Laporan Kerja Praktek

PERANCANGAN ILUSTRASI BARANG ELEKTRONIK ISO INTERNATIONAL DI ORAY STUDIOS

DK 36502 KERJA PRAKTEK

Oleh :

Gilang Prima Sejati

51907069

Desain Komunikasi Visual

Dosen Pembimbing :

Gema Ari, S.Sn.

FAKULTAS DESAIN

UNIVERSITAS KOMPUTER INDONESIA

BANDUNG

2010

Lembar Pengesahan

PERANCANGAN ILUSTRASI BARANG ELEKTRONIK ISO INTERNATIONAL DI ORAY STUDIOS

DK 36502 KERJA PRAKTEK

Oleh :

Gilang Prima Sejati
51907069
Desain Komunikasi Visual

Disahkan Oleh :

Perusahaan	Pembimbing
M. Iqbal Aribaskara	Gema Ari, S.Sn.
Direktur Utama	NIP.

Koordinator

Rini Maulina, S.Sn.
NIP. 4127 32 06 011

KATA PENGANTAR

Puji syukur praktikan panjatkan pada Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan rahmat-Nya, sehingga praktikan dapat menyelesaikan penulisan laporan kerja praktek ini. Maksud dari penulisan laporan ini adalah untuk melengkapi dan memenuhi syarat tugas mata kuliah Kerja Praktek pada jurusan Desain Komunikasi Visual Universitas Komputer Indonesia.

Dalam laporan ini praktikan membuat judul ilustrasi barang elektronik ISO International di Oray Studios. Praktikan membuat judul seperti diatas karena Oray Studios adalah perusahaan yang bergerak dibidang desain grafis yang banyak melakukan pekerjaan-pekerjaan membuat ilustrasi. Praktikan juga mengerjakan berbagai tugas untuk mengilustrasikan benda yang mendesainnya sedemikian rupa hingga menghasilkan ilustrasi yang menarik karena pada perusahaan tersebut praktikan merupakan bagian dari departemen grafis dan ilustrasi.

Praktikan berharap semoga laporan praktikan ini dapat bermanfaat khususnya bagi praktikan dan umumnya untuk orang lain. Praktikan tahu bahwa tulisan praktikan ini masih jauh dari kata sempurna oleh karena itu jika ada kesalahan dalam laporan ini praktikan memohon maaf.

Bandung, Juni 2010

Penulis

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR…… i
DAFTAR ISI…….... ii
BAB I PENDAHULUAN……....1
1.1 Latar Belakang Kerja Praktek……..…….. 1
1.2 Waktu dan Tempat Kerja Praktek……..... 2
BAB II TINJAUAN UMUM PERUSAHAAN…….…. 4
2.1 Sejarah Perusahaan…… 4
2.2 Profil Perusahaan…… 5
2.3 Klien dan Pekerjaan yang Diterima Perusahaan…….... 7
BAB III LAPORAN KERJA PRAKTEK…… 8
3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan…… 8
3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan…. 8
3.3 Metode Kerja Praktek…… 9
3.4 Perancangan Ilustrasi Barang Elektronik…….. 10
3.4.1 Perancangan Bertema MTV……..... 10
3.4.1.1 Konsep Perancangan……...10
3.4.1.2 Teknis Perancangan……11
3.4.2 Perancangan Bertema Dora…… 13
3.4.2.1 Konsep Perancangan…….. 14
3.4.2.2 Teknis Perancangan…… 15
3.4.3 Perancangan Bertema SpongeBob Squarepants…….... 16
3.4.3.1 Konsep Perancangan…….. 17
3.4.3.2 Teknis Perancangan…… 18
3.4.4 Perancangan Bertema Barbie…… 28
3.4.4.1 Konsep Perancangan…….. 28
3.4.4.2 Teknis Perancangan…… 30
BAB IV KESIMPULAN…….. 37
DAFTAR PUSTAKA…….. 38
LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kerja Praktek

Mata kuliah kerja praktek adalah salah satu mata kuliah yang wajib diikuti oleh mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Komputer Indonesia. Mata kuliah ini adalah mata kuliah yang ada pada semester ganjil dan genap. Praktikan mengambil mata kuliah ini adalah sebagai salah satu syarat mengambil tugas akhir atau skripsi.

Mata kuliah ini mewajibkan beberapa syarat yang harus dipenuhi jika ingin lulus dari mata kuliah ini. Syarat yang diwajibkan terhadap mahasiswa adalah mahasiswa telah melakukan perwalian dan memasukan mata kuliah kerja praktek saat perwalian dan telah menyelesaikan mata kuliah Studio Desain Komunikasi Visual tiga. Syarat bagi perusahaan adalah perusahaan telah memiliki badan hukum baik PT maupun CV dan telah beroperasi minimal dua tahun. Syarat kelulusannya adalah membuat laporan Kerja praktek yang telah mendapat bimbingan dan pengesahan dari pimpinan tempat kerja praktek, pembimbing kerja praktek, dan koordinator kerja praktek, masuk kerja di perusahaan tempat kerja praktek minimal 25 hari dalam waktu sekurang-kurangnya satu bulan.

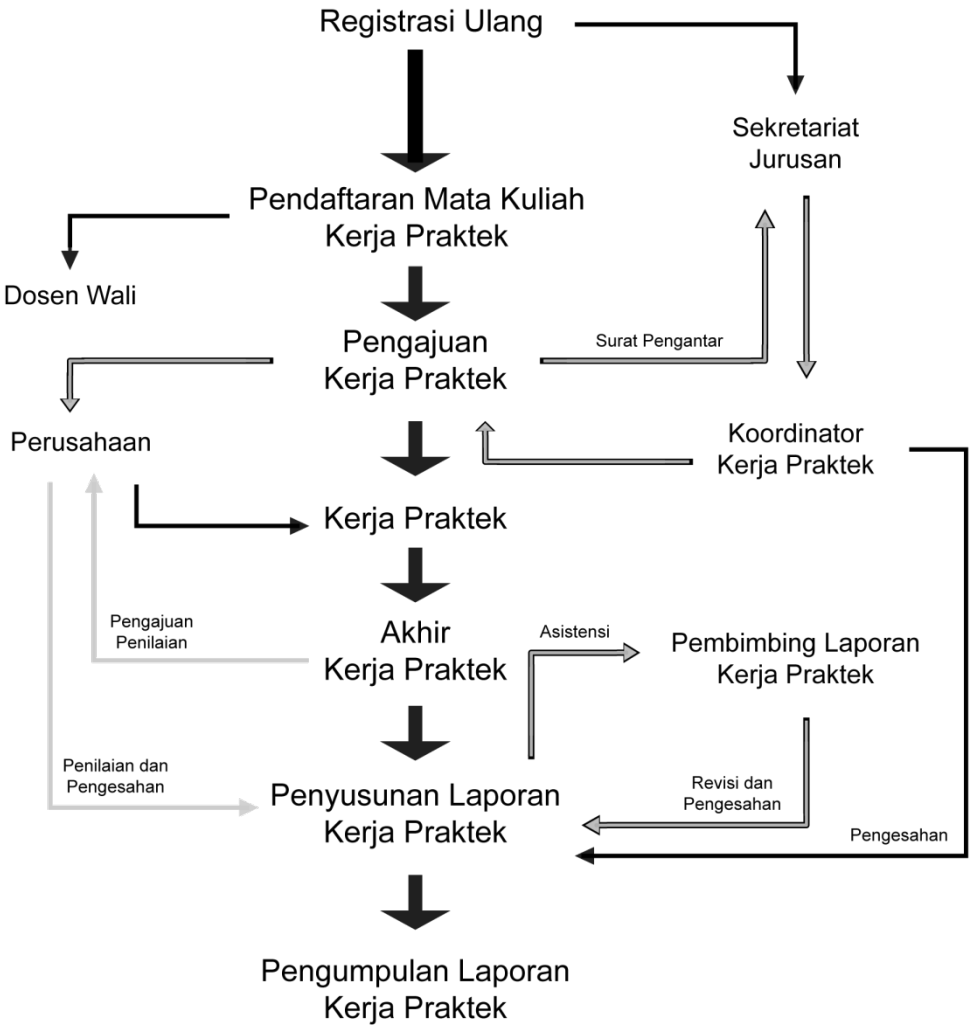
Laporan Kerja pratek menjelaskan tentang pekerjaan yang telah dilakukan oleh mahasiswa di tempat kerja praktek. Laporannya berisi laporan salah satu tugas yang menjadi garis besar pekerjaan yang dikerjakan di tempat kerja praktek tersebut. Proses penulisan laporan kerja praktek akan dibimbing oleh dosen yang telah ditunjuk dan mahasiswa akan melakukan asistensi secara terus-menerus hingga laporan kerja praktek selesai. Jika laporan telah selesai maka laporan harus mendapatkan pengesahan dari Pimpinan perusahaan tempat kerja praktek, pembimbing, dan koordinator.

