

LAPORAN

Kerja Profesi

Background Artist

Funymation X BDI Denpasar

Guntur Agung Sadewa
11191039

LAPORAN KERJA PROFESI

Background Artist - Funymation - BDI Bali



Oleh :

Guntur Agung Sadewa

11191039

Program Studi
Desain Komunikasi Visual
Jenjang – Strata 1
Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia
2022

LAPORAN KERJA PROFESI

Background Artist - Funymation - BDI Bali

Laporan Kerja Profesi ini disusun oleh :

Nama : **Guntur Agung Sadewa**
NIM : **11191039**
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=stsrvisi, 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

DAFTAR *Isi*

BAB 1 Pendahuluan	3
Latar Belakang	4
Tujuan dan Manfaat	4

5	BAB 2 Pendahuluan
6	Profil Perusahaan
7	Struktur Organisasi
8	Portofolio
9	Fasilitas

BAB 3 Pelaksanaan KP	10
Alur Kerja	11
Pelaksanaan TUGAS 1	12
Pelaksanaan TUGAS 2	14
Pelaksanaan TUGAS 3	16
Pelaksanaan TUGAS 4	18
Pelaksanaan TUGAS 5	20
Pelaksanaan TUGAS 6	22

24	BAB 4 Kesimpulan
25	Manfaat
26	Saran
27	Lampiran



Kata pengantar ✨

Puji syukur marilah kita panjatkan kehadirat Allah SWT. Yang telah melimpahkan rahmat dan karuniaNya sehingga penulis dapat menyelesaikan Laporan Kerja Profesi Tim Konten Media STSRD VISI.

Kerja Profesi (KP) adalah kuliah praktik di perusahaan/instansi sebagai ajang pelatihan yang dirancang untuk menciptakan pengalaman kerja bagi mahasiswa pada perusahaan/instansi tertentu. Mata kuliah ini dilaksanakan mahasiswa tingkat akhir yang masih terdaftar sebagai mahasiswa aktif di STSRD VISI dan telah memenuhi syarat yaitu, lulus semua mata kuliah praktik kecuali mata kuliah pilihan (Desain Web, Desain Game, Film Pendek) dan Media Eksperimental, bagi mahasiswa STSRD VISI jenjang Strata-1.

Praktik lapangan ini bertujuan memberikan kesempatan kepada mahasiswa untuk melatih dan mengembangkan skill, melalui pengetahuan dan keterampilan yang telah diperoleh dari kegiatan selama perkuliahan, untuk membantu pemecahan masalah desain yang sedang dikerjakan oleh perusahaan, dapat berupa rekomendasi, analisis dan hasilnya dalam bentuk alternative desain. Dimana hasil akhir dari pelaksanaan Kerja Profesi yang mahasiswa wajib menyusun Laporan Kerja Profesi sesuai dengan format/sistematika yang telah ditentukan.

Pada kesempatan kali ini, penulis mengucapkan terima kasih kepada pihak-pihak yang telah banyak membantu proses berlangsungnya Kerja Profesi. Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indonesia, yang telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan magang sebagai Tim Content Marketing. Terkhususnya, ucapan terima kasih ini ditujukan kepada :

1. Allah SWT.
2. Kedua Orang Tua.
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.
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. Teman-teman Peserta diklat.

Akhir kata, penulis mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang telah membantu dalam penyusunan Laporan Kerja Profesi Tim Konten Media STSRD VISI. Semoga Laporan Kerja Profesi ini memberikan manfaat, serta dapat dijadikan referensi terkait dengan lingkup kerja bagi mahasiswa lainnya



BAB I

Pendahuluan

Latar Belakang ✨

Sekolah Tinggi Seni Rupa dan Desain Visi Indoensia merupakan sebuah kampus Desain Komunikasi Visual yang memiliki motto “Creativity For Positif Changes”.

Berawal dari mendapat tawaran langsung dari Bapak Sudjadi Tjipto melalui Whatsapp bawasannya saya disuruh untuk mengikuti diklat tersebut. Dengan pertimbangan karena saya pernah mengikuti lomba PMB Baliho Visi 2021 dan berhasil menjadi Juara 1.

Tidak hanya cukup sampai di situ saja, penulis juga mengharapkan mendapat pengalaman menjadi seorang background artist karena penulis sendiri passionate di bidang ilustrasi.

Selain itu juga diklat tersebut bekerja sama dengan kementerian dan studio Animasi Funnymation tentu akan menambah portofolio yang baik untuk penulis. selain mendapat pengalaman juga kita mendapat sertifikasi resmi BNSP dan berlaku selama 3 Tahun yang tentu akan sangat berguna dikemudian hari.

Tujuan dan Manfaat

Peserta diharapkan mampu membuat Background ilustrasi untuk tujuan animasi secara profesional. mengerti alur pembuatan sebuah Background animasi dan juga merasakan pengalaman bekerja secara langsung di dunia kerja nyata. sehingga diharapkan dengan adanya praktik lapangan ini dapat menaikkan kualitas Peserta. Dengan latihan dan praktik ini diharapkan menjadikan mahasiswa yang kompeten usai dari menjalani Diklat tersebut.

BAB II

Profil Perusahaan

The background is a vibrant, stylized illustration of a tropical jungle. In the foreground, a large tree trunk is on the left, with various green and blue foliage. In the middle ground, a waterfall cascades over rocks into a pool of water. The sky is a mix of yellow, orange, and purple, suggesting a sunset or sunrise. The overall style is flat and colorful.



Funymation Studio adalah sebuah kelompok usaha mandiri yang tercatat di Kepaniteraan Pengadilan Negeri Sleman dengan nomor 204/HK/V/CV/2014/PN.SMN tanggal 16 mei 2014 dengan nama CV FUNYMATION yang bergerak di bidang industri kreatif, yaitu pada bidang produksi animasi dan Pendidikan.

Awalnya Funymation studio didirikan tahun 2005 oleh Susilo Dwi Murwanto. yang berpengalaman di industri animasi, pernah bekerja selama 5 tahun sebagai animator di beberapa industri animasi di Kuala Lumpur, Malaysia.

FUNYMATION STUDIO bekerja dengan semangat professional Dan Standart Produksi yang tinggi yang diadopsi dari Pengalaman bekerja di Luar negeri, sehingga menghasilkan produk animasi yang baik. lat animasi 2 Dimensi sebagai background artist.

