BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Dalam melaksanakan kerja praktek di perusahaan CBM Agency, pihak perusahaan menempatkan penulis dibagian ilustrator, untuk membuat desain objek/ikon yang dipergunakan untuk gambar ilustrasi pada buku anak. Ikon adalah tanda yang mirip dengan objek yang diwakilinya. Dapat pula dikatakan, tanda yang memiliki ciri-ciri sama dengan apa yang dimaksudkan. Ikon merupakan perwakilan dari ciri fisik (2 atau 3 dimensional) dimana bentuk tersebut menyerupai dengan apa yang direpresentasikannya.

Selama melaksanakan kerja praktek, praktikan dibimbing langsung oleh senior yang lebih berpengalaman. Praktikan dituntut untuk lebih kreatif dalam membuat ikon-ikon baru dengan desain – desain yang lucu, unik, sehingga menarik minat baca anak-anak.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Adapun pekerjaan yang diberikan selama menjalankan kerja praktek yaitu membuat ilustrasi objek/ikon yang akan dijadikan bahan *layout* pada buku anak. Mulai dari perancangan sketsa menggunakan pensil dan kertas HVS, kemudian di *scan* kedalam komputer. Kemudian setelah gambar di *scan* selanjutnya gambar siap di eksekusi digital dengan cara di-*trace* menggunakan *software* CorellDraw dan diberi pewarnaan menggunakan *software* Photoshop.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Pekerjaan diberikan langsung dari direktur kepada *ilustrator* melalui MGR Kreatif.



Table III.1

Metode Kerja Praktikan

Adapun Langkah – Langkah kerja praktek :

Pertama, memahami dan mengenal bentuk objek/ikon yang akan dibuat. Memahami dan mengenal objek/ikon sangatlah penting dalam membuat sebuah ilustrasi ikon, agar ilustrasi yang dibuat tidak melenceng dari bentuk aslinya dan sesuai dengan kebutuhan. Dan dengan Memahami dan mengenal objek yang ada akan mempermudah proses pembuatan ikon.

Kedua, membuat sketsa. Setelah memahami dan memilih objek yang akan dibuat, kemudian mulai membuat sketsa secara manual di kertas HVS dengan menggunakan pensil.

Ketiga, mengetrase sketsa. Sketsa yang sudah dibuat kemudian di-trace secara digital menggunakan *software* CorellDraw.

Keempat, melakukan proses pewarnaan objek/ikon secara *digital*. Proses pewarnaan *digitalisasi* adalah bagian penentu saat pengaplikasian. Kemampuan menyajikan kolaborasi pewarnaan kedalam objek/ikon sangatlah penting agar sesuai dengan yang diharapkan.

3.4 Perancangan

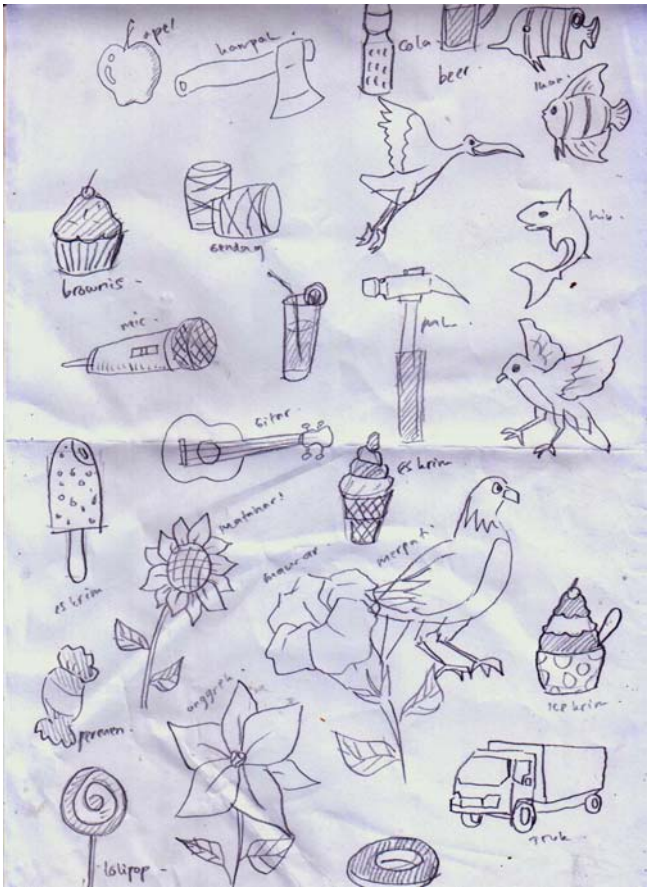
3.4.1 Konsep Perancangan

CBM Agency adalah sebuah studio kreatif di bidang media publikasi pracetak buku anak dan umum. Selama melakukan kerja praktek pada perusahaan ini, kami diberi pekerjaan untuk membuat ilustrasi icon yang akan dipergunakan untuk bahan pembuatan buku interaksi anak-anak. Karena buku interaksi ini dibuat untuk anak-anak, maka konsep perancangannya adalah dengan membuat ikon yang disesuaikan dengan karakter anak-anak. Yaitu simpel, menarik, ceria, dan menggunakan warna-warna utama (merah, kuning, hijau, biru, hitam, putih) atau menggunakan warna-warna yang cerah. Sehingga anak-anak menjadi lebih tertarik melihatnya.

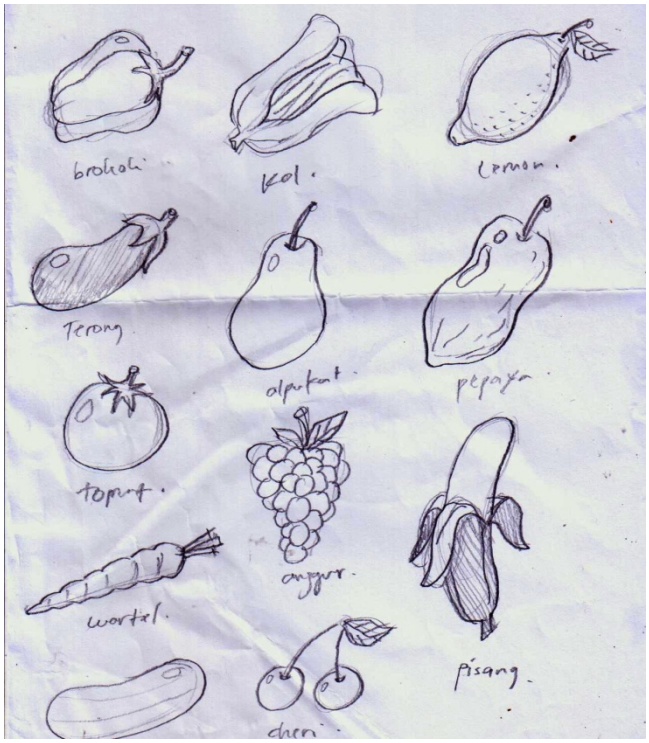
3.4.2 Teknis Perancangan

Pertama memahami dan mengenal bentuk objek/ikon yang akan dibuat. Memahami dan mengenal objek/ikon sangatlah penting dalam membuat sebuah ilustrasi ikon, agar ilustrasi yang dibuat tidak melenceng dari bentuk aslinya dan sesuai dengan kebutuhan. Dengan Memahami dan mengenal objek/ikon yang ada akan mempermudah proses pembuatan sketsa.