Perusahaan tempat Praktikan melakukan kerja praktek telah memenuhi syarat yang telah ditentukan oleh Universitas. Praktikan melakukan kerja praktek di sebuah perusahaan yang bergerak dibidang desain grafis. Perusahaan tersebut bernama Oray Studios yang berada dibawah naungan PT. Genta Cipta Komunika. Perusahaan tersebut memiliki tiga departemen yang salah satunya adalah departemen grafis dan ilustrasi dan Praktikan sendiri ditempatkan di departemen tersebut.

1.2 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Praktikan mendapatkan tempat kerja praktek melalui pencarian informasi kepada teman seangkatan, teman angkatan diatas Praktikan, internet, dan survey langsung ke tempat yang mungkin bisa menerima kerja praktek. Akhirnya Praktikan mendapatkan tempat kerja praktek melalui alamat internet www.oraystudios.com dan mencarinya lewat survey langsung ke Oray Studios di jalan cemara no.22 Bandung 40161, Telp (022) 2041371.

Praktikan mengajukan permohonan untuk dapat melakukan kerja praktek disana. Proses pengajuannya cukup singkat yaitu diawali dengan obrolan singkat dengan M. Iqbal Aribaskara selaku direktur utama tentang syarat perusahaan yang bisa menjadi tempat kerja praktek. Proses awal mulai dari penyerahan surat pengantar dari kampus, meminta persetujuan dari pihak perusahaan, kerja praktek, dan akhirnya sampai menyelesaikan laporan kerja praktek dapat dilihat pada bagan dibawah ini :



Bagan I.1 Proses Laporan Kerja Praktek

BAB II

TINJAUAN UMUM PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Perusahaan

Oray studios adalah Perusahaan yang berada dibawah naungan PT. Genta Cipta Komunika. PT. Genta Cipta Komunika adalah perusahaan yang dibentuk oleh empat orang yang usulan awalnya datang dari M. Iqbal Aribaskara. Perusahaan tersebut dibentuk pada Tanggal 2 juni 2006 di Bandung. Sebelum Oray Studios, Geckoworks New Media Design terlebih dahulu ada dibawah naungan PT. Genta Cipta Komunika. Geckoworks bergerak dibidang desain yang mengkhususkan diri pada desain yang memakai media baru seperti desain multimedia dan Internet. Awal terbentuknya Geckoworks bersamaan dengan dibentuknya PT. Genta Cipta Komunika yaitu pada tanggal 2 Juni 2006.

Geckoworks New Media Design adalah perusahaan yang ada dibawah naungan PT. Genta Cipta Komunika. PT. Genta Cipta Komunika dan Geckoworks dipimpin oleh M. Iqbal Aribaskara dan tiga pemegang saham lainya. Seiring dengan ditutupnya Geckoworks maka kepemimpinan pada perusahaan tersebut berubah. Kepemimpinan teratas yaitu direktur utama tetap dipegang oleh M. Iqbal Aribaskara namun komisaris digantikan oleh Moh. Gifny Richata. M. iqbal Aribaskara dan Moh. Gifny Richata akhirnya membuat perusahaan baru yang masih dibawah naungan PT. Genta Cipta Komunika yaitu Oray Studios dengan saham 66% dipegang oleh M. Iqbal Aribaskara dan 33% oleh Moh. Gifny Richata. Pada Oray Studios sendiri M. Iqbal Aribaskara menjadi direktur utama dan Moh. Gifny Richata sebagai kepala studio.

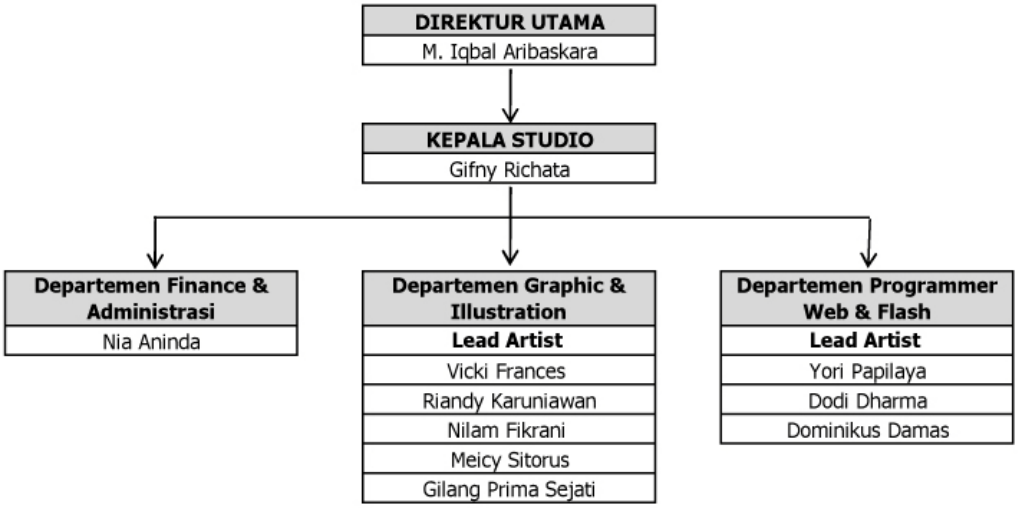
Perusahaan yang berada dibawah naungan PT. Genta Cipta Komunika hanya ada satu untuk sekarang ini yaitu Oray Studios jadi

dengan kata lain bisa disebut PT. Genta Cipta Komunika dan Oray Studios itu sama. Oray Studios sendiri dibentuk ooleh M. Iqbal Aribaskara dengan kesepakatan Moh. Gifny Richata pada bulan Februari 2008 di Bandung tepatnya di Jalan Cemara no.22 Bandung, Jawa Barat. Perusahaan ini dibuat karena adanya peluang untuk menyediakan jasa desain untuk klien mancanegara. Seperti perusahaan lain, tujuan terbentuknya perusahaan ini adalah untuk mencari laba atau keuntungan dengan cara memberikan pelayanan terbaik kepada klien.