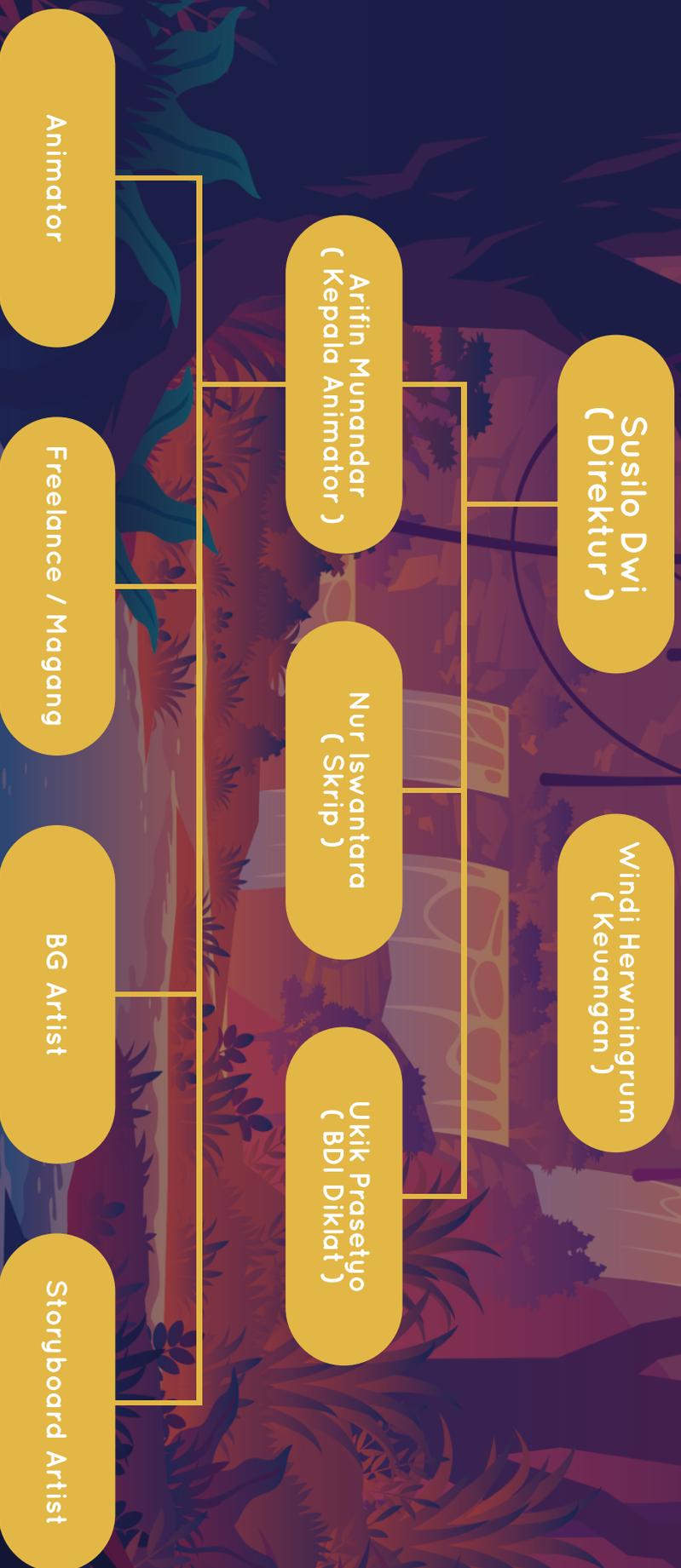
MISI

Mengembangkan animasi Indonesia berkelas dunia

LAYANAN

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

STRUKTUR Organisasi



PORTOFOLIO

Perusahaan



Sarana dan Prasarana Diklat

Sarana

- Papan tulis
- Flip chart
- LCD projector
- Sound system
- Komputer
- Buku panduan
- Modul

Prasarana

- Ruang Lap Komputer
- Ruang Kantor
- Ruang Makan

Linkup Pelayanan

- Akomodasi Selama Diklat
- Konsumsi
- Perlengkapan Diklat
- Layanan Kesehatan Sesuai Ketentuan
- Fasilitas Lain Oleh Panitia

