



UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

**PEMBUATAN IKLAN TV (TVC)**

LAPORAN KERJA PRAKTIK  
Disusun untuk Memenuhi Mata Kuliah Kerja Praktik  
Semester Genap 2015-2016



UNIVERSITAS  
**MERCU BUANA**

Disusun Oleh:  
**Anggi Almira Rahma**  
41915010001

**Program Studi Desain Produk**  
**FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF**  
**UNIVERSITAS MERCUBUANA**  
**JAKARTA**  
**2015**



**LEMBAR PERNYATAAN  
KERJA PRAKTEK  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCU BUANA**



Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Anggi Almira Rahma  
NIM : 41915010001  
Fakultas : Desain dan Seni Kreatif  
Jurusan : Desain Produk  
Judul Kerja Praktik : Pembuatan Iklan TV (TVC)

Dengan ini saya menyatakan bahwa saya mengerjakan laporan kerja praktik ini dengan sesungguhnya dan tidak menyalin atau mengcopy hasil karya orang lain, kecuali tidak disebutkan referensinya.

UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Depok, 30 Maret 2016



Anggi Almira Rahma



**LEMBAR PENGESAHAN  
KERJA PRAKTEK  
FAKULTAS DESAIN DAN SENI KREATIF  
UNIVERSITAS MERCUBUANA**



Digunakan untuk persyaratan kurikulum sarjana sastra satu (S-1)

Program Studi Desain Produk

Fakultas Desain dan Seni Kreatif

Universitas Mercu Buana

Dengan Judul :

Pembuatan Iklan TV (TVC)

Nama : Anggi Almira Rahma

NIM : 41915010001

Telah memenuhi persyaratan dan dinyatakan lulus

Mengetahui :

**Dosen Pembimbing**

(Bayu Saputra)

**Pembimbing Lapangan**

(Angga Kresna)

**Koordinator Program Studi Animasi**

(Jati Raharjo,MSn.)

**Ketua Jurusan Desain**

(Moch. Irfan,HS.S.Pd,MM)

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah Swt. atas karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan laporan ini. Shalawat serta salam semoga terlimpahkan kepada nabi besar kita, Muhammad saw., semoga berkahnya tetap tercurahkan kepada keluarga, sahabat, dan pengikutnya hingga akhir zaman.

Adapun tersusunnya laporan Praktik Industri (PI) ini adalah sebagai media penyampaian atas sebagian besar aktivitas yang telah penulis lakukan selama di industri, dan bukti bahwa penulis telah mengikuti program Praktik Industri (PI) untuk memenuhi salah satu syarat mengikuti sidang Tugas Akhir (TA).

Penulis merasa masih banyak kekurangan dalam pembuatan laporan ini, Namun berkat bantuan serta pengarahan dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan laporan Praktik Industri (PI) tepat pada waktunya. Dalam kesempatan ini, dengan rasa hormat, penulis mengucapkan terima kasih kepada berbagai pihak atas dukungan dan bantuan mereka kepada penulis dalam pembuatan laporan selama ini.

Penulis menyadari masih banyak kekurangan pada penulisan laporan Praktik Industri (PI) ini, baik dari segi penulisan maupun bahasa, namun penulis berharap semoga laporan Praktik Industri (PI) ini dapat bermanfaat dan berfungsi sebagaimana mestinya.