2.2 Profil Perusahaan

Profil perusahaan dimana Praktikan melaksanakan kerja praktek, adalah sebagai berikut :

Nama Perusahaan	: PT. Genta Cipta Komunika (Oray Studios)
Alamat	: Jl. Cemara no.22 Bandung, Jawa Barat 40161 Telp : 022-2041371 Faks : 022-2041371
Email	: info@oraystudios.com www.Oraystudios.com
Bidang Perusahaan	: Desain Grafis
Bentuk Badan Hukum	: Perusahaan terbatas



Bagan II.1 Struktur Organisasi

Direktur Utama	: M. Iqbal Aribaskara
Kepala Studio	: Gifny Richata
Departemen Keuangan dan Administrasi	: Nia Aninda
Departemen Grafis dan Ilustrasi	: Vicki Frances Riandy Kurniawan Nilam Fikrani Meicy Sitorus Gilang Prima Sejati
Departemen Web Programer dan Flash	: Yori Papilaya Dodi Dharma Dominikus Damas

2.3 Klien dan Pekerjaan yang Diterima oleh Perusahaan

Oray Studios sebenarnya tidak menetapkan target market khusus. Oray Studios mengerjakan pekerjaan yang berasal dari perorangan maupun perusahahaan didalam maupun luar negeri tapi karena media promo perusahaan lewat internet maka klien lebih banyak datang dari luar negeri. Klien yang perna menggunakan jasa Oray Studios diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Linmark (ISO International) – Hongkong
b. Biosilo Foods – USA
c. Boxxerworld - UK
d. Pulled Pin game – UK
e. ecoATM – USA
f. Contact Perfect – USA

Oray Studios mempunyai beberapa jenis pekerjaan yang dapat diterima, diantaranya adalah sebagai berikut :

a. Illustrasi
b. Desain Grafis
c. Desain Multimedia
d. Desain situs web
e. Desain karakter
f. Desain antar muka (*interface*)
g. Pengembangan game

BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Selama Praktikan melakukan kerja praktek, Praktikan ditempatkan pada departemen grafis dan ilustrasi sebagai desainer. Departemen itu bertugas untuk membuat ilustrasi-ilustrasi benda, suasana serta membuat grafis untuk diterapkan dimedia tertentu misalnya grafis untuk kaos, web atau bahkan membuat template web. selama di departemen itu Praktikan mendesain beberapa ilustrasi dan grafis untuk dijadikan bahan *Pitching* kepada klien.

Eksekusi akhir pada pekerjaan Praktikan ialah menggunakan *software* Adobe Photoshop dan Adobe Illustrator.

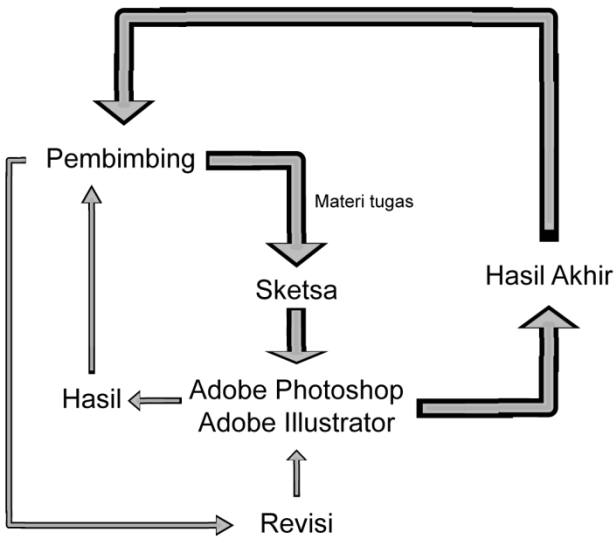
3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Selama kerja praktek di Oray Studios, Praktikan mengerjakan banyak tugas yang garis besarnya adalah membuat ilustrasi barang. Ilustrasi atau grafis yang Praktikan kerjakan biasanya merupakan konsep dari pembimbing Praktikan yang temanya berasal dari klien. Pada awalnya Praktikan diberikan tugas yang mudah yaitu hanya men*trace* gambar lalu setelah pembimbing Praktikan dapat mengukur kemampuan Praktikan, Praktikan diberikan tugas untuk mendesain dengan konsep awal dari pembimbing Praktikan. Beberapa tugas diantaranya adalah membuat ilustrasi barang elektronik untuk dijadikan bahan *pitcing* dengan klien. Kliennya berasal dari Hongkong yaitu Linmark (ISO International). ISO international sendiri adalah sebuah perusahaan elektronik yang mempunyai *listing* membuat dan memproduksi barang-barang elektronik bertema Film atau Kartun.

Selain mengerjakan tugas yang diberikan oleh pembimbing, Praktikan pun mendapat ilmu yang lebih mendalam tentang *software* yang digunakan. Pembimbing Praktikan banyak mengajarkan Praktikan tentang desain dan penggunaan *software* seperti yang Adobe Photoshop terlebih lagi penggunaan Adobe Illustrator yang tidak Praktikan dapatkan diperkuliahan.

3.3 Metode Kerja Praktek

Metode yang dilakukan oleh Oray Studios biasanya adalah pembimbing memberikan sebuah tugas kepada desainer lalu desainnya akan direvisi hingga mendapatkan desain yang pas dan dijadikan hasil akhir. Pembimbing Praktikan adalah pimpinan dari perusahaan yaitu Pak Iqbal Aribaskara. Tugasnya biasanya diberikan melalui Yahoo messenger atau memberikan hasil diskusi dengan klien berupa Pdf yang dikirim lewat email. Waktu kerjanya sangat fleksibel karena menyesuaikan dengan jadwal kuliah jadi bila pekerjaan Praktikan belum selesai maka akan dialihkan kepada desainer yang lain. Berikut ini adalah bagan metode kerja prakteknya:



Bagan III.1 Metode Kerja Praktek

3.4 Perancangan Ilustrasi Barang Elektronik

Praktikan mengerjakan ilustrasi barang elektronik untuk *pitching* dengan klien yang nantinya mungkin akan diproduksi oleh klien Oray studios tersebut. Barang-barang yang Praktikan ilustrasikan adalah barang yang bertema kartun dan salah satu acara musik dunia. Produksinya sendiri akan diserahkan kepada kliennya jadi perusahaan hanya bersifat sebagai desainer, tentang akan diproduksi atau tidaknya adalah sepenuhnya keputusan kliennya. Proyek yang dikerjakan ini merupakan proyek barang-barang elektronik yang bertema acara music yaitu MTV dan kartun seperti Dora, SpongeBob Squarepants, dan Barbie maka Praktikan membaginya kembali dalam beberapa sub bab.

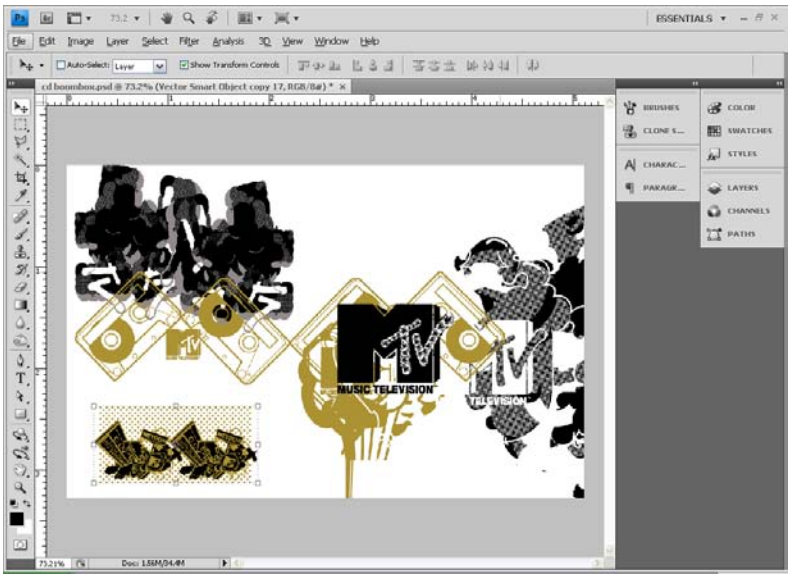
3.4.1 Perancangan Bertema MTV

Perancangan pertama yang Praktikan kerjakan di Adobe Photoshop adalah *ipod dock*. Praktikan mengerjakan ilustrasi ini di Adobe Photoshop karena Praktikan ingin membuatnya terlihat nyata. Kliennya adalah perusahaan barang-barang elektronik yang berada di Hongkong yaitu ISO International.