BAB III

Pelaksanaan Kerja Profesi

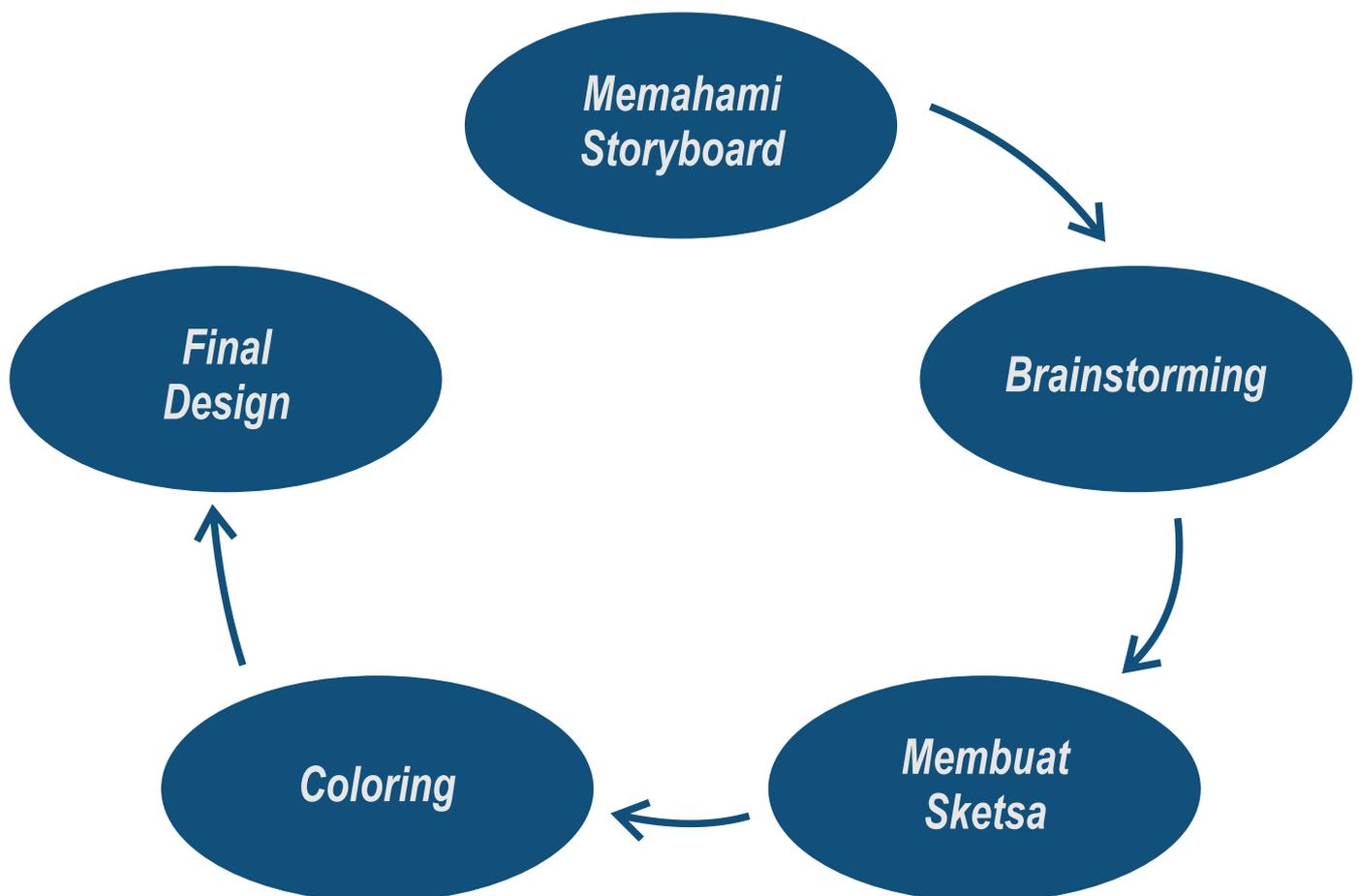


PROSES PELAKSANAAN *Kerja Profesi*

Waktu Pelaksanaan

Diklat pembuatan latar animasi 2 Dimensi berlangsung dari 24 Januari – 4 Februari 2022 diawali dengan acara pembukaan, Brief dan pengajaran lalu proseses perkenalan dan dilanjut dengan pengajaran kompetensi ,diakhiri dengan uji kompetensi dan acara penutup.

Alur & Proses Kerja



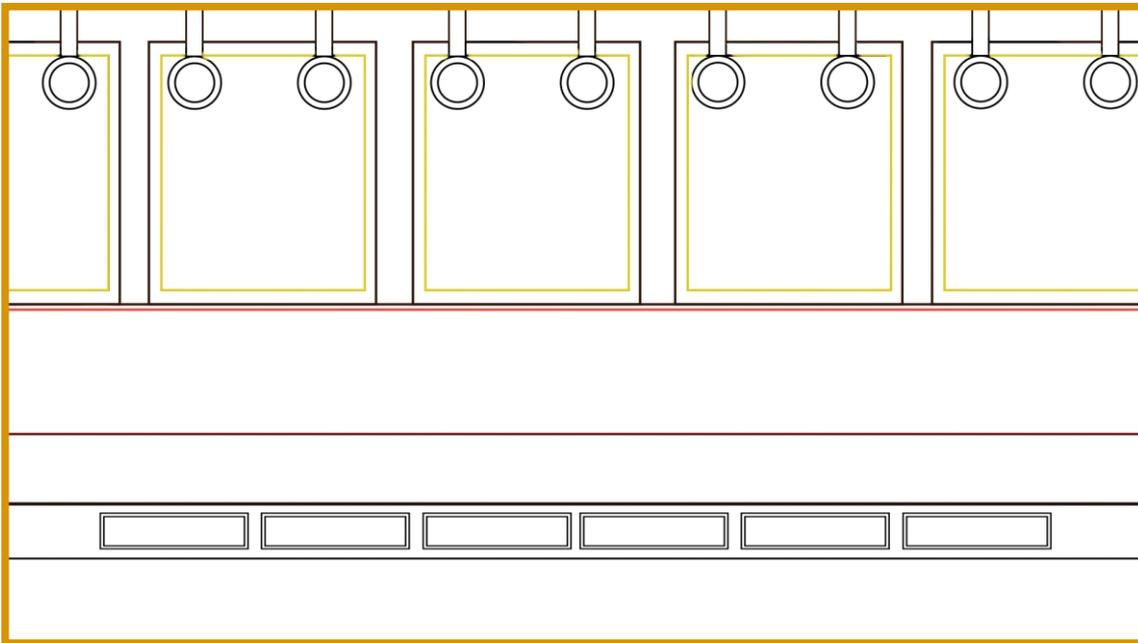
PELAKSANAAN

Tugas 1

Creative Brief

Pengenalan peserta terhadap layering dalam background animasi yang terdiri dari Foreground, Background, dan Midground. selain itu penugasan pertama tersebut juga melatih peserta untuk membangun sebuah suasana dan kemampuan menangkap brief / sketsa yang sudah diberikan.

Proses



OUTPUT FINAL

Tugas 1



PELAKSANAAN

Tugas 2

Creative Brief

Pelatihan pembuatan suasana atau ambience pada background animasi dengan tujuan lebih menambah kesan atau pesan yang ditekankan dalam cerita semakin tersampaikan kepada audience, seperti kesan horror, ceria, sedih dsb.