UNIVERSITAS  
MERCU BUANA

Jakarta, Mei 2014

**Penulis**

## DAFTAR ISI

|   |            |
|---|------------|
| <b>LEMBAR PENGESAHAN LAPORAN KERJA .....</b>                          | <b>i</b>   |
| <b>IDENTITAS PESERTA PRAKTIK INDUSTRI.....</b>                        | <b>ii</b>  |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>  | <b>iii</b> |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>  | <b>v</b>   |
| <b>DAFTAR DIAGRAM DAN GAMBAR .....</b>                                | <b>vi</b>  |
| <br>  |            |
| <b>BAB I        PENDAHULUAN.....</b>                                  | <b>1</b>   |
| 1.1 Latar Belakang .....  | 1          |
| 1.2 Pengertian Praktik Industri .....                                 | 2          |
| 1.3 Tujuan Praktik Industri.....                                      | 2          |
| <br>  |            |
| <b>BAB II        GAMBARAN UMUM PEMBUATAN TVC .....</b>                | <b>4</b>   |
| 2.1 Sejarah Politeknik Negeri Media Kreatif dalam Dunia Animasi ..... | 4          |
| 2.2 Jadwal Kerja .....  | 4          |
| 2.3 Tim Studio Animasi Manimonki.....                                 | 8          |
| 2.4 Alur Kerja TVC.....   | 9          |
| <br>  |            |
| <b>BAB III        TINJAUAN PEMBUATAN TVC .....</b>                    | <b>10</b>  |
| 3.1 Tugas Divisi Perusahaan .....                                     | 10         |
| 3.2 Prosedur Pelaksanaan .....  | 12         |
| 3.3 Visualisasi Cara Kerja 3D Generalist dalam Pembuatan TVC .....    | 13         |
| <br>  |            |
| <b>BAB IV        LAPORAN KEGIATAN .....</b>                           | <b>28</b>  |
| 4.1 Pelaksanaan Kegiatan.....   | 28         |
| 4.2 Hambatan dan Masalah Kegiatan.....                                | 28         |
| 4.3 Hasil Kegiatan .....  | 28         |
| <br>  |            |
| <b>BAB V        PENUTUP .....</b>                                     | <b>40</b>  |
| 5.1 Kesimpulan.....   | 40         |
| 5.2 Saran.....  | 40         |
| <br>  |            |
| <b>LAMPIRAN .....</b>   | <b>41</b>  |

## DAFTAR DIAGRAM DAN GAMBAR

|                     |  |    |
|---------------------|--|----|
| <b>Diagram 2.1</b>  | Jadwal kerja TVC Resik-V .....                             | 4  |
| <b>Diagram 2.2</b>  | Jadwal kerja TVC Kisspray .....                            | 5  |
| <b>Diagram 2.3</b>  | Jadwal kerja TVC Konicare.....                             | 5  |
| <b>Diagram 2.4</b>  | Jadwal kerja TVC Mamalime .....                            | 5  |
| <b>Diagram 2.5</b>  | Jadwal kerja TVC Homyped.....                              | 6  |
| <b>Diagram 2.6</b>  | Jadwal kerja TVC Annum .....                               | 6  |
| <b>Diagram 2.7</b>  | Jadwal kerja TVC JACO .....                                | 6  |
| <b>Diagram 2.8</b>  | Jadwal kerja TVCAdem Sari Cingku .....                     | 7  |
| <b>Diagram 2.9</b>  | Jadwal kerja TVC Nano-Nano.....                            | 7  |
| <b>Diagram 2.10</b> | Jadwal kerja TVC Parcok .....                              | 7  |
| <b>Diagram 2.11</b> | Tim kerja Manimonki .....                                  | 8  |
| <b>Diagram 2.12</b> | Alur kerja TVC .....                                       | 9  |
| <b>Gambar 3.1</b>   | Software yang digunakan.....                               | 13 |
| <b>Gambar 3.2</b>   | User Interface 3Dmax 2013.....                             | 13 |
| <b>Gambar 3.3</b>   | Lembar kerja Adobe Photoshop.....                          | 14 |
| <b>Gambar 3.4</b>   | Step 1 proses pembuatan <i>mapping</i> .....               | 14 |
| <b>Gambar 3.5</b>   | Step 2 proses pembuatan <i>mapping</i> .....               | 15 |
| <b>Gambar 3.6</b>   | Plane pada 3Dmax .....                                     | 15 |
| <b>Gambar 3.7</b>   | Step 1 memasukkan gambar .....                             | 16 |
| <b>Gambar 3.8</b>   | Step 2 memasukkan gambar .....                             | 16 |
| <b>Gambar 3.9</b>   | Step 3 memasukkan gambar .....                             | 16 |
| <b>Gambar 3.10</b>  | Step 4 memasukkan gambar .....                             | 17 |
| <b>Gambar 3.11</b>  | Step 1 membentuk objek.....                                | 17 |
| <b>Gambar 3.12</b>  | Step 2 membentuk objek.....                                | 18 |
| <b>Gambar 3.13</b>  | Pemberian material pada objek.....                         | 18 |
| <b>Gambar 3.14</b>  | Peletakkan objek <i>cylinder</i> pada permukaan objek..... | 19 |
| <b>Gambar 3.15</b>  | Peletakkan objek <i>cylinder</i> pada permukaan objek..... | 19 |
| <b>Gambar 3.16</b>  | Rendering objek .....                                      | 19 |
| <b>Gambar 3.17</b>  | Hasil akhir <i>rendering</i> objek .....                   | 20 |
| <b>Gambar 3.18</b>  | Scene yang akan dianimate.....                             | 20 |
| <b>Gambar 3.19</b>  | Step 1 menggerakkan kuman .....                            | 21 |

|                    |  |    |
|--------------------|--|----|
| <b>Gambar 3.20</b> | Step 2 menggerakkan kuman .....                        | 21 |
| <b>Gambar 3.21</b> | Step 3 menggerakkan kuman .....                        | 21 |
| <b>Gambar 3.22</b> | Step 4 menggerakkan kuman .....                        | 22 |
| <b>Gambar 3.23</b> | Lembar kerja <i>Adobe After Effect</i> .....           | 22 |
| <b>Gambar 3.24</b> | Step 1 <i>import file</i> ke <i>After Effect</i> ..... | 23 |
| <b>Gambar 3.25</b> | Step 2 <i>import file</i> ke <i>After Effect</i> ..... | 23 |
| <b>Gambar 3.26</b> | Step 1 <i>compositing</i> di <i>After Effect</i> ..... | 23 |
| <b>Gambar 3.27</b> | Step 2 <i>compositing</i> di <i>After Effect</i> ..... | 24 |
| <b>Gambar 3.28</b> | Step 3 <i>compositing</i> di <i>After Effect</i> ..... | 24 |
| <b>Gambar 3.29</b> | Step 4 <i>compositing</i> di <i>After Effect</i> ..... | 24 |
| <b>Gambar 3.30</b> | Step 5 <i>compositing</i> di <i>After Effect</i> ..... | 25 |
| <b>Gambar 3.31</b> | Step 6 <i>compositing</i> di <i>After Effect</i> ..... | 25 |
| <b>Gambar 3.32</b> | Step 1 <i>rendering</i> di <i>After Effect</i> .....   | 25 |
| <b>Gambar 3.33</b> | Step 2 <i>rendering</i> di <i>After Effect</i> .....   | 26 |
| <b>Gambar 3.34</b> | Step 3 <i>rendering</i> di <i>After Effect</i> .....   | 26 |
| <b>Gambar 3.35</b> | Step 4 <i>rendering</i> di <i>After Effect</i> .....   | 26 |
| <b>Gambar 3.36</b> | Step 5 <i>rendering</i> di <i>After Effect</i> .....   | 27 |
| <b>Gambar 3.37</b> | Hasil akhir <i>rendering After Effect</i> .....        | 27 |
| <b>Gambar 4.1</b>  | <i>Environment</i> Thamrin .....                       | 29 |
| <b>Gambar 4.2</b>  | Gedung Bawaslu .....                                   | 29 |
| <b>Gambar 4.3</b>  | Gedung JAYA.....                                       | 30 |
| <b>Gambar 4.4</b>  | <i>Environment</i> Thamrin .....                       | 30 |
| <b>Gambar 4.5</b>  | <i>Environment</i> Thamrin .....                       | 31 |
| <b>Gambar 4.6</b>  | <i>Pack</i> Mamalime .....                             | 31 |
| <b>Gambar 4.7</b>  | <i>Pack</i> Anmum .....                                | 32 |
| <b>Gambar 4.8</b>  | <i>Environment</i> Thamrin .....                       | 32 |
| <b>Gambar 4.9</b>  | <i>Environment</i> Thamrin .....                       | 33 |
| <b>Gambar 4.10</b> | OBU .....  | 33 |
| <b>Gambar 4.11</b> | <i>Transceiver</i> .....                               | 34 |
| <b>Gambar 4.12</b> | Sarinah .....  | 34 |
| <b>Gambar 4.13</b> | <i>Environment</i> Thamrin .....                       | 35 |
| <b>Gambar 4.14</b> | Karakter bintang.....                                  | 35 |
| <b>Gambar 4.15</b> | Karakter badak .....                                   | 36 |
| <b>Gambar 4.16</b> | Sepatu JACO.....                                       | 36 |

|                    |  |    |
|--------------------|--|----|
| <b>Gambar 4.17</b> | Alas kaki JACO .....                                 | 37 |
| <b>Gambar 4.18</b> | Alas kaki JACO .....                                 | 37 |
| <b>Gambar 4.19</b> | <i>Screenshot video</i> sepatu JACO .....            | 38 |
| <b>Gambar 4.20</b> | <i>Screenshot video</i> animasi kuman Kisspray ..... | 39 |
| <b>Gambar 4.21</b> | <i>Screenshot video</i> animasi kuman Kisspray ..... | 40 |
| <b>Gambar 4.22</b> | <i>Screenshot video</i> pack Annum .....             | 40 |