3.4.1.1 Konsep Perancangan

Konsepnya sebenarnya ada tiga yaitu *Classic, streetmuse* dan *high end* tapi desain yang Praktikan kerjakan masih belum ada perintah yang pasti tentang konsepnya jadi di proyek ini Praktikan masih bebas mengekspresikan apa yang Praktikan ingin buat. Praktikan sendiri membuat konsep campuran antara ketiga konsep itu. Grafik-grafik dan Datanya sudah disediakan jadi Praktikan menggunakan itu semua untuk desain Praktikan.

Sebetulnya Praktikan membuat ketiga tema ini lebih kepada graffiti karena menurut Praktikan musik dan graffiti itu sangat dekat dengan anak muda karena target marketnya adalah anak muda dan tugas ini Praktikan kerjakan dengan menggunakan *software* Adobe Photoshop.



Gambar III.1 Data Mentah Untuk Membuat Tema MTV

3.4.1.1 Teknis Perancangan

Tugas ini adalah tugas yang diberikan untuk mengukur keahlian Praktikan dalam menggunakan Adobe Photoshop. Di tugas ini Praktikan diajarkan tentang beberapa hal yang sering digunakan dalam proses mendesain di perusahaan tersebut yaitu *smart object, clipping mask* dan *warp*. Dengan bekal yang cukup dari perkuliahan serta tambahan ilmu dan bimbingan dari pembimbing maka Praktikan mengerjakan tugas ini.

Diawali dengan pemberian Data-Data yang akan dipakai untuk membuat ilustrasi dan contoh ilustrasi yang sudah ada. Setelah Praktikan melihat contoh dari

pembimbing Praktikan, Praktikan mulai membuat sketsa untuk *layout*nya. Setelah yakin dengan *layout*nya Praktikan mulai mengeksekusinya di komputer. Untuk menghasilkan ilustrasi yang mendekati nyata, Praktikan memakai beberapa tool diantaranya adalah *move tool, magic wand tool, filter* dan lain-lain.

Software : Adobe Photoshop
Ilustrasi : *Ipod dock*
Warna : ■ (R:0 G:0 B:0), □ (R:254 G:254 B:254)
■ (R:172 G:146 B:51) ■ (R:71 G:102 B:218)
Efek : *Filter Gaussian blur, Filter Displace, Smart object,* dan *Clipping mask*
Tools : *Move tool, magic wand tool, eraser tool,* dan *pen tool.*



Copyright © 2010 Oray Studios

Gambar III.2 Contoh Ilustrasi Sebelumnya



Copyright © 2010 Oray Studios

Gambar III.3 Data *Ipod Dock* Yang Masih Polos



Copyright © 2010 Oray Studios

Gambar III.4 Hasil Akhir

3.4.2 Perancangan Bertema Dora

Praktikan mengerjakan banyak ilustrasi dalam proyek untuk ISO International ini maka Praktikan akan menjabarkannya satu persatu. Salah satu yang Praktikan kerjakan adalah kemasan *toaster* Dora. Pada tugas yang ini Praktikan hanya mendapat peran kecil yaitu menyeting untuk versi keduanya.

3.4.2.1 Konsep Perancangan

Pada proyek ini Praktikan hanya bagian kecil yaitu menyeting sebuah kemasan sedangkan konsepnya perancangan dan desainnya sudah ada yang mengerjakan. Praktikan mengerjakan salah satu bagian dari satu paket alat elektronik yang bertema Dora. Perintahnya adalah merubah ukurannya untuk versi keduanya. Selain perintah tersebut, Praktikan juga diberi acuan dasar untuk mengerjakan tugas ini.

Software : Adobe Illustrator
Ilustrasi : Kemasan Toaster
Warna : ■ (R:196 G:165 B:206) adalah warna utama
Efek : *Pathfinder* dan *Clipping mask*
Tools : *selection tool, direct selection tool, rectangle tool, pen tool, add/delete anchor point tool,* dan *type tool.*
Tipografi :

BadgerLight

a bBcCdDe fFgGhHi jJkKlLmMn oO
pPqQrRsStTuUvVwWxXyYzZ 0123456789

BadgerMedium

aAbBcCdDe fFgGhHi jJkKlLmMn o
pPqQrRsStTuUvVwWxXyYzZ 0123456789

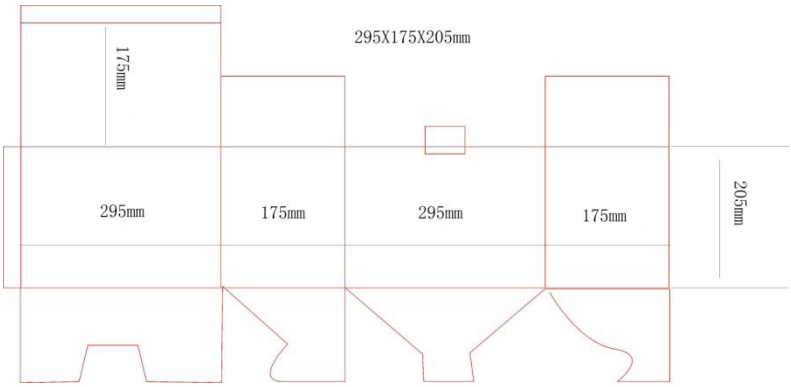
LasVegas

aAbBcCdDeEfFgGhHiIjJkKlLmMnNoO
pPqQrRsStTuUvVwWxXyYzZ 0123456789



Copyright © 2010 Oray Studios

Gambar III.5 Kemasan Dora Versi Satu

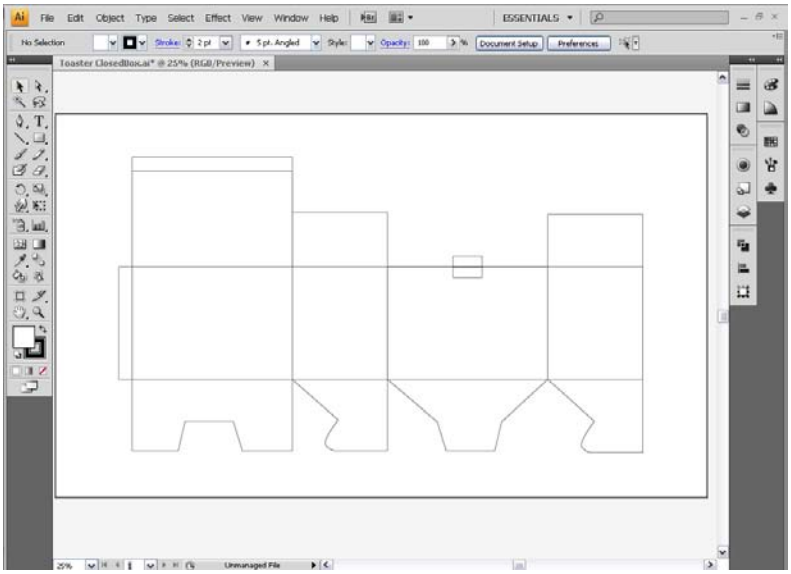


Copyright © 2010 Oray Studios

Gambar III.6 Acuan Kemasan Dora Versi Dua

3.4.2.2 Teknis Perancangan

Dimulai dengan membuat template yang sama dengan acuan namun dengan ukuran yang sebenarnya menggunakan Adobe Illustrator lalu mulai mewarnai dan memasukan semua elemen yang ada pada versi satu ke template yang sudah dibuat dengan cara meng*import* lalu langsung di tempelkan di versi kedua tersebut.



