

**LAPORAN KERJA PRAKTEK  
REDRAW KARAKTER GAME 2 DIMENSI  
DI ANANTARUPA STUDIO**



Disusun oleh :  
Gunawan Esa Prasetyo

41910120017

Dosen Pembimbing :

Heriyanto Atmojo, S.Sn, M.Sn

PROGRAM STUDI DESAIN PRODUK  
FAKULTAS TEKNIK PERANCANGAN DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MERCU BUANA

JAKARTA 2014

## **LEMBAR PERNYATAAN**

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Gunawan Esa Prasetyo  
NIM : 41910120017  
Fakultas : Fakultas Teknik Perancangan dan Desain  
Program Studi : Desain Produk

Menyatakan bahwa laporan kerja praktek ini dibuat berdasarkan kerja praktek yang telah dilakukan dan bukan kutipan dari pihak lain kecuali disebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya

Jakarta, Juli 2014



Gunawan Esa Prasetyo

---

NIM. 41910120017



**LEMBAR PENGESAHAN  
KERJA PRAKTIK  
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN & DESAIN  
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

Q

No.Dokumen	14.4.05.01	Distribusi					
Tgl. Efektif	3 MARET 2014						

Semester :

Tahun Akademik :

Kerja Praktik Profesi ini disusun untuk melengkapi tugas-tugas dan memenuhi persyaratan untuk menempuh Riset Desain, Prodi Desain Produk Grafis dan Multimedia, Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain, Universitas Mercu Buana, Jakarta.

**judul kerja praktik : Redraw karakter game 2 dimensidi anantarupa studio**

Disusun oleh :

Nama : Gunawan Esa Prasetyo

NIM : 41910120017

Jurusan/Program Studi : Desain Produk

Telah memenuhi persyaratan dan dinyatakan LULUS. T A S

**MERCU BUANA**  
Mengetahui,

Dosen Pembimbing

Heriyanto Atmojo, S.Sn, M.Sn

Pembimbing Lapangan

Ivan Chen Sui Liang

Koordinator Kerja Praktik

Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn

Kaprodi Desain Produk

Hady Soedarwanto, ST. M.Ds



PT. Anantarupa Nabha Sparsham Deeptam  
Jl. Dukuh II No 6  
Jakarta Barat 11470  
www.anantarupa.com

Jakarta, 23 April 2014

NO. AN/001/IV/2014

### SURAT KETERANGAN DITERIMA MAGANG

Dengan hormat,

Melalui surat ini kami secara resmi menyatakan bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : Gunawan Esa Prasetyo  
Universitas : Universitas Mercu Buana  
Fakultas/Jurusan : FTPD/Desain Produk  
No. Induk Mahasiswa : 41910120017

Telah kami terima untuk melaksanakan program Kerja Praktek/Magang di Anantarupa Studios guna memenuhi syarat kelulusan, untuk periode magang bulan April sampai dengan Juni tahun 2014.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Terima Kasih.

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Hormat Kami,


PT. ANANTARUPA NABHA SPARSHAM DEEPTAM



Ivan Chen Sul Liang

Director



 <b>UNIVERSITAS MERCU BUANA</b>	<b>SURAT PERMOHONAN PEMBIMBING KP FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN UNIVERSITAS MERCU BUANA</b>	<b>Q</b>
---	--	----------

No.Dokumen	010 423 4 25 00	Distribusi					
Tgl. Efektif	7 MARET 2005						

Jakarta : ... 4 Mei 2014 .....

Yang terhormat,  
 Koordinator Kerja Praktik :  
 Program Studi : Desain Produk-Grafis&Multimedia  
 Universitas Mercu Buana

Perihal : Surat Permohonon Bimbingan Kerja Praktik

Dengan Hormat,  
 Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : ... Gunawan, Esa Prasetyo  
 Nim : ... 419.10.12.00.17 .....

Mendaftarkan diri untuk mengikuti kerja praktik, dan telah melengkapi persyaratan sebagai berikut( persyaratan dilampirkan) :

1. Salinan Transkrip Nilai/ KHS ( raihan sks minimal 100 – 110 sks dengan IPK  $\geq$  2.00)
2. Lulus Matakuliah Studio Desain IV  
Semester 7 (tujuh) tahun 2014
3. Nilai TOEFL 400 atau yang setara (Lulus Bahasa Inggris II)
4. Surat balasan kerja praktik dari Perusahaan
5. Bukti Pembayaran Kerja Praktik (khusus mhs Regular)

Kepada saya akan diberikan masa bimbingan dan pembimbing kerja praktik sbb :

Masa bimbingan KP : .....  
 Pembimbing KP : ... Heriyanto, Atmaja, S.Sn, M.Sn  
 Judul/Tema KP : ... Bedah Karakter 2 Dimensi  
 ... Mobile game ... Majapahit ... Online .....

