11201061	Dwi Ahmad M.	S1	
8	11261059	M. Arfandi Dwi Anugrah	S1	
9	11201066	Sumiyo S Guritno	S1	
10	11201057	Nadhim M Rahman	S1	
11	11201033	M. SADDAM FARHANI P	S1	
12	11191094	Zaya Viviana Alfafa	S1	
13	11191069	Punchi Jihadnda. f.	S1	
14	11201024	Fika Shabrina	S1	
15	11201063	Fasya Dwi Sulistyono utari	S1	
16	11201019	Elmanda Tasha M.	S1	
17	11171016	FANDY NABOM M.	S1	
18	11221069	ARMANDA RIZKI	S1	
19	11191056	M. Dzaky Mubharok	S1	
20	11191057	M. Ikhsan Rawademi	S1	


SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA

Jl. Tamansiswa 150 B Yogyakarta 55151

Telp. (0274) 377787, 380848, Fax. (0274) 388680

 email : info@stsrdivisi.ac.id
**DAFTAR HADIR PESERTA
PRESENTASI HASIL KERJA PROFESI**

Nama : Lailatul Hadawiah NIM : 11191050
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual Jenjang : S1
 Hari/Tanggal : Jumat, 13 November 2022 Ruang : 3.2

 Tempat Kerja Profesi : Funymation Studio

 Judul Kerja Profesi : Laporan Kerja Profesi Background Artist 2D BDI Denpasar x Funymation Studio

 Dosen Pembimbing : Wahyu Tri W., M.Sn
Daftar Peserta:

NO	NIM	NAMA	JENJANG	TANDA TANGAN
1	11201038	Oktaviana Ghani	S1	
2	11201002	Agatha Gita	S1	
3	11201051	Maiya Arsyia R.	S1	
4	11191003	Afsha Nugie Algiyanie	S1	
5	11191028	Dwi Heriyan Aditya	S1	
6	11191066	Naufal Atiman	S1	
7	11201045	THIO NATHANNAEL KWANDY	S1	
8	11191037	Fransiska Niken P	S1	
9	11191052	Mirza Uswah Rahmadhani	S1	
10	11191029	Buah kasih k	S1	
11	11181003	Adelka Putri W.	S1	
12	11211032	Enno Resya Fuchlita	S1	
13	11211010	APRIYANDANI	S1	
14	11171011	Brian Ali Cahada	S1	
15	11201026	Hamida Amalia	S1	
16	11211065	Naja FS	S1	
17	11201032	MUHAMMAD JIHAD NUR ALIM	S1	
18	11201011	Bagas Nanda Cahyo Utomo	S1	
19	11211016	Azizah Yuditasari	S1	
20	11211026	David Roxy Santaya	S1	



SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
Jl. Tamansiswa 150 B Yogyakarta 55151
Telp. (0274) 377787, 380848, Fax. (0274) 388680
email : info@stsrdvisi.ac.id

DAFTAR HADIR PESERTA
PRESENTASI HASIL KERJA PROFESI

Nama : Lailatul Hadawiah NIM : 11191050
Program Studi : Desain Komunikasi Visual Jenjang : S1
Hari/Tanggal : Jumat, 13 November 2022 Ruang : 3.2

Tempat Kerja Profesi : Funymation Studio

Judul Kerja Profesi : Laporan Kerja Profesi Background Artist 2D BDI Denpasar x Funymation Studio

Dosen Pembimbing : Wahyu Tri W., M.Sn

Daftar Peserta:

NO	NIM	NAMA	JENJANG	TANDA TANGAN
1	11191048	JUFEN HAE DUKO	S1	
2.	01191024	OPPI Amalia	D3	
3.	11181010	Alfredo Hermanto	S1	
4.	11201058	Clarissus Fernando P	S1	
5	11191055	Fauzan Rizqillah S	S1	
6.	11191059	Ahmad Ansharudin	S1	
7	11191072	Raja Abdul Aziz	S1	
8	11191085	Therryous Batista Santoso	S1	
9.	11191029	Enur Aulra	S1	
10.	11191031	Foney Abd Ghani	S1	
11.	01181024	NOVIAN ANANDA PERDANA	D3	
12	11211092	HIZKIA K. HANI	S1	
13	11201029	M.athallah al farabi	S1	



SEKOLAH TINGGI SENI RUPA DAN DESAIN VISI INDONESIA
 Jl. Tamansiswa 150 B Yogyakarta 55151
 Telp. (0274) 377787, 380848, Fax. (0274) 388680
 email : info@stsrdvisi.ac.id

FORMULIR BIMBINGAN KERJA PROFESI

Nama : Lailatul Hadawiah NIM : 11191050
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual Jenjang : strata 1 (S1)

Tempat Kerja Profesi : funymatin studio

Judul Kerja Profesi : Laporan kerja profesi pembuatan latar animasi 2 D

Dosen Pembimbing : Wahyu Tri W., M.Sn

I. Bimbingan KP

NO	HARI/TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	REVISI	PARAF PEMBIMBING
1.	9 november 2022	konsuk laporan kp	revisi layout karena terlalu formal	
2.	10 november 2022	konsuk desain cover layout		
3.	11 november 2022	konsuk desain cover layout	Acc	

*) Syarat menghadiri 10 Presentasi Kerja Profesi sebelumnya terpenuhi

II. Tanggal Presentasi KP : jum'at, 18 november 2022 *)

Yogyakarta, 11 November 2022

Mengetahui,
 Koordinator Kerja Profesi

Dian Prajarini, S.T.,M.Eng

NIK/NIP: 98093052

Menyetujui,
 Dosen Pembimbing

Wahyu Tri W., M.Sn

NIK/NIP: 98093052



TERIMAKASIH