Proses



OUTPUT FINAL

Tugas 2



PELAKSANAAN

Tugas 3

Creative Brief

Pelatihan pembuatan background bersambung untuk kebutuhan latar panning vertical maupun horizontal dalam sebuah animasi. dalam sebuah animasi terkadang membutuhkan background bersambung seperti ketika sebuah karakter berjalan atau shot transisi maka dibutuhkan sebuah background bersambung dengan minimal 2 shot

Proses



OUTPUT FINAL

Tugas 3



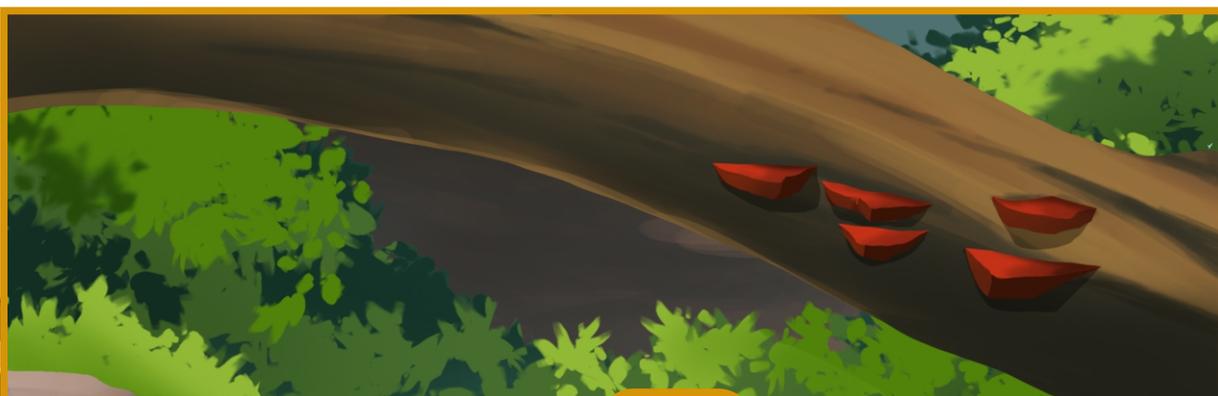
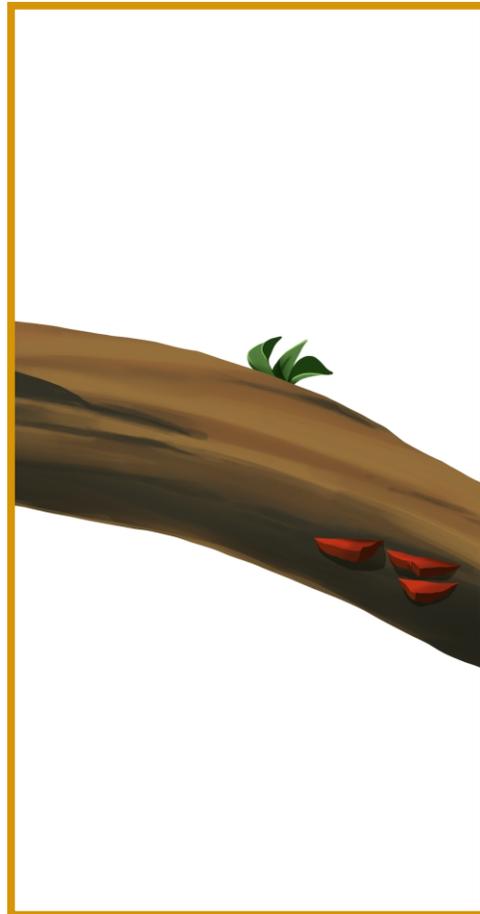
PELAKSANAAN

Tugas 4

Creative Brief

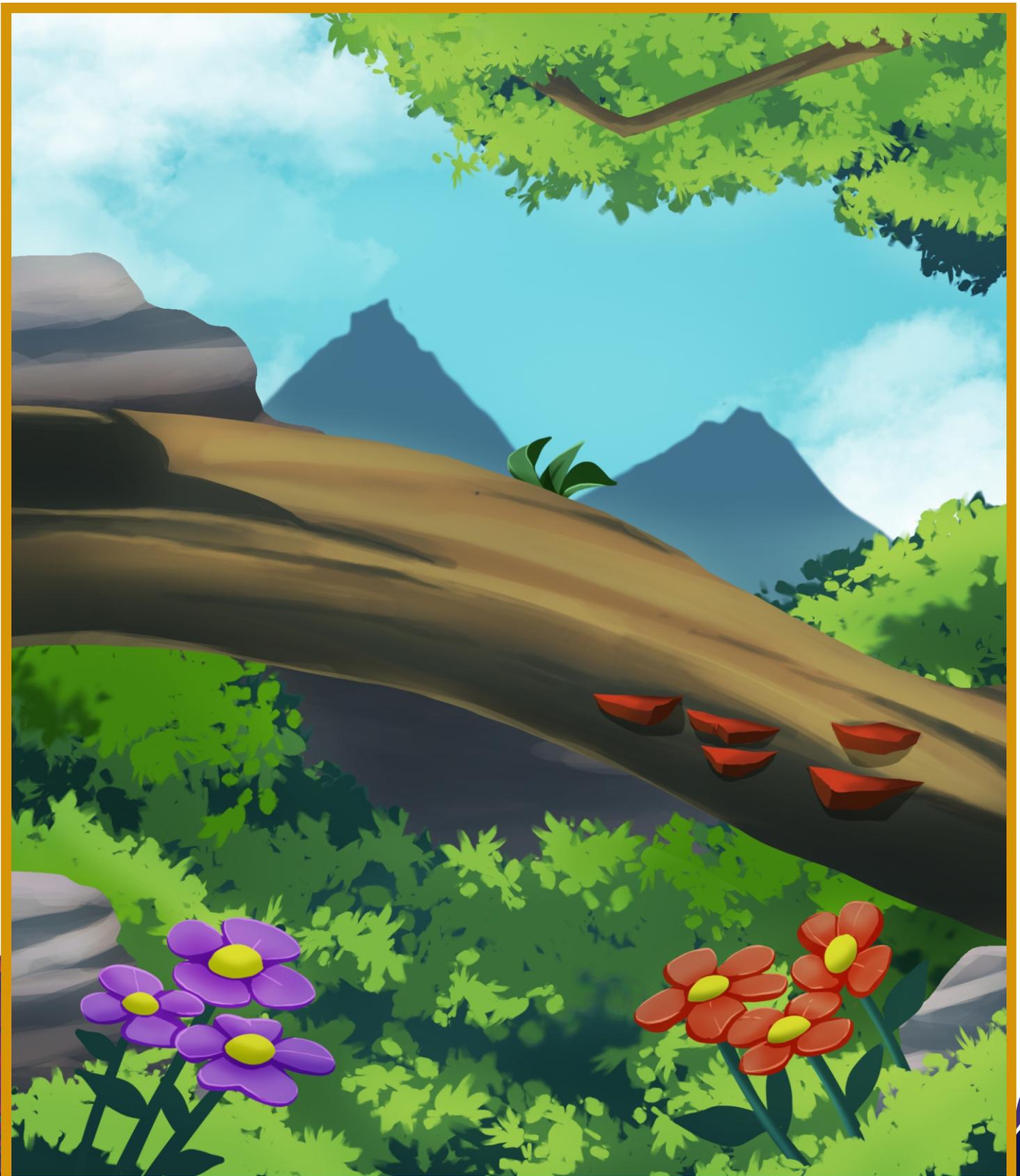
Pelatihan pembuatan suasana atau ambience pada background animasi dengan tujuan lebih menambah kesan atau pesan yang ditekankan dalam cerita semakin tersampaikan kepada audience, seperti kesan horror, ceria, sedih dsb.