Dengan ini saya berjanji untk memenuhi prosedur KP, Apabila kemudian hari terjadi pelanggaran, maka saya bersedia menerima sanksi yang telah ditentukan.

Demikian saya sampaikan, atas perhatian dan kerjasamanya diucapkan banyak terima kasih

Hormat saya

.....  
 (mahasiswa) Gunawan Esa Prasetyo

Mengetahui,

.....  
 (pembimbing akademik)

.....  
 (Koordinator KP)



LAPORAN PELAKSANAAN MINGGUAN  
KERJA PRAKTIK  
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Q

No. Dokumen	010 423 4 25 00	Distribusi						
Tgl. Efektif	7 MARET 2005							

Nama : Gunawan Esa p. Nama Proyek : Redraw game character  
NIM : 41910120017 Alamat Proyek : Arantarupa Studio


Mingguan/Bulan : 2/ April Tanggal : 14 / 1 / 17

Hari	Uraian Kegiatan	Paraf (pembimbing lapangan)
Senin	Breafing Pembagian Tugas	
Selasa	Penyerahan Sketsa karakter bagian 1	
Rabu	Menyiapkan gambar base body 1/5	
Kamis	Penyerahan sketsa karakter bagian 2	
Jumat	Libur	

Jakarta, 17 April 2014

Akriyanto Atmojo, S.Sn, M.Sn  
Pembimbing Kerja Praktek








 UNIVERSITAS MERCU BUANA	<b>LAPORAN PELAKSANAAN MINGGUAN          KERJA PRAKTIK          FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN          UNIVERSITAS MERCU BUANA</b>	<b>Q</b>
---	---	----------

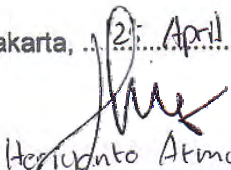
No. Dokumen	010 423 4 25 00	Distribusi					
Tgl. Efektif	7 MARET 2005						

Nama : Gunawan Esa P.      Nama Proyek : Redraw game character  
 NIM : 41910120017      Alamat Proyek : Anantarupa Studio

Mingguan/Bulan : 3 / April      Tanggal : 21 / 1 / 25

Hari	Uraian Kegiatan	Paraf (pembimbing lapangan)
Senin	Redraw Enemy character - Senjata Pedang	
Selasa	Redraw Enemy character - Senjata Tombak	
Rabu	Redraw Enemy character - Senjata Gear	
Kamis	Redraw Enemy character - Senjata Belati	
Jumat	Redraw Enemy character - Senjata Panah	

Jakarta, 21 April 2014.....

  
Herjanto Atmojo, S.Sn, M.Sn  
 Pembimbing Kerja Praktek



**LAPORAN PELAKSANAAN MINGGUAN  
KERJA PRAKTIK  
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

Q

No. Dokumen	010 423 4 25 00	Distribusi
Tgl. Efektif	7 MARET 2005	

Nama : Gunawan Esa p.      Nama Proyek : Redraw game character  
 NIM : 4191012 0017      Alamat Proyek : Anantarupa Studio

Mingguan/Bulan : 4 / April      Tanggal : 28 / /

Hari	Uraian Kegiatan	Paraf (pembimbing lapangan)
Senin	Pengumpulan data gambar yang berhubungan dengan setrap karakter	
Selasa	Revisi bentuk Enemy character - Senjata pedang	
Rabu	Revisi bentuk Enemy character - Senjata Tambat	
Kamis	Revisi bentuk Enemy character - Senjata Gear	
Jumat	Libur	

Jakarta, 1 Mei 2014

Heriyanto Atmojo, S.Sn. M.Sn  
 Pembimbing Kerja Praktek





LAPORAN PELAKSANAAN MINGGUAN  
KERJA PRAKTIK  
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Q

No. Dokumen	010 423 4 25 00	Distribusi					
Tgl. Efektif	7 MARET 2005						

Nama : Gunawan Esa p. Nama Proyek : Redraw game character  
NIM : 419 10 1200 17 Alamat Proyek : Anantarupa Studio

Mingguan/Bulan : 1 / Mei Tanggal : 5 / 1 / 9

Hari	Uraian Kegiatan	Paraf (pembimbing lapangan)
Senin	Revisi bentuk Enemy character - Senjata belati	
Selasa	Revisi bentuk Enemy character - Senjata panah	
Rabu	Redraw Enemy character - Senjata pedang 2	
Kamis	Redraw Enemy character - Senjata 2 sist gada	
Jumat	Redraw Enemy character - Senjata trisula	

Jakarta, ..... 9 Mei 2014 .....