Gambar III.7 Template Awal Kemasan



Copyright © 2010 Oray Studios

Gambar III.8 Hasil Akhir

3.4.3 Perancangan Bertema SpongeBob Squarepants

Seperti yang telah Praktikan utarakan diatas, Praktikan membuat beberapa tema. Tema selanjutnya yang akan Praktikan jelaskan adalah SpongeBob Squarepants. Pada tema ini Praktikan mengerjakan barang elektronik juga untuk klien

yang sama. Ilustrasinya adalah ilustrasi *Waffle maker, Boombox*, Kemasan *Toaster* dan Flash disk.

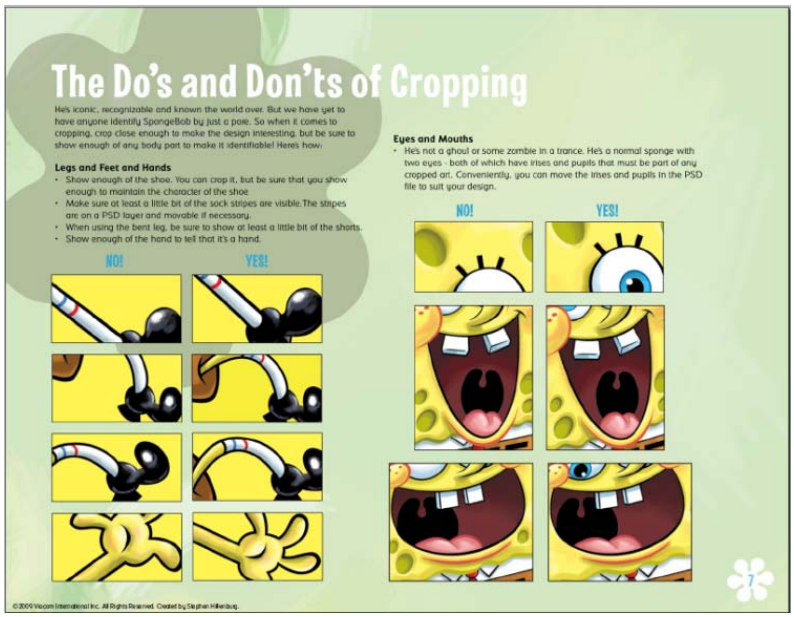
3.4.3.1 Konsep Perancangan

Perancangan barang elektronik ini adalah membuat ilustrasi barang elktronik yang bertema SpongeBob dan diberikan kesan lucu. Sebetulnya kesan lucu yang akan ditampilkan adalah untuk semua umur karena penggemar SpongeBob ada di semua umur tapi lebih menitik beratkan pada anak-anak yang sudah cukup mengerti menggunakan barang elektronik. Maka warna dan *layout* akan disesuaikan dengan target market utama produk ini.

Semua konsep harus berdasarkan pada hasil diskusi antara perusahaan dengan klien jadi semua akan terkendali. Semua data atau perintah akan diberikan kepada desainer berupa pesan dari Yahoo messenger atau lewat email. Datanya biasanya berupa Pdf yang berisi diskusi, permintaan, atau *style guide*. Didalam data-data tersebut akan dijelaskan apa saja yang boleh dilakukan dan apa yang tidak boleh dilakukan terhadap barang, logo, dan tema yang bersangkutan.

Semua ilustrasi yang Praktikan kerjakan adalah sedikit dari satu paket barang elektronik bertema SpongeBob. Konsep pada *Waffle maker* adalah membuat cetakan pada *burnplate*nya menjadi figur SpongeBob. Pada boombox konsepnya adalah menjadikan boombox sebagai wajah dari SpongeBob, untuk menambah kelucuannya maka lidah SpongeBob dibuat seperti keluar. Pada kemasan konsepnya adalah menampilkan

bagian-bagian tubuh SpongeBob yang dirasa dapat menarik perhatian dengan aturan *style guide* yang telah diberikan. Pada Flash disk konsepnya adalah mengilustrasikan Flash disk yang bergambar SpongeBob dan Gary yang terlihat ceria dengan tujuan menarik perhatian target market klien Oray Studios.



Copyright © 2010 Oray Studios

Gambar III.9 Salah Satu Halaman *Style Guide*

3.4.3.2 Teknis Perancangan

Dimulai dari sketsa *layout* yang akan diterapkan pada barang-barang yang akan diilustrasikan. Semua Data biasanya telah disediakan oleh klien maka Praktikan tinggal memodifikasi Data yang ada. Data yang disediakan biasanya berupa Data mentah yang dapat dimodifikasi dengan mudah oleh desainer. Memodifikasi seperti memotong, merubah warna dan lain-lain harus mengikuti *style guide* yang telah diberikan klien.

Pada proyek ini Praktikan mengerjakan empat ilustrasi. Ilustrasi yang pertama Praktikan akan jelaskan adalah *Waffle maker*. Awalnya Praktikan diberikan tugas lewat Yahoo messenger dan diberi beberapa data yang isinya adalah perintah dari klien, *style guide* dan Data mentah untuk membuat ilustrasi tersebut.



Copyright © 2010 Oray Studios

Gambar III.10 Data Mentah Yang Dapat Dimodifikasi

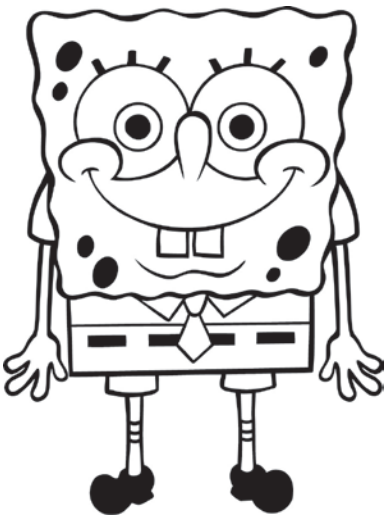
Dari Data mentah tersebut Praktikan harus mengerjakan tugas yang telah diberikan. Tugasnya adalah membuat *waffle maker* yang *burnplate*nya figur

SpongeBob SB_SBob_163_4c.eps . Awalnya Praktikan meng*import* Data pdf ke Adobe Illustrator lalu Praktikan ubah warnanya menjadi hitam dan putih. Praktikan tidak menggunakan tool yang tersedia selain tool untuk warna.



Copyright © 2010 Oray Studios

Gambar III.11 Perintah Tugas



Copyright © 2010 Oray Studios

Gambar III.12 Figur SpongeBob Hitam Putih

Setelah figur SpongeBob menjadi hitam putih maka Praktikan masukan ke Adobe Photoshop dan langsung menempelkannya diburnplate tersebut. Untuk mencapai hasil yang realistic maka ada beberapa *tool* yang Praktikan pakai. Untuk figurnya Praktikan *skew* lalu diberi *layer style* agar terlihat menyatu dengan *burnplate*nya. *Waffle maker*nya hanya Praktikan ganti warnanya menjadi warna SpongeBob dan *background*nya dihapus.