Proses



OUTPUT FINAL

Tugas 4



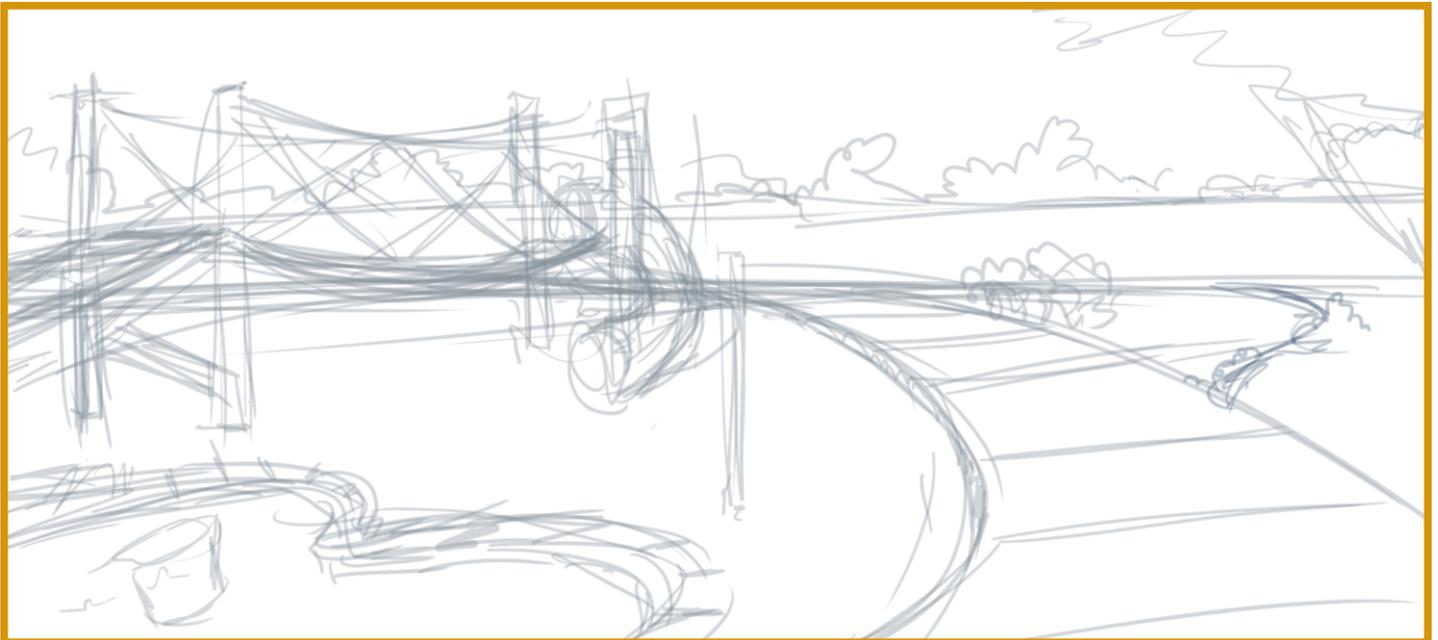
PELAKSANAAN

Tugas 5

Creative Brief

Pelatihan pembuatan suasana waktu pada sebuah background. waktu merupakan faktor penting dalam sebuah pembuatan background, dalam proses pelatihan ini peserta diharap mampu menggambarkan sebuah kondisi waktu yang dapat dirasakan entah itu siang sore maupun malam.

Proses



OUTPUT FINAL

Tugas 5



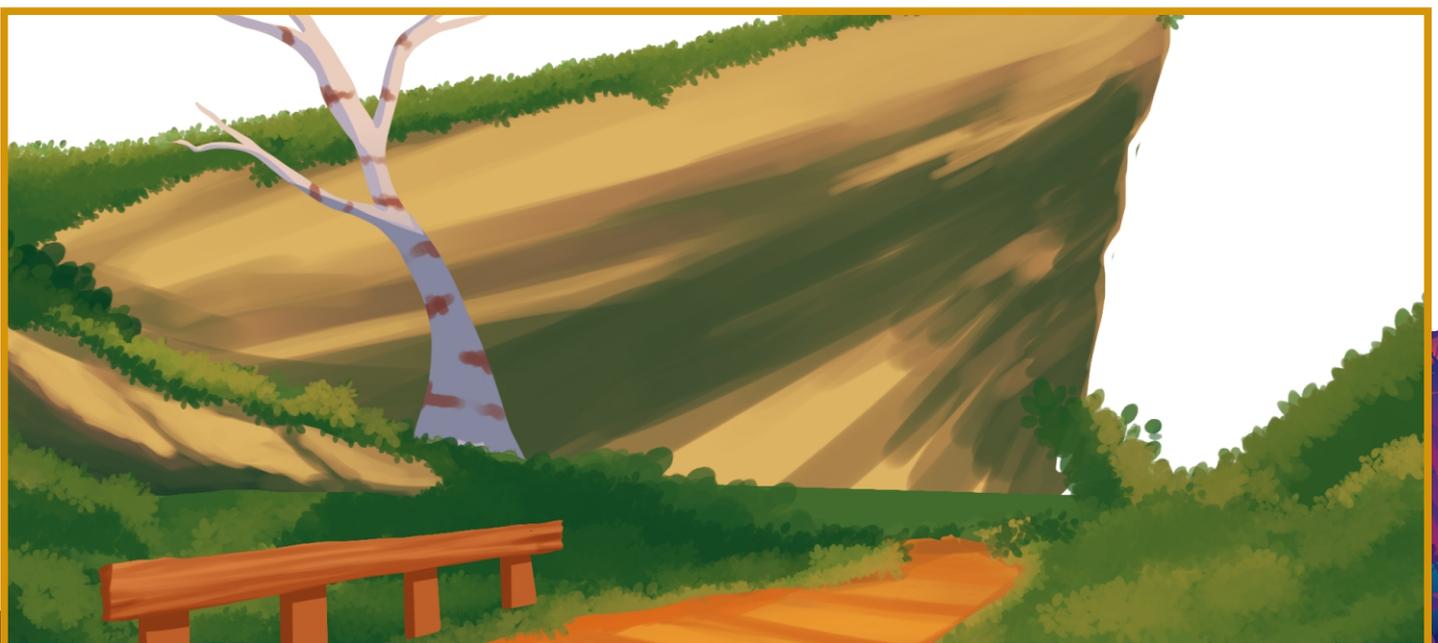
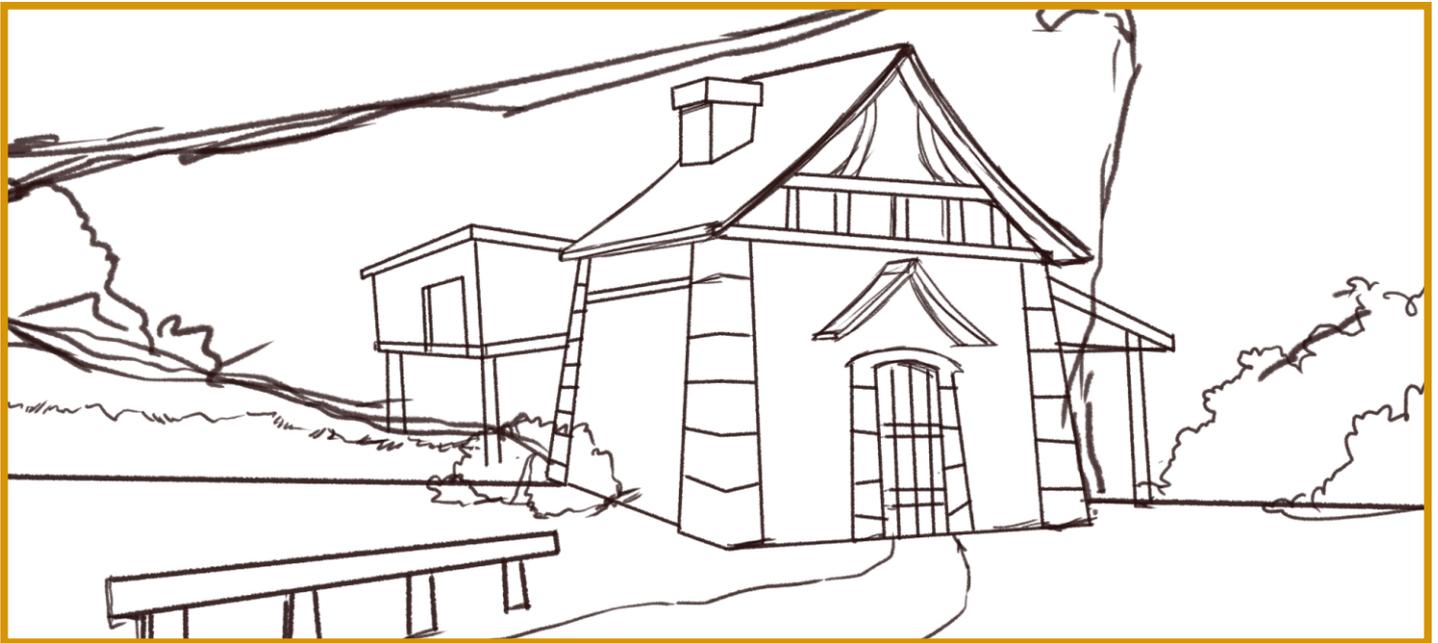
PELAKSANAAN

Tugas 6

Creative Brief

Sama seperti sebelumnya pelatihan pembuatan suasana waktu pada sebuah background. waktu merupakan faktor penting dalam sebuah pembuatan background, dalam proses pelatihan ini peserta diharap mampu menggambarkan sebuah kondisi waktu yang dapat dirasakan entah itu siang sore maupun malam.

Proses



OUTPUT FINAL

Tugas 5





BAB IV

Kesimpulan & Saran

Manfaat yang didapat

Manfaat yang didapat bagi penulis adalah yang pertama bertambahnya ilmu tentang proses pembuatan sebuah background dalam animasi, mengetahui apa saja yang diperlukan dalam proses pembuatan background. skill yang didapat diantaranya kemampuan memvisualisasikan suasana dalam sebuah background. kemampuan membaca brief sesuai keinginan director.

Selain itu, seiring berjalannya waktu keterampilan semakin bertambah, berawal dari mengaplikasikan ilmu dan teknis desain yang telah dipelajari baik itu dari perkuliahan maupun eksternal ketika membuat sebuah background yang tidak hanya bagus tetapi juga sesuai dengan kebutuhan director dan industri

Kendala yang dihadapi

Kendala yang penulis hadapi ketika diklat berlangsung adalah proses switching software ke adobe photoshop dikarenakan terbiasa menggunakan software lain jadi ketika hari pertama diklat mendapat brief untuk membuat sebuah background penulis masih mensetting photoshop sementara teman yang lain sudah mulai mengerjakan.

Pada saat uji kompetensi waktu yang diberikan sangat terbatas sekitar 2 jam sehingga hasil tidak semaksimal ketika latihan karena sebelumnya waktu yang diberikan adalah 1 hari.

Masukan Untuk **STSRD VISI**

Agar lebih ditingkatkan lagi fasilitas pendukung bagi mahasiswa nya agar dan merangkul mahasiswanya untuk lebih tertarik dalam kegiatan kampus, entah itu dengan rutin mengadakan komptisi dsb.



LAMPIRAN - LAMPIRAN

● Jadwal Kegiatan

No	Konten	Tanggal	Keterangan
1.	Membuat Background 2D suasana	24 Januari 2022	Tracing background dari film spirited away sebagai pengenalan software dan konsep.
2.	Membuat Background 2D Suasana Horror	25 Januari 2022	Membuat background animasi dengan suasana horror dengan menggunakan sketsa yang sudah disediakan.
3.	Membuat Background 2D Tema Jungle Book	26 - 27 Januari 2022	Membuat background dengan ukuran 5760 x 1080 px dengan tujuan latihan untuk latar panning atas bawah.
4.	Membuat Background 2D untuk kebutuhan panning kesamping	28 -31 Januari 2022	Membuat background dengan ukuran 3 kali footage animasi untuk kebutuhan panning.
5.	Simulasi Uji Kompetensi	2 Februari 2022	Membuat background dengan latar suasana pagi hari.
6.	Membuat Background 2D Suasana Sore Hari	3 Februari 2022	Membuat background bangunan dengan perspektif 2 titik hilang dengan suasana sore hari.
7.	Uji Kompetensi	4 Februari 2022	Menguji skill yang sudah diajarkan selama masa pelatihan diklat untuk dinyatakan berkompeten atau tidak.



● Foto Kegiatan



● Sertifikat & Nilai

9860813



BADAN NASIONAL
SERTIFIKASI PROFESI
INDONESIAN PROFESSIONAL
CERTIFICATION AUTHORITY

SERTIFIKAT KOMPETENSI CERTIFICATE OF COMPETENCE

No. 59112 2166 0 0003288 2022

Dengan ini menyatakan bahwa,
This is to certify that,

Guntur Agung Sadewa

No. Reg. TIK 421 00033 2022

Telah kompeten pada bidang :
is competent in the area of :

**Animasi
Animation**

Dengan Kualifikasi / Kompetensi :
With Qualification / Competency :

**Pembuatan Gambar Latar Animasi 2 Dimensi
Creating 2D Animation Background**

Sertifikat ini berlaku untuk : 3 (tiga) tahun
this certificate is valid for : 3 (three) years

Denpasar, 18 Februari 2022

Atas nama (On Behalf Of) BNSP
Lembaga Sertifikasi Profesi BDI Denpasar
BDI Denpasar Professional Certification Body



ZYA LABIBA, S.Si, M.T
Ketua Dewan Pengarah
Chairperson



● Sertifikat & Nilai

Daftar Unit Kompetensi
List of Unit(s) of Competency

No	Kode Unit Kompetensi <i>Code of Competency Unit</i>	Judul Unit Kompetensi <i>Title of Competency Unit</i>
1	J.591120.028.01	Membuat gambar latar <i>Creating Background</i>
2	J.591120.029.01	Melakukan pewarnaan gambar latar (coloring) <i>Creating Coloring Background</i>



Guntur Agung Sadewa
Tanda tangan pemilik
Signature of holder

Denpasar, 18 Februari 2022

Atas nama *(On Behalf Of)* BNSP
Lembaga Sertifikasi Profesi BDI Denpasar
BDI Denpasar Professional Certification Body

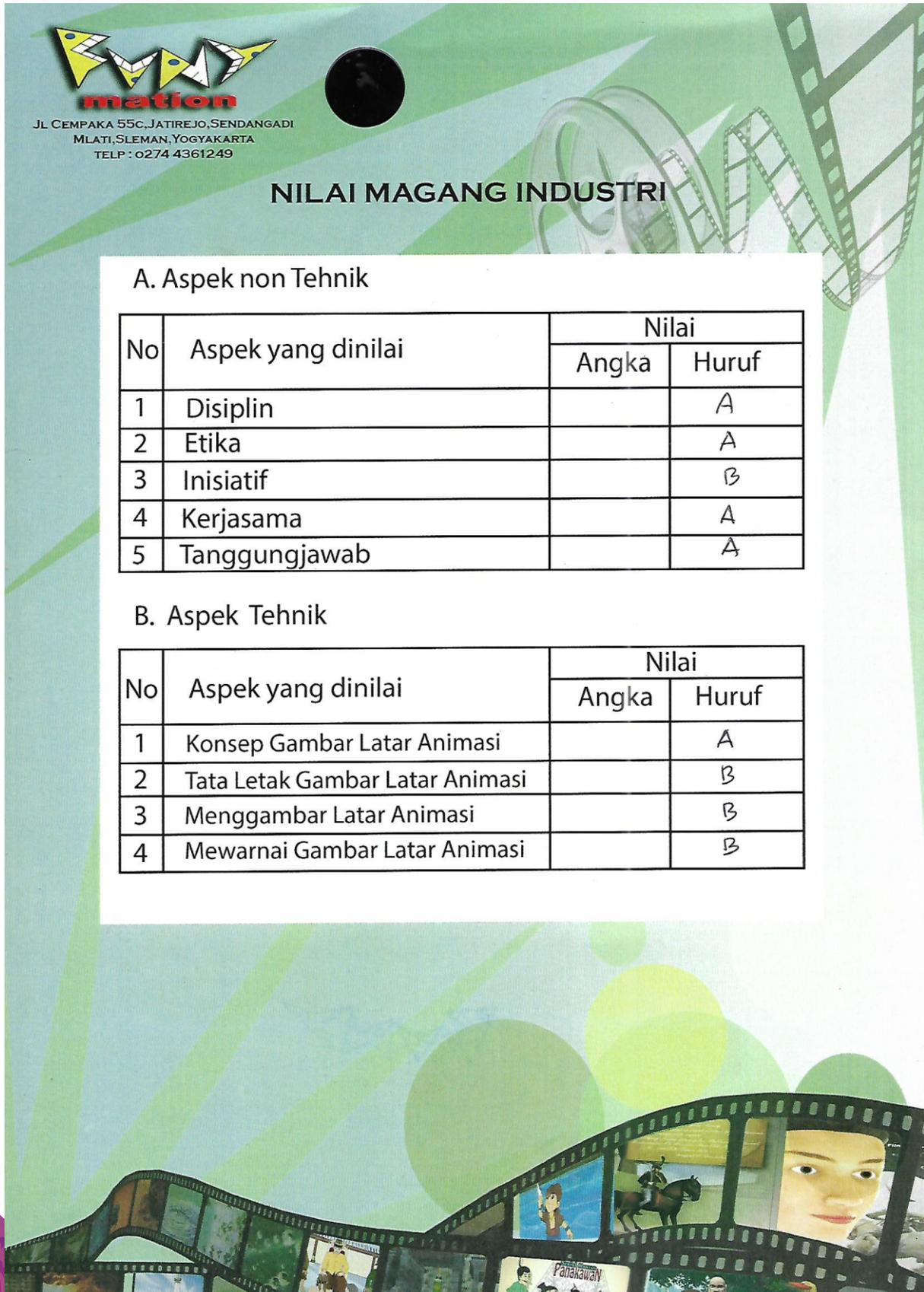


MUHAMMAD REIZADKHA SURYA UTAMA, A. Md
Ketua LSP
Executive Director

- **Sertifikat & Nilai**



● Sertifikat & Nilai





JL CEMPAKA 55C, JATIREJO, SENDANGADI
MLATI, SLEMAN, YOGYAKARTA
TELP : 0274 4361249



NILAI MAGANG INDUSTRI

A. Aspek non Teknik

No	Aspek yang dinilai	Nilai	
		Angka	Huruf
1	Disiplin		A
2	Etika		A
3	Inisiatif		B
4	Kerjasama		A
5	Tanggungjawab		A

B. Aspek Teknik

No	Aspek yang dinilai	Nilai	
		Angka	Huruf
1	Konsep Gambar Latar Animasi		A
2	Tata Letak Gambar Latar Animasi		B
3	Menggambar Latar Animasi		B
4	Mewarnai Gambar Latar Animasi		B


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
FORMULIR BIMBINGAN KERJA PROFESI

 Nama : Guntur Agung Sadewa NIM : 11191039

 Program Studi : Kerja Profesi Jenjang : S1

 Tempat Kerja Profesi : Funymation - BDI Bali Denpasar

 Judul Kerja Profesi : Background Artist 2D

 Dosen Pembimbing : Wahyu Tri Widadijo, M.Sn
I. Bimbingan KP

NO	HARI/TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	REVISI	PARAF PEMBIMBING
1.	Jum'at, 11 Nov 2022	Konsultasi 1	-	

*) Syarat menghadiri 10 Presentasi Kerja Profesi sebelumnya terpenuhi

 II. Tanggal Presentasi KP : Jum'at, 18 Nov 2022 *)

 Yogyakarta, 11 November 2022

 Mengetahui,
 Koordinator Kerja Profesi



 Dian Prajajini, S.T., M.Eng.

NIK/NIP: 19840724 201504 2 003

 Menyetujui,
 Dosen Pembimbing



 Wahyu Tri Widadijo, M.Sn

NIK/NIP: 98093052

 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'


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 : Guntur Agung Sadewa NIM : 11191039
 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 Artit 2D BDI Denpasar x Funymaation Studio

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

NO	NIM	NAMA	JENJANG	TANDA TANGAN
1	11191010	Alvita Nadifah	S1	
2	11191042	HIPDA APDAL S	S1	
3	11191030	Fajar Wahyu R.	S1	
4	11191025	Dabrui Habibi A	S1	
5	11201005	Abdu'Fauzillah Bimartoko	S1	
6	11181029	Rizki Nurhama	S1	
07	11201061	Dwi Ahmad M.	S1	
8	11261689	M. Arfandi Dwi Anugrah	S1	
9	11201066	Sumiyo S Guritno		
10	11201057	Nadhim M Ramdan	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 : Guntur Agung Sadewa NIM : 11191039
 Program Studi : Desain Komunikasi Visual Jenjang : S1
 Hari/Tanggal : Jumat, 13 November 2022 Ruang : 3.2

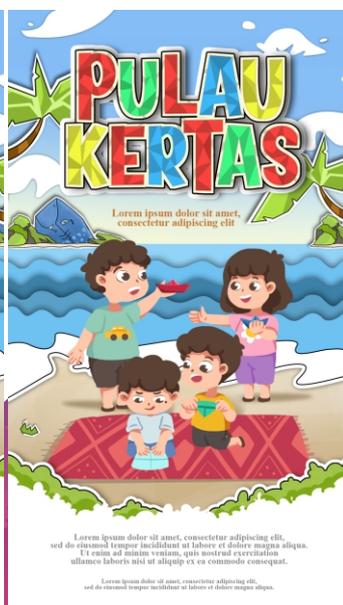
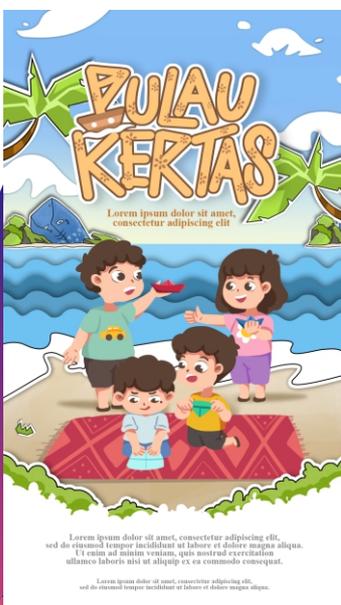
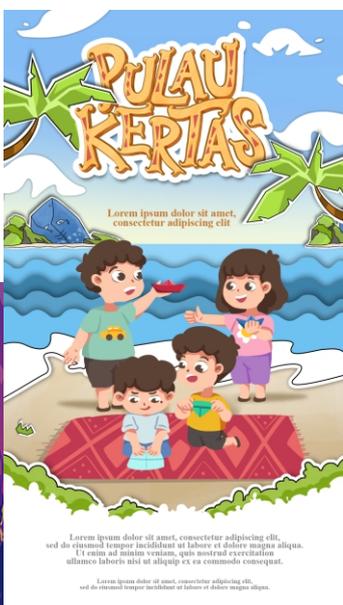
 Tempat Kerja Profesi : Funymation Studio

 Judul Kerja Profesi : Laporan Kerja Profesi Background Artit 2D BDI Denpasar x Funymaation 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 Nugre Algiyanie	S1	
5	11191028	Dwi Heriyan Aditya	S1	
6	11191066	Naufal Aiman	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	Daud Roxy Santaya	S1	

● Project Lanjutan 'Animasi Pulau Kertas Kemendikbud' *Environment Artist*



- **Seluruh Hasil Karya Diklat Animasi**
Background Artist