Heriyanto Atmogo, S.Sn. M.Sn  
Pembimbing Kerja Praktek



LAPORAN PELAKSANAAN MINGGUAN  
KERJA PRAKTIK  
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Q

No. Dokumen	010 423 4 25 00	Distribusi					
Tgl. Efektif	7 MARET 2005						

Nama : Gunawan Esa P. Nama Proyek : Redraw game character  
NIM : 41910120017 Alamat Proyek : Anantarupa Studio

Mingguan/Bulan : 2 / Mei Tanggal : 12 / 1 / 15

Hari	Uraian Kegiatan	Paraf (pembimbing lapangan)
Senin	Redraw Enemy character - Senjata tombak garpu	
Selasa	Redraw Enemy character - Senjata panah 2	
Rabu	pengumpulan data gambar yang ber- hubungan dengan setiap karakter	
Kamis	Revisi bentuk - Enemy character - Senjata pedang 2	
Jumat	Libur	

Jakarta, 13 Mei 2014

Heriyanto Armojo, S.Sn M.Sn  
Pembimbing Kerja Praktek





LAPORAN PELAKSANAAN MINGGUAN  
KERJA PRAKTIK  
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Q

No. Dokumen	010 423 4 25 00	Distribusi					
Tgl. Efektif	7 MARET 2005						

Nama : Gunawan Esa p. Nama Proyek : Redraw game character  
NIM : 41910120017 Alamat Proyek : Anantarupa studio

Mingguan/Bulan : 3 / Mei Tanggal : 19 / 1 / 23

Hari	Uraian Kegiatan	Paraf (pembimbing lapangan)	
Senin	Revisi bentuk Enemy character - Senjata dua sisi gada		
Selasa	Revisi bentuk Enemy character - Senjata trisula		
Rabu	Revisi bentuk Enemy character - Senjata tombak garpu		
Kamis	Revisi bentuk Enemy character - Senjata panah 2		
Jumat	Redraw Enemy character - Senjata kampak		

Jakarta, .....<sup>23</sup> Mei 2014 .....

Hariyanto Atmojo, S.Sn, M.Sn  
Pembimbing Kerja Praktek





LAPORAN PELAKSANAAN MINGGUAN  
KERJA PRAKTIK  
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Q

No. Dokumen	010 423 4 25 00	Distribusi					
Tgl. Efektif	7 MARET 2005						

Nama : Gunawan Esa P Nama Proyek : Redraw game character  
NIM : 41910120017 Alamat Proyek : Anantarupa Studio

Mingguan/Bulan : 4 / Mei Tanggal : 26 / 28

Hari	Uraian Kegiatan	Paraf (pembimbing lapangan)
Senin	Redraw Enemy character - Senjata gada tangan (palu)	
Selasa	Redraw Enemy character - Senjata cakar	
Rabu	Redraw Enemy character - Senjata Tombak Sabit rantai	
Kamis	Libur	
Jumat	Libur	

Jakarta, 28 Mei 2014

Heriyanto Atmojo, S.Sn, M.Sn  
Pembimbing Kerja Praktek



LAPORAN PELAKSANAAN MINGGUAN  
KERJA PRAKTIK  
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Q

No. Dokumen	010 423 4 25 00	Distribusi					
Tgl. Efektif	7 MARET 2005						

Nama : Gunawan Esa P Nama Proyek : Redraw game character

NIM : 41910120017 Alamat Proyek : Anantarupa Studio

Mingguan/Bulan : 1 / Juni Tanggal : 2 / 1 / 6

Hari	Uraian Kegiatan	Paraf (pembimbing lapangan)
Senin	Redraw Enemy character - Senjata panah 3	
Selasa	Pengumpulan data gambar yang berhubungan dengan setiap karakter	
Rabu	Revisi bentuk Enemy character - Senjata lengkap	
Kamis	Revisi bentuk Enemy character - Senjata gada tangan (palu)	
Jumat	Revisi bentuk Enemy character - Senjata Calcar	