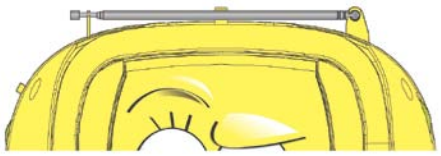
Copyright © 2010 Oray Studios

Gambar III.13 Hasil Akhir

Penjelasan yang kedua adalah mengenai Boombox yang Praktikan kerjakan di Adobe Illustrator. Tugas ini sebenarnya adalah tugas yang diberikan untuk mengukur kemampuan Praktikan menggunakan Adobe Illustrator karena di perusahaan tidak memakai corel draw. Untuk memperkenalkan dan melihat kemampuan Praktikan dalam menggunakan Adobe Illustrator maka tugas ini diberikan. Awalnya Praktikan diberi Data jpeg yang harus Praktikan trace manual jadi Praktikan

memakai beberapa *tool* antara lain *selection tool, direct selection tool, pen tool, type tool, delete anchor point tool,* dan lain-lain.

Ditugas ini Praktikan mulai belajar bagaimana mendesain dengan memperhatikan setiap detil elemen yang ada. Setiap klien pasti menginginkan hal yang sempurna oleh kerena itu setiap pekerjaan harus dilakukan dengan sungguh-sungguh dan sesuai dengan keinginan klien. Hal yang Praktikan kurang perhatikan langsung direvisi oleh pembimbing Praktikan.



Copyright © 2010 Oray Studios

Gambar III.14 *Data* Jpeg Yang Akan Di *Trace*



Copyright © 2010 Oray Studios

Gambar III.15 Hasil Akhir

Selanjutnya tugas yang Praktikan kerjakan adalah membuat kemasan toaster. Sebenarnya dalam tugas yang ini Praktikan hanya membuat versi kemasan *toaster* jadi Praktikan membuat ulang sebuah kemasan yang telah didesain oleh desainer lain. Untuk versi *toaster* ini Praktikan membuat template yang telah ditentukan ukurannya jadi Praktikan membuatnya di Adobe Illustrator dengan ukuran sebenarnya.

Awalnya Praktikan diberi beberapa data diantaranya adalah data mentah Adobe Illustrator yang masih bisa dimodifikasi dan template yang harus Praktikan buat ulang dengan ukuran sebenarnya. Setelah Praktikan mendapatkan data-data tersebut Praktikan membuat template dengan ukuran sebenarnya di Adobe Illustrator. Setelah templatenya selesai Praktikan memasukan grafis-grafis yang ada pada Data Adobe Illustrator kedalam template tersebut. Tool yang Praktikan gunakan diantaranya *selection tool, direct selection tool, pen tool, type tool, delete anchor point tool, pathfinder* dan lain-lain.



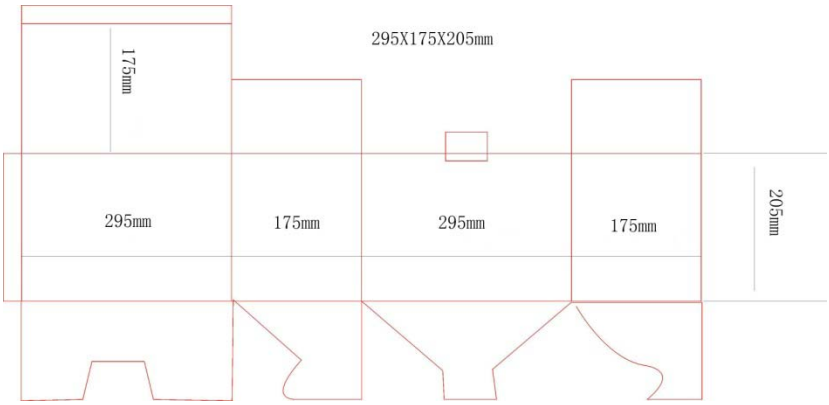
Copyright © 2010 Oray Studios

Gambar III.16 Contoh Kemasan Bertema SpongeBob



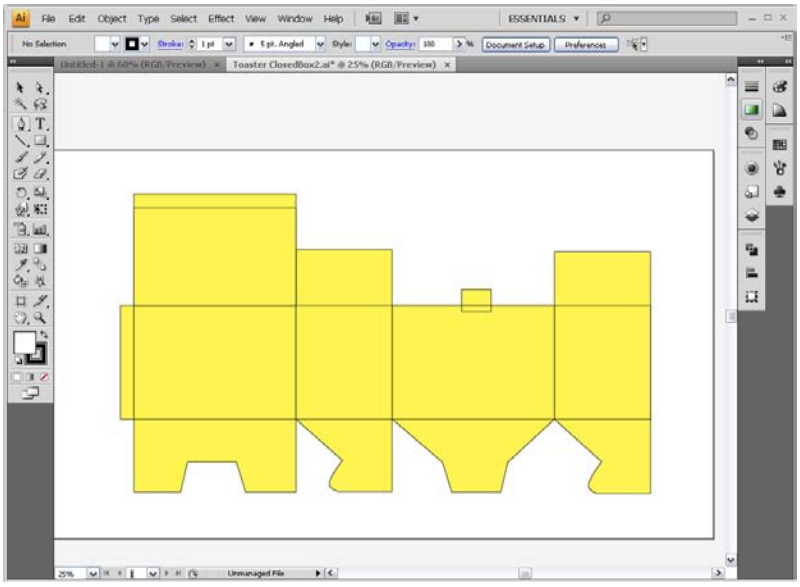
Copyright © 2010 Oray Studios

Gambar III.17 Data Untuk Membuat kemasan

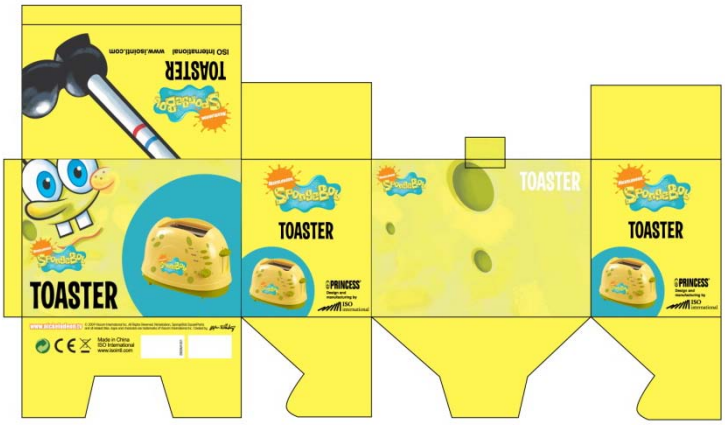


Copyright © 2010 Oray Studios

Gambar III.18 Acuan Ukuran Template



Gambar III.19 Template



Copyright © 2010 Oray Studios

Gambar III.20 Hasil Akhir

Tugas terakhir yang bertema SpongeBob adalah Flash disk. Flash disk ini adalah Flash disk yang bergambar spongeBob dan Gary. Di kerjakan di Adobe Illustrator dengan menggunakan beberapa *tool*. Awalnya Praktikan diberi Data pdf yang berisi pose-pose SpongeBob dan warna yang ada pada SpongeBob dan Gary. Lalu Praktikan diberi perintah dan Data contoh dari pembimbing Praktikan. Setelah Praktikan mengerti maka Praktikan langsung mengerjakanya.



