**MEMBUAT VISUAL FILM PENDEK ANIMASI DUA DIMENSI DI GRAFMOTION STUDIO SEMARANG**

**LAPORAN PRAKTIK KERJA LAPANGAN**

Praktek Kerja Lapangan Ini Disusun Untuk Memenuhi Syarat

Mencapai Gelar Kesarjanaan Komputer Pada Program Studi Teknik Informatika Jenjang Program Strata-1



**Oleh :**

**Nama : Haris Amrullah**

**NIM : 15.01.53.0015**

**FAKULTAS TEKNOLOGI INFORMASI**

**UNIVERSITAS STIKUBANK**

**SEMARANG**

**2018**

**HALAMAN PENGESAHAN**

**LAPORAN PRAKTEK KERJA LAPANGAN**

**MEMBUAT VISUAL FILM PENDEK ANIMASI DUA DIMENSI DI GRAFMOTION STUDIO SEMARANG**

\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_ \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

( Haris Amrullah ) ( Eddy Nurraharjo, S.T., M.Cs )

NIDN. 0628127301

Disetujui Oleh Pembimbing Praktek Kerja Lapangan

GRAFMOTION STUDIO SEMARANG

( CEO & Founder )  Manager Purchase

 \_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_\_

( Fandhi Nugroho ) (DJOKO ISDARMODJO)

**KATA PENGANTAR**

Puji syukur kami panjatkan kehadirat Tuhan Yang Maha Esa yang telah memberikan rahmat serta karunia-Nya kepada kami selaku mahasiswa sehingga berhasil menyelesaikan laporan kegiatan Praktek Kerja Lapangan (PKL) yang berjudul **“MEMBUAT VISUAL FILM PENDEK ANIMASI DUA DIMENSI DI GRAFMOTION STUDIO SEMARANG”.** Laporan ini disusun berdasarkan pengalaman dan ilmu yang penulis peroleh selama melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL).

Tugas PKL (Praktek Kerja Lapangan) ini dilakukan untuk memenuhi syarat dalam menyelesaikan studi di Universitas STIKUBANK SEMARANG Fakultas Teknologi Informasi. Selain merupakan salah satu syarat dalam menyelesaikan studi di Universitas STIKUBANK SEMARANG Fakultas Teknologi Informasi, laporan ini juga memberikan banyak manfaat kepada penulis baik dari segi akademik maupun untuk pengalaman yang tidak dapat penulis temukan saat berada dibangku kuliah. Selama melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL) dan dalam menyelesaikan laporan ini, penulis telah banyak menerima bimbingan, pengarahan, petunjuk dan saran, serta fasilitas yang membantu hingga akhir dari penulisan laporan ini.

Dalam pembuatan laporan ini, penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk menyajikan data yang selengkap – lengkapnya. Hal ini dimaksudkan agar laporan ini dapat berguna umumnya bagi bekal masa yang akan mendatang. Dengan ini penulis berterimakasih kepada kepala instasi yang selama kurang lebih satu bulan ini telah memberikan kesempatan untuk melaksanakan Praktek Kerja Lapangan (PKL).

Semoga dengan menyusun laporan ini dapat bermanfaat bagi penulis dan khususnya bagi pembaca, penulis menyadari bahwa dalam penulisan laporan ini masih ada ketidaksempurnaan, untuk itu penulis meminta maaf dan mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun agar menjadi lebih baik dari hari yang akan datang.

Semarang, 15 September 2018

Peserta PKL

**Haris Amrullah**

NIM. 15.01.53.0015

**DAFTAR ISI**

HALAMAN JUDUL.... i

HALAMAN PENGESAHAN ii

KATA PENGANTAR iii

DAFTAR ISI v

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang 1

1.2. Ruang Lingkup 2

1.3. Tujuan Dan Manfaat 3

1.3.1. Tujuan Praktek Kerja Lapangan 3

1.3.2. Manfaat Praktek Kerja Lapangan 3

1.4. Metodologi Praktek Kerja Lapangan 3

1.4.1. Metode Frame By Frame 3

1.4.2. Praktek Lapangan 4

1.5. Sistematika Penulisan Laporan 4

BAB II TINJAUAN PUSTAKA 5

2.1. Animasi 5

2.2. Pengertian Animasi Dua Dimensi 6

2.3. Teknik Animasi Dua Dimensi 6

2.3.1. Film Animasi Teknik Sel 6

2.3.2. Teknik Computing 2D 7

2.3.3. Teknik Computing 3D 8

2.4. Animasi Stopmotion 8

2.5. Animasi Classic 8

BAB III STRUKTUR ORGANISASI 10

3.1. Profil Studio 10

3.2. Visi dan Misi 10

3.2.1. Visi 10

3.2.2. Misi 10

3.3. Struktur Organisasi 11

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN 12

4.1. Waktu Pelaksanaan Praktek Kerja Lapangan 12

4.2. Gambaran Umum Animasi 12

4.3. Hasil Praktek Kerja Lapangan 13

4.3.1. Pra-produksi 13

4.3.2. Produksi 12

4.3.3. Pasca-produksi 16

4.3.3. Kebutuhan Perangkat 16

BAB V KESIMPULAN, SARAN DAN USULAN 18

5.1. Kesimpulan 18

5.2. Saran 18

DAFTAR PUSTAKA 20

LAMPIRAN 21