Jakarta, 6 Juni 2014

Heriyanto Heningo, S.Sn, M.Sn  
Pembimbing Kerja Praktek





LAPORAN PELAKSANAAN MINGGUAN  
KERJA PRAKTIK  
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Q

No. Dokumen	010 423 4 25 00	Distribusi					
Tgl. Efektif	7 MARET 2005						

Nama : Gunawan Esa p. Nama Proyek : Redraw game character  
NIM : 41910120017 Alamat Proyek : Anantapura Studio

Mingguan/Bulan : 2 / Juni Tanggal : 9 / 1 / 13

Hari	Uraian Kegiatan	Paraf (pembimbing lapangan)
Senin	Revisi bentuk Enemy character - Senjata Sabit rantai	
Selasa	Revisi bentuk Enemy character - Senjata panah 3	
Rabu	Pengumpulan data warna yang akan digunakan pada setiap character	
Kamis	Pewarnaan Enemy character - Senjata pedang - Senjata Tombak	
Jumat	Pewarnaan enemy character - Senjata Gear - Senjata Pelati	

Jakarta, ..... 13 Juni 2014 .....

Herlyanta Atmojo, S.Sn. M.Sn  
Pembimbing Kerja Praktek





**LAPORAN PELAKSANAAN MINGGUAN  
KERJA PRAKTIK  
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MERCU BUANA**

Q

No. Dokumen	010 423 4 25 00	Distribusi
Tgl. Efektif	7 MARET 2005	


Nama : Gunawan Escip      Nama Proyek : Redraw game character  
 NIM : 41910120017      Alamat Proyek : Anantarupa Studio

Mingguan/Bulan : 3 / Juni      Tanggal : 16 / 1 / 20

Hari	Uraian Kegiatan	Paraf (pembimbing lapangan)
Senin	Pewarnaan Enemy Character	
	- Senjata panah - Senjata pedang?	
Selasa	Pewarnaan Enemy character	
	- Senjata dua sisi gada - Senjata Trisula	
Rabu	Pewarnaan Enemy Character	
	- Senjata garpu - Senjata panah?	
Kamis	Pewarnaan Enemy character	
	- Senjata gada tangan (pulu) - Senjata kampak	
Jumat	Pewarnaan Enemy character	
	- Senjata cakar - Senjata Sabit rantai	

Jakarta, 20 Juni 2014






Heriyanjo Atmajo, S.Sn, M.Sn  
 Pembimbing Kerja Praktek

 UNIVERSITAS MERCU BUANA	<b>LAPORAN PELAKSANAAN MINGGUAN          KERJA PRAKTIK          FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN          UNIVERSITAS MERCU BUANA</b>	Q
---	---	---

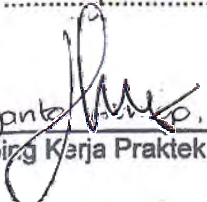
No. Dokumen	010 423 4 25 00	Distribusi				
Tgl. Efektif	7 MARET 2005					

Nama : Gunawan Escip      Nama Proyek : Redraw game character  
 NIM : 41910120017      Alamat Proyek : Anantara rupa Studio

Mingguan/Bulan : 3 / Juni      Tanggal : 16 / 1 / 20

Hari	Uraian Kegiatan	Paraf (pembimbing lapangan)
Senin	Pewarnaan Enemy Character	
	- Senjata panah	
	- Senjata pedang 2	
Selasa	Pewarnaan Enemy character	
	- Senjata dua sisi gada	
	- Senjata Trisula	
Rabu	Pewarnaan Enemy Character	
	- Senjata garpu	
	- Senjata panah 2	
Kamis	Pewarnaan Enemy character	
	- Senjata gada tangan (peku)	
	- Senjata kampak	
Jumat	Pewarnaan Enemy character	
	- Senjata cakar	
	- Senjata Sabit rantal	

Jakarta, 20 Juni 2014

  
Heriyanto, S.Sn. M.Sn  
 Pembimbing Kerja Praktek





LAPORAN PELAKSANAAN MINGGUAN  
KERJA PRAKTIK  
FAKULTAS TEKNIK PERENCANAAN DAN DESAIN  
UNIVERSITAS MERCU BUANA

Q

No. Dokumen	010 423 4 25 00	Distribusi					
Tgl. Efektif	7 MARET 2005						

Nama : Gunawan Esap Nama Proyek : Redraw game character  
NIM : 41910120017 Alamat Proyek : Anantarupa Studio

Mingguan/Bulan : 4 / Juni Tanggal : 23 / 1 / 27

Hari	Uraian Kegiatan	Paraf (pembimbing lapangan)
Senin	<u>Pewarnaan Enemy character - Senjata panah 3</u>	
Selasa	<u>Perapihan layout 1</u>	
Rabu	<u>Perapihan layout 2</u>	
Kamis	<u>perapihan layout 3</u>	
Jumat	<u>Finishing</u>	

Jakarta, ..... 27 Juni 2014 .....