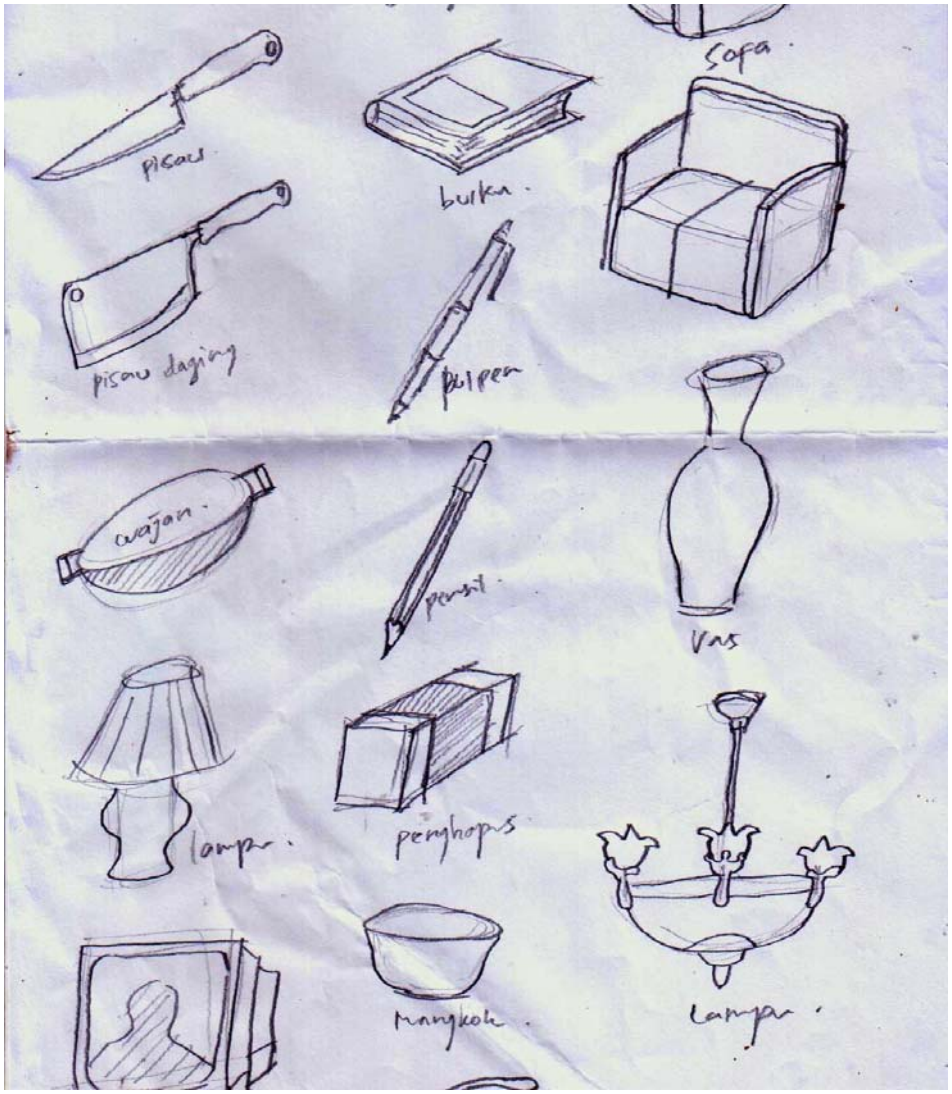
Sketsa 1



Sketsa 2

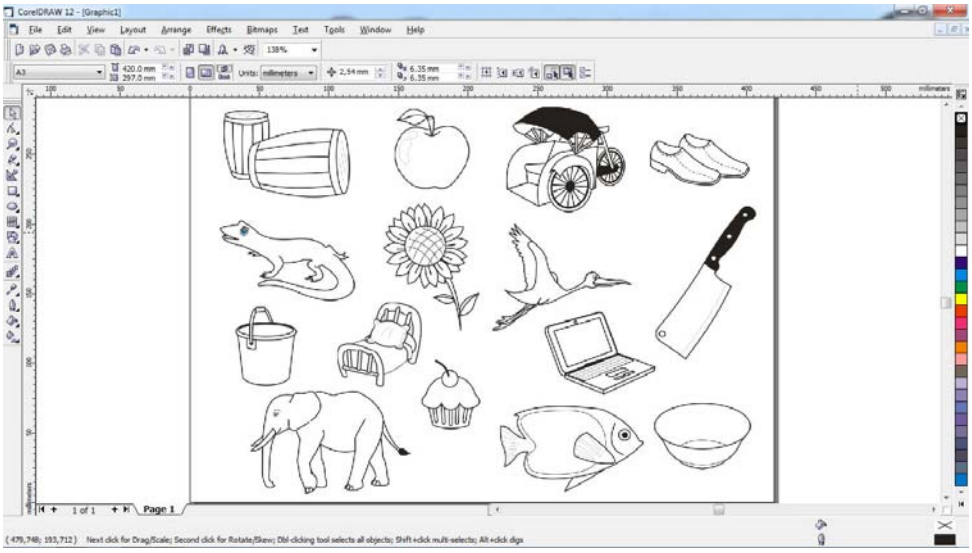


Sketsa 3



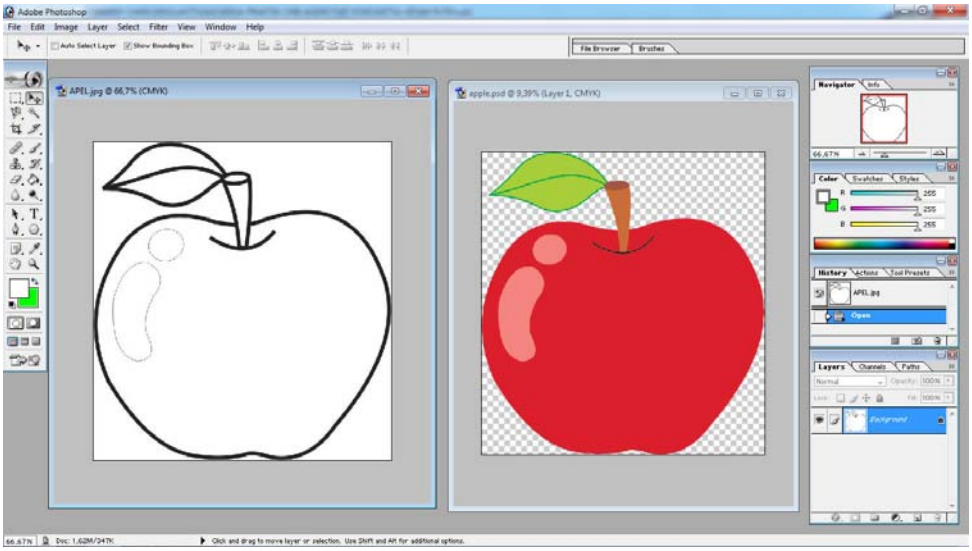
Gambar III.1
Sketsa manual

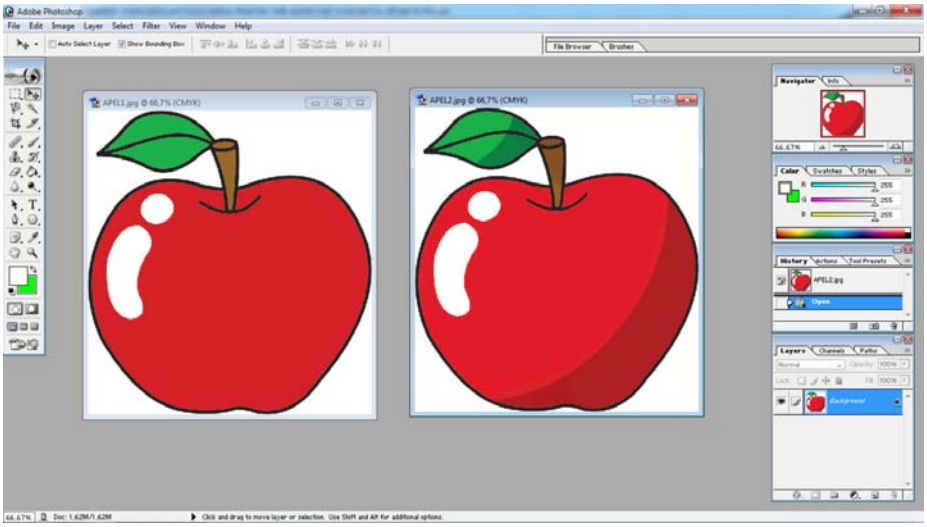
Kedua adalah menge-*trace* sketsa. Sketsa yang sudah dibuat kemudian di-*trace* secara digital menggunakan *software* CorellDraw. Proses ini adalah proses yang paling lama, karena membutuhkan tingkat kesulitan dan kehati-hatian yang sangat tinggi. karenanya ilustrator harus dapat menguasai *software corelldraw* dengan baik, dari mulai menguasai *tools* dasar seperti *move and selection*, *shape tool*, dan yang paling sering digunakan adalah *3 point curve tools*.

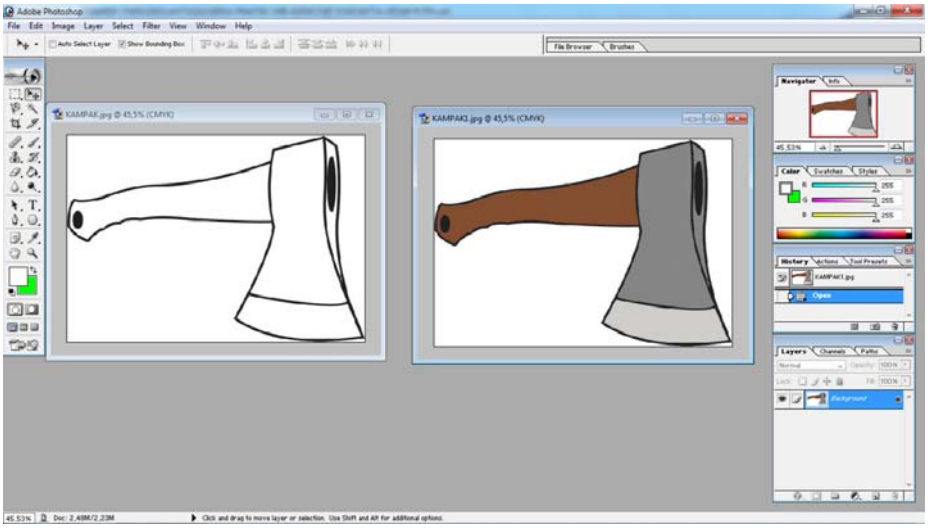


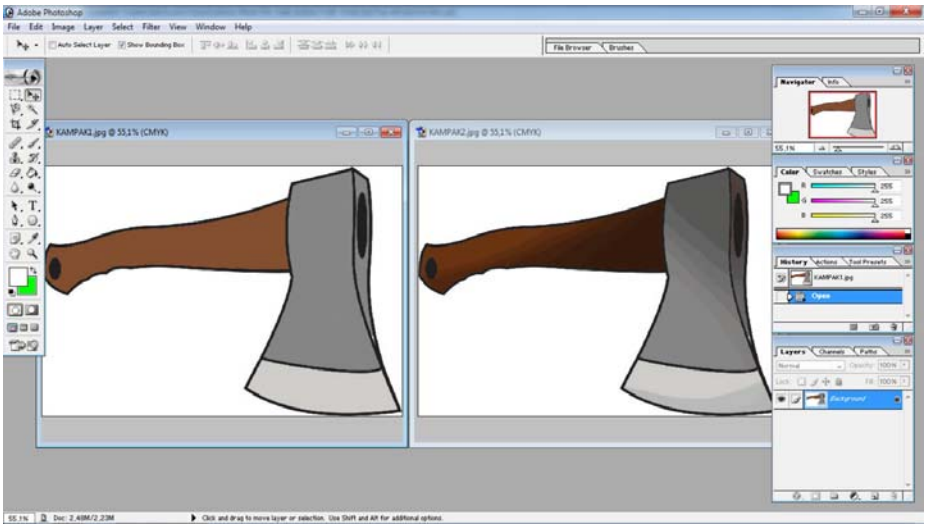
Gambar III.2. Proses *trace* menggunakan *software* CorellDraw

Ketiga melakukan proses pewarnaan objek / *ikon* secara *digital*. Proses pewarnaan dilakukan menggunakan *software* CorellDraw. Proses pewarnaan digitalisasi adalah bagian penentu saat pengaplikasian. Kemampuan menyajikan kolaborasi pewarnaan kedalam objek / *ikon* sangatlah penting agar sesuai dengan yang diharapkan.



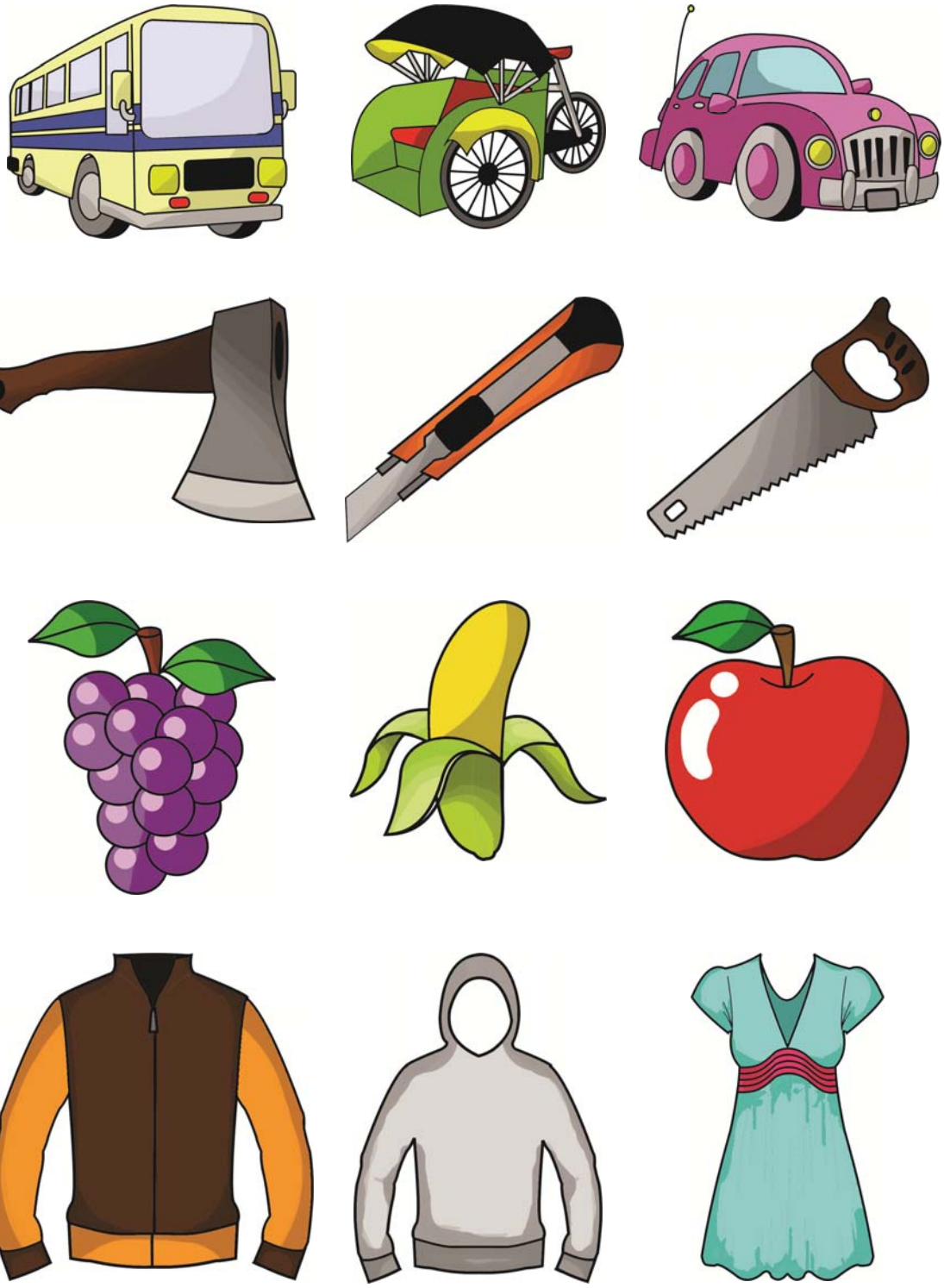


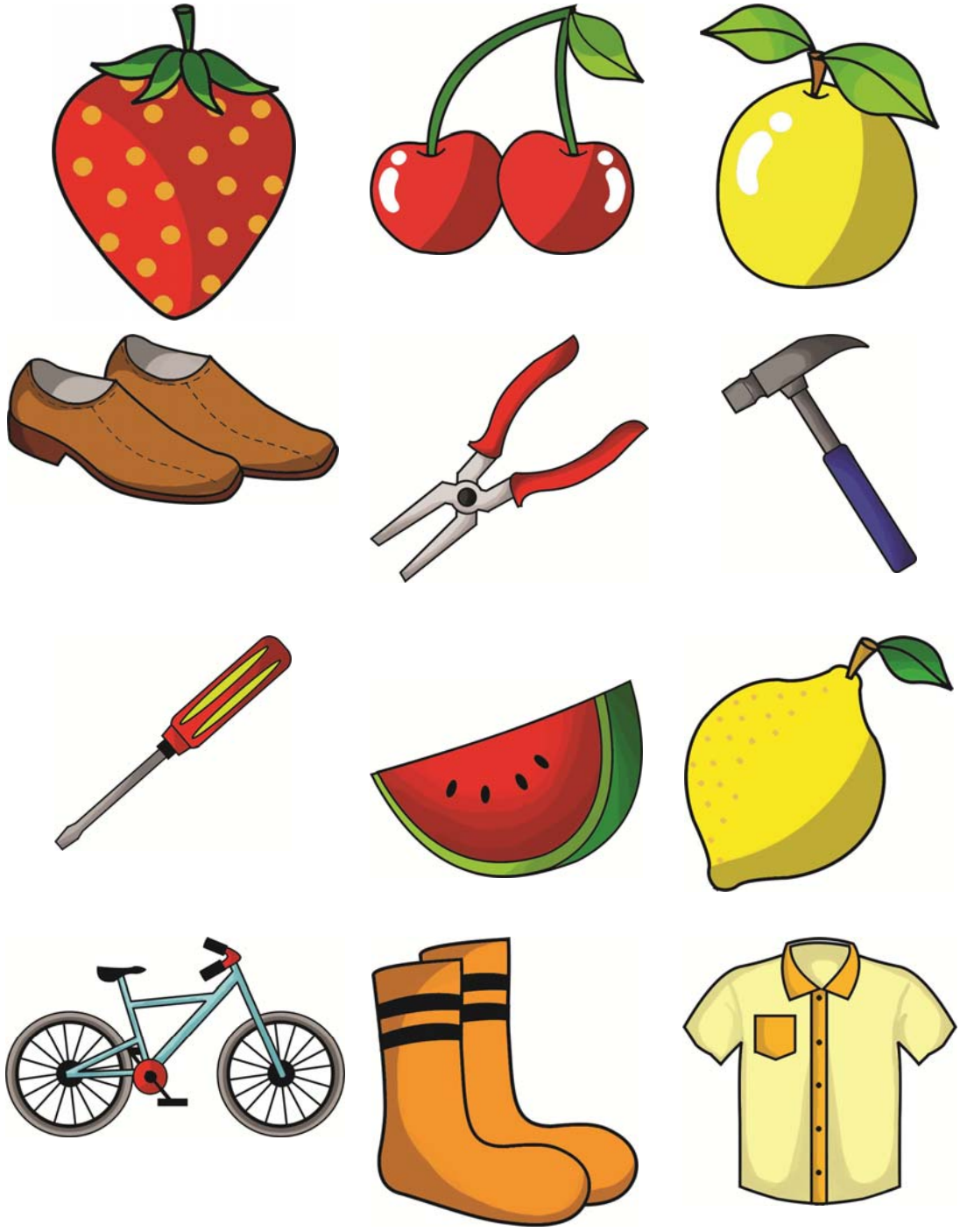




Gambar III.3. Proses pewarnaan menggunakan *software* Adobe Photoshop

Hasil Akhir ikon





Gambar III.4. Hasil akhir ikon