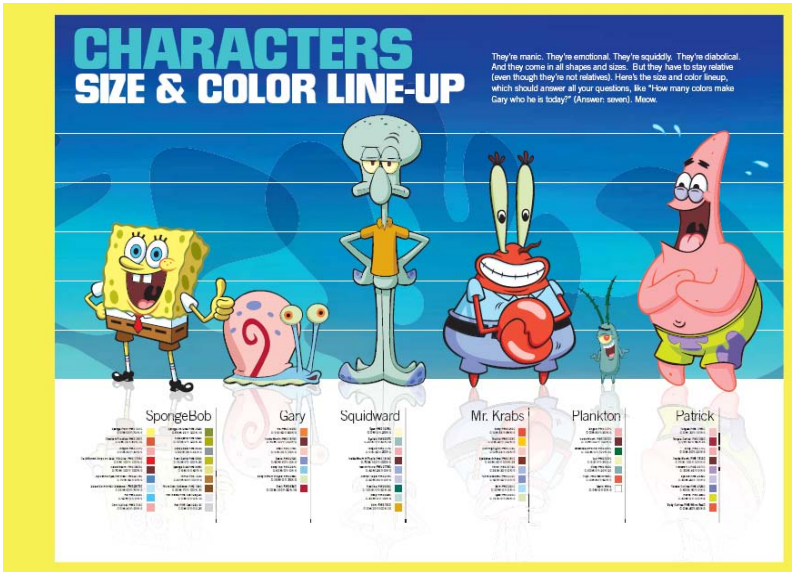
Copyright © 2010 Oray Studios

Gambar III.21 Contoh Flash Disk



Copyright © 2010 Oray Studios

Gambar III.22 Pose-pose SpongeBob



Copyright © 2010 Oray Studios

Gambar III.23 Palet Warna Karakter

Pertama-tama Praktikan meng*import* Data Pdf itu ke Adobe Illustrator lalu Praktikan ambil figur SpongeBobnya. Setelah itu Praktikan buang warna bayangan-bayanganya sesuai contoh yang diberikan. Setelah itu Praktikan membuat flash disknya yang bagian atasnya memakai siluet SpongeBob, sedangkan

bagian tutup flash disknya kotak dengan sudut yang tumpul. Setelah dua gambar itu siap Praktikan menyatukannya menjadi ilustrasi flash disk. Agar terlihat mendekati kenyataan maka Praktikan beri efek pada flash disk itu dengan efek tiga dimensi. Setelah itu agar bertambah menarik Praktikan berikan sedikit pantulan cahaya.

Software : Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop

Ilustrasi : *Waffle maker, Boombox*, Kemasan *Toaster* dan Flash disk

Warna : SpongeBob (Pantone 101c, 109c, 2718c, 1788c, 723c, 298c, 709c, 177c, 1815c)
Gary (Pantone 1655c, 1815c, 176c, 272c, 297c, 366c, 484c)

Efek : *Pathfinder* dan *Clipping mask*

Tools : *selection tool, direct selection tool, rectangle tool, pen tool, add/delete anchor point tool,* dan *type tool.*

Tipografi :

BadgerLight

a bBcCdDe fFgGhHi jJkKlLmMn oO
pPqQrRsStTuUvVwWxXyYzZ 0123456789

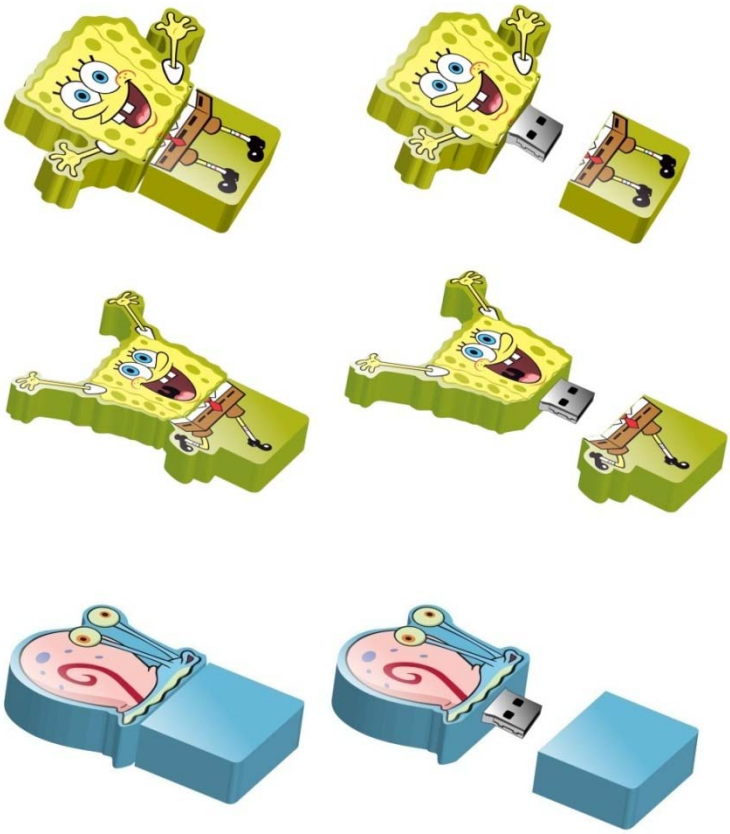
BadgerMedium

aAbBcCdDe fFgGhHi jJkKlLmMn o
pPqQrRsStTuUvVwWxXyYzZ 0123456789

LasVegas

aAbBcCdDeEfFgGhHiIjJkKlLmMnNoO

pPqQrRsStTuUvVwWxXyYzZ 0123456789



Copyright © 2010 Oray Studios

Gambar III.24 Hasil Akhir

3.4.4 Perancangan Bertema Barbie

Ilustrasi Barbie ada tiga tema yang telah ditentukan oleh *client* yaitu *Iconic, Power pink, Sparkly and shine*. Dari ketiga tema tersebut Praktikan mengerjakan salah satu bagian pada tema power pink dan disana Praktikan berperan sebagai desainer yang mendesain beberapa kamera yang bertema *power pink* untuk *pitching* pertama.

3.3.4.1 Konsep perancangan

Ilustrasi kamera ini adalah hanya bagian kecil dari satu paket desain barang-barang elektronik yang bertema Barbie.

Konsepnya sendiri dari Pembimbing Praktikan yaitu menonjolkan warna pink dibandingkan warna yang lain. Jadi Praktikan memakai konsep itu untuk membuat desain ini. Pada desain Praktikan, Praktikan menampilkan figure seorang Barbie dari pinggang keatas karena bagian itu akan dapat diidentifikasi bahwa itu adalah produk Barbie dan bagina tersebut merupakan bagian yang menarik karena bagian itu memperlihatkan badan Barbie yang bagus dan wajahnya yang cantik lalu Praktikan simpan disamping logo Barbie karena merupakan ciri atau sebagai identitas barang itu sendiri.

Secara garis besar ada dua *style* yang Praktikan buat, yang satu adalah figure Barbie yang hitam putih dan logo yang berada di sampingnya. Praktikan membuatnya seperti itu Karena akan terlihat lebih *simple*, bayangkan jika Praktikan simpan figure Barbie yang full color maka akan berkesan norak karena produk ini tidak murah maka target marketnya pun pasti orang menengah keatas yang biasanya berselera tinggi. Logo Praktikan simpan disebelah kanan karena jika Praktikan lihat dikamera ini bagian kirinya lebih banyak ruang kosong dan itu cocok untuk menyimpan figure Barbie sedangkan logonya hanya membutuhkan sedikit ruang maka Praktikan meletakannya di sebelah kiri saja.

Style yang satu lagi adalah yang bermotif kotak-kotak *pink* dengan beberapa ikon Barbie dan dengan logo Barbie yang seperti berkilau. Praktikan membuat desain memakai motif kotak-kotak itu untuk mengimbangi *style* yang *simple* tadi karena tidak semua orang menyukai grafik yang simple bahkan anak-anak akan cenderung

menyukai motif yang rame. Tapi dari motif yang rame itu Praktikan membuatnya justru simple dan berkelas juga dengan menambahkan logo yang terlihat seperti berkilau maka akan terlihat lebih mewah.