Herryanto Atmoko, S.Sn, M.Sn  
Pembimbing Kerja Praktek





PT. Anantarupa Nabha Sparsham Deeptam  
Jl. Dukuh II No 6  
Jakarta Barat 11470  
www.anantarupa.com

Jakarta, 4 Juli 2014

NO. AN/002/IV/2014

### SURAT KETERANGAN SELESAI MAGANG

Dengan hormat,

Melalui surat ini kami secara resmi menyatakan bahwa yang tersebut di bawah ini:

Nama : Gunawan Esa Prasetyo  
Universitas : Universitas Mercu Buana  
Fakultas/Jurusan : FTPD/Desain Produk  
No. Induk Mahasiswa : 41910120017

Telah kami terima untuk melaksanakan program Kerja Praktek/Magang di Anantarupa Studios guna memenuhi syarat kelulusan, untuk periode magang bulan April sampai dengan Juni tahun 2014.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya. Terima Kasih.

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Hormat Kami,

PT. ANANTARUPA NABHA SPARSHAM DEEPTAM



Ivan Chen Sui Liang

Director



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

## KARTU ASISTENSI

NAMA = Gunawan Esa p.  
NIM = 41910120017  
FAK/JUR = ETPD / Desain Produk

MATA KULIAH = Kerja Praktek  
SMT/THN.AKAD = 7 (tujuh) / 2014  
DOSEN PEMB = Heriyanto Atmajo, S.Sn, M.Sn

NO	TGL	KETERANGAN	PARAF	NO	TGL	KETERANGAN	PARAF
1		Tempat Moqoneg Pendahuluan	<i>[Signature]</i>				
2		Pendahuluan & Penyertaan tabel, foto & ilustrasi	<i>[Signature]</i>				
3		Formulir Penulisan OK	<i>[Signature]</i>				
4		Kelengkapan desain Pembahasan	<i>[Signature]</i>				
5		Lampiran Moqoneg OK	<i>[Signature]</i>				
6		Pendahuluan	<i>[Signature]</i>				
7		Pembahasan bagian	<i>[Signature]</i>				
8		Sikap di kumpulkan	<i>[Signature]</i>				

## KATA PENGANTAR

Alhamdulillah Segala Puji kehadiran Allah SWT atas segala nikmat dan limpahan karunia Nya sehigga penulis dapat menyelesaikan Kerja Praktek untuk membuat Desain karakter Game 2 Dimensi pada perusahaan Anantarupa yang merupakan salah satu mata kuliah wajib pada Program Studi Desain Produk Fakultas Tehnik Perancangan dan Desain Universitas Mercubuana.

Penulis dapat menyelesaikan laporan kerja praktek ini dengan bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Pada kesempatan ini Penulis ingin menyampaikan ucapan terimakasih kepada :

1. Allah SWT yang tidak hentinya memberi Nikmat, Karunia, Kesempatan dan Kemudahan dalam menyelesaikan Laporan Kerja Praktek ini
2. Ir. Edi Muladi, M. Si, Selaku Dekan fakultas Tehnik Perencanaan dan Desain. Program Studi Desain Produk.
3. Hady Soedarwanto, ST. M.Ds, selaku Ketua Program Studi Desain Produk Fakultas Tehnik Perencanaan dan Desain Universitas Mercu Buana
4. Heriyanto Atmojo, S.Sn, M.Sn selaku dosen pembimbing yang telah memberikan ide, bantuan, bimbingan dan waktunya kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan kerja peraktek ini
5. Agus Budi Setyawan, S.Ds, M.Sn selaku koordinator kerja peraktek.
6. Kedua orang tua tercinta yaitu Bapak Sagiman S.Pd dan Ibu Titik Purwantini serta keluarga besar lainnya, terimakasih atas do'a, kasih sayang dan dukungan yang diberikan kepada penulis.



7. Ivan Chen Sui Liang selaku Director PT. Anantarupa Nabha Sparsham Deeptam atas kesempatannya untuk melaksanakan kerja praktek diperusahaan.
8. Pembimbing lapangan Ivan Chen Sui Lian yang telah memberikan bimbingan dan bantuan selama melaksanakan kerja praktek di Anantapura Studio.
9. Seluruh Staff Anantapura Studio atas kerjasama dan bantuannya selama melaksanakan kerja praktek di perusahaan ini
10. Seluruh Dosen Program Studi Desain Produk yang telah memberikan ilmu dan pengetahuan kepada penulis.
11. Teman - teman di Fakultas Teknik Perencanaan dan Desain Program Studi Desain Produk yang saling memberikan bantuan dan dukungan dalam menyelesaikan laporan ini.
12. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan laporan kerja ini

Akhir kata harapan penulis semoga laporan kerja praktek ini dapat bermanfaat bagi penulis dan pembaca. Penulis menyadari masih banyak kekurangan dari laporan kerja praktek ini, oleh karena itu penulis menerima saran dan kritik demi menyempurnakan laporan kerja praktek ini.

Jakarta, Juli 2014

Praktisi

## DAFTAR ISI

Halaman Judul	
Lembar Pernyataan	
Lembar Pengesahan	
Lembar Diterima Kerja Praktek	
Lembar Permohonan Bimbingan	
Laporan Mingguan	
Lembar Asistensi	
Lembar Selesai Kerja Praktek	
Kata Pengantar .....	i
Daftar Isi .....	iii
Daftar Gambar .....	vi
Daftar Tabel .....	vii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
1.1 Latar Belakang Kerja Praktek .....	1
1.2 Tujuan, Sasaran, dan Manfaat Kerja Praktek .....	3
1.2.1 Tujuan Kerja Praktek .....	3
1.2.2 Sasaran Kerja Praktek .....	4
1.2.3 Manfaat Kerja Praktek .....	4
1.3 Ruang Lingkup Kerja Praktek .....	5
1.3.1 Lokasi Kerja Praktek .....	5
1.3.2 Jangka Waktu Kerja Praktek .....	5

## BAB II TINJAUAN UMUM PERUSAHAAN

2.1	Data Perusahaan .....	6
2.1.1	Identitas Perusahaan .....	6
2.1.2	Sejarah Singkat Perusahaan .....	9
2.1.3	Visi, Misi, dan komitmen Perusahaan .....	10
2.1.4	Kebijakan Manajemen Perusahaan .....	10
2.1.5	Penghargaan yang diraih .....	11
2.2	Cakupan Bidang Usaha .....	14
2.3	Struktur Perusahaan .....	15
2.3.1	Struktur Organisasi Perusahaan .....	15
2.3.2	Manajemen Kerja .....	15
2.4	Kelengkapan Perusahaan .....	16
2.4.1	Fasilitas Kantor .....	17

## BAB III PROSEDUR PELAKSANAAN

3.1	Proses Pelaksanaan Umum .....	20
3.2	Proses Kerja Kreatif Perusahaan .....	30

## BAB IV HASIL KERJA PRAKTEK

4.1	Peranan Praktikan .....	35
4.2	Metode Kerja Praktek .....	39
4.3	Perancangan .....	40



BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

5.1 Kesimpulan .....	43
5.2 Saran .....	44
Lampiran Foto Kerja Praaktek .....	47
Daftar Pustaka .....	49



## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1	Logo Perusahaan .....	6
Gambar 2	Tampilan depan Majapahit Online .....	11
Gambar 3	Merit Award pada INAICTA 2012 .....	12
Gambar 4	Banner INAICTA 2014 .....	13
Gambar 5	Spesifikasi komputer .....	18
Gambar 6	Intuos 4 small .....	19
Gambar 7	Ruang kerja .....	19
Gambar 8	Konsep karakter .....	35
Gambar 9	Base body 1/5 .....	36
Gambar 10	Hasil redraw .....	37
Gambar 11	Alternatif warna pada karakter .....	38
Gambar 12	Karakter dengan senjata .....	38
Gambar 13	Metode redraw .....	39
Gambar 15	Beberapa gambar referensi .....	40
Gambar 16	Konsep gambar dari artis lain .....	41
Gambar 17	Desain karakter .....	42

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 1	Tabel Pelaksanaan kerja praktek .....	5
Tabel 2	Struktur organisasi perusahaan .....	14
Tabel 3	Struktur Proses pelaksanaan umum .....	19
Tabel 4	Tabel analisis SWOT .....	29

