

BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 PERANAN PRAKTIKAN DALAM PERUSAHAAN

Dalam proses kerja praktek, mahasiswa dituntut untuk menggunakan kemampuan yang didapatkan dari perkuliahan dan mahasiswa juga harus bisa bekerja sama dengan rekan-rekan kerjanya selama proses kerja praktek. Peranan praktikan selama proses kerja praktek sangat diperlukan untuk membuat *mobile content* dengan kemampuan yang sudah dipelajari selama perkuliahan.

3.2 PEKERJAAN PRAKTIKAN SELAMA KERJA PRAKTEK

Di Winstudio, praktikan ditempatkan dalam posisi *tracer* yang ditugaskan untuk menggambar vektor wajah klien dengan menggunakan software Adobe Illustrator. Proyek yang dikerjakan praktikan adalah *Cartoon Style*.

3.3 METODE KERJA PRAKTIKAN

Ketika seorang tracer menerima sebuah objek foto, hal pertama yang harus dilakukan adalah menganalisa objek tersebut dan kemudian memikirkan langkah-langkah selanjutnya seperti dari mana harus membuat garis *outline* atau bagian mana dulu yang harus digambar. Sebuah objek foto harus dikerjakan dalam waktu maksimal 30 menit, gambar yang sudah jadi kemudian dikirim ke server untuk diperiksa oleh *supervisor* lalu setelah diperiksa maka gambar di upload untuk dikirim kepada pemesannya.

3.4 PERANCANGAN

3.4.1 Konsep Perancangan

Jenis vektor *cartoon style* harus mengacu pada aturan yang telah ditetapkan sebagai berikut:

Konsep : *Cartoon*
Visual : *Image Vector*
Warna : Disesuaikan dengan image yang di jiplak dan warna kulit disesuaikan dengan ketentuan yang diberikan perusahaan sebagaimana berikut:



Gambar 3.4.1.1

3.4.2 Teknis Perancangan

Berikut ini adalah tahap demi tahap teknis pengerjaan Cartoon Style:



Gambar 3.4.2.1

Buka program Adobe Illustrator lalu *import image*



Gambar 3.4.2.2

Jiplak menggunakan *pencil tool* dan pastikan jiplakan berupa *outline*



Gambar 3.4.2.3

Proses pembuatan alis, mata, hidung dan mulut hanya dicopy yang sudah disediakan oleh perusahaan, apabila tidak cocok menggunakan menggambar secara manual sesuai foto asli.



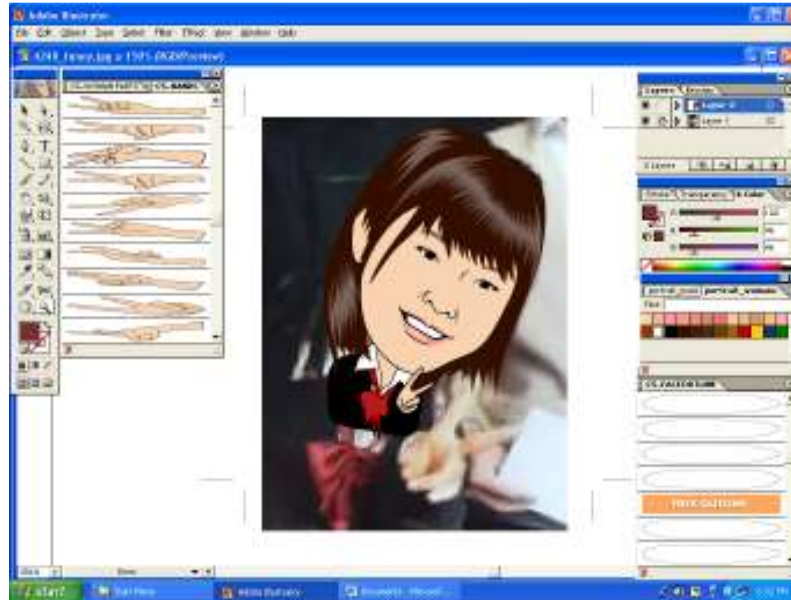
Gambar 3.4.2.4

Proses pembuatan rambut harus dipisah antara rambut depan dengan rambut belakang agar rambut belakang bisa di kebelakangkan dan rambut depan tetap



Gambar 3.4.2.5

Kemudian Proses pembuatan baju / tubuh menggambar sesuai dengan foto aslinya dan pembuatan tangan bisa dicopy yang sudah disediakan perusahaan.



Gambar 3.4.2.6

Warna kulit disesuaikan yang sudah tersedia warna khusus baik perempuan maupun laki-laki. Pembuatan hairlight harus menjadi 2 tumpukan agar setelah di warna menimbulkan efek gradasi. Warna hairlight pada rambut menggunakan warna putih dan menggunakan Transfaransi 20. Warna cahaya yang terdapat di bibir menggunakan warna kulit. Untuk terlihat gambarnya lucu, Ukuran tubuh, hidung dan bibir diperkecil serta digeserkan posisinya agar terlihat proporsional dan lucu.



Gambar 3.4.2.7

Dan disave di file safe for web dan ganti file format JPEG



Gambar 3.4.2.8

Hasil Akhir Wallpaper (Cartoon Style)

Cartoon Style Ukuran 300 pt X 300 pt