Setelah sebelumnya Praktikan mengerjakan untuk *pitching* pertama maka selanjutnya pekerjaan Praktikan adalah memperbaiki desain berdasarkan revisi dari klien. Yang Praktikan kerjakan adalah ilustrasi yang bertema Iconic yang menonjolkan ikon-ikon yang berhubungan dengan Barbie. Pekerjaan Praktikan berdasarkan perintah yang diberikan oleh klien.

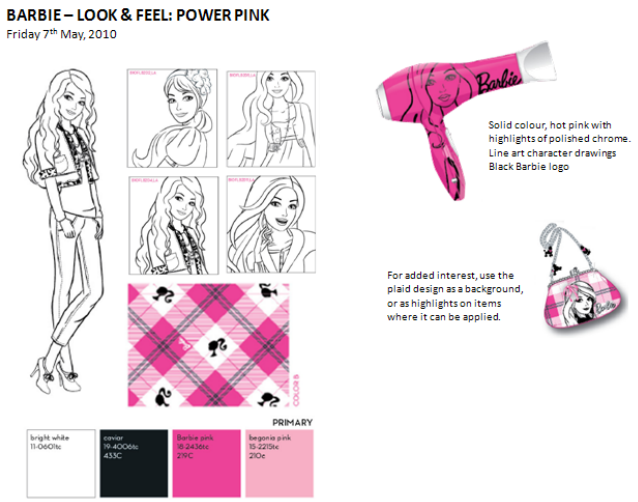


Gambar III.25 Perintah Dari Klien

3.3.4.2 Teknis Perancangan

Secara metode telah dijelaskan bahwa Praktikan biasa menerima materi dari pembimbing Praktikan dan Praktikan akan mengerjakannya sampai mendapatkan hasil yang memuaskan. Pertama-tama Praktikan diberikan materi berupa Data Pdf yang didalamnya

menjelaskan apa yang Praktikan harus kerjakan dan *style guide* sebagai pedoman bagaimana memperlakukan logo dan style Barbie pada kamera bertema Barbie tersebut. Selain Pdf, Praktikan pun diberikan Data bahan-bahan untuk membuat ilustrasi kamera yang bertema Barbie.



Copyright © 2010 Oray Studios

Gambar III.26 Perintah Dan Palet Warna

Pekerjaan diawali dengan sketsa *layout* dan pemilihan grafis yang akan digunakan. Setelah selesai menetapkan pilihan maka Praktikan langsung mengambil beberapa Data yang telah disediakan untuk Praktikan gabungkan menjadi sebuah ilustrasi. Eksekusinya menggunakan *software* Adobe photoshop yang grafisnya diedit menggunakan Adobe Illustrator. Di Adobe Photoshop Praktikan menggunakan beberapa *tool* agar dapat menghasilkan ilustrasi yang mendekati kenyataan. Selain tool, efek-efek seperti *clipping mask* dan *layer style* juga Praktikan gunakan.



Copyright © 2010 Oray Studios



Copyright © 2010 Oray Studios

Gambar III.27 Contoh Data Untuk Membuat Ilustrasi

Semua editan dan perlakuan terhadap grafis dan logo berdasarkan *style guide*. *Style guide* itu dijadikan semacam aturan terhadap semua yang dibuat. *Style guide*nya diperoleh dari klien.



Copyright © 2010 Oray Studios

Gambar III.28 Hasil Akhir

Semua tugas yang Praktikan kerjakan hanya bagian kecil dari paket ilustrasi barang elektronik untuk ISO International. Semua pekerjaan akan dijadikan bahan *pitching* dengan klien. *Pitching* dilakukan melalui internet karena keberadaan klien yang jauh yang tidak memungkinkan untuk membuat pertemuan dan untuk lebih menghemat waktu dan biaya. Satu tema ilustrasi biasanya terdiri dari banyak barang yang dikerjakan memutar tergantung pada tingkat kesulitan dan kemampuan desainer. Satu ilustrasi dapat dikerjakan memutar hingga dikerjakan oleh dua orang atau lebih. Biasanya desainer satu membuat desain untuk *pitching* pertama dan untuk membuat desain hasil revisi klien akan dikerjakan oleh desainer lain.

Pada tema *Iconic* Praktikan membaca perintahnya terlebih dahulu. Setelah mengerti maka Praktikan mengerjakanya di Adobe Photoshop dan untuk editing grafisnya Praktikan lakukan di Adobe Illustrator.

Software : Adobe Illustrator dan Adobe Photoshop
Ilustrasi : Kamera digital, handycam, dan speaker case
Warna : Utama (Pantone 210c, 219c, 433c)
Aksen (Pantone 877c, 259c, 234c)
Efek : *Pathfinder, Layer style* dan *Clipping mask*
Tools : *selection tool, direct selection tool, rectangle tool, pen tool, add/delete anchor point tool,* dan *type tool.*



Copyright © 2010 Oray Studios

Gambar III.29 Desain Awal Sebelum Revisi



Copyright © 2010 Oray Studios

Gambar III.30 Hasil Akhir



Copyright © 2010 Oray Studios

Gambar III.30 Paket Ilustrasi Bertema MTV



Copyright © 2010 Oray Studios

Gambar III.31 Paket Ilustrasi Bertema Dora



Copyright © 2010 Oray Studios

Gambar III. 32 Paket Ilustrasi Bertema SpongeBob Squarepants



Copyright © 2010 Oray Studios

Gambar III.33 Paket Ilustrasi Bertema Barbie

BAB IV

KESIMPULAN

Mata kuliah kerja praktek adalah salah satu mata kuliah yang wajib diikuti oleh mahasiswa Desain Komunikasi Visual Universitas Komputer Indonesia. Mata kuliah ini mewajibkan beberapa syarat yang harus dipenuhi jika ingin lulus dari mata kuliah ini. Praktikan mendapatkan tempat kerja praktek melalui pencarian informasi kepada teman seangkatan, angkatan atas, internet, dan survey langsung ke tempat yang mungkin bisa menerima kerja praktek. Selama melakukan kerja praktek, Praktikan ditempatkan pada departemen grafis dan ilustrasi sebagai desainer. Selama kerja praktek di Oray Studios, Praktikan mengerjakan banyak tugas yang garis besarnya adalah membuat ilustrasi barang. Metode yang dilakukan oleh Oray Studios biasanya adalah pembimbing memberikan sebuah tugas kepada desainer lalu desainnya akan direvisi hingga mendapatkan desain yang pas dan dijadikan hasil akhir.

Praktikan mengerjakan ilustrasi barang elektronik untuk *pitching* dengan klien yang nantinya mungkin akan diproduksi oleh klien Oray studios yaitu ISO International di Hongkong. Barang-barang yang Praktikan ilustrasikan adalah barang yang bertema kartun dan salah satu acara musik dunia. Dari pengalaman yang Praktikan rasakan dilapangan Praktikan merasakan bahwa Praktikan masih harus banyak belajar namun untuk masuk kedalam dunia desain yang professional Praktikan sudah cukup memadai.

Laporan Kerja pratek menjelaskan tentang pekerjaan yang telah dilakukan oleh mahasiswa di tempat kerja praktek. Laporannya berisi laporan salah satu tugas yang menjadi garis besar pekerjana yang diterima. Bersumber dari pekerjaan yang dikerjakan di tempat kerja praktek tersebut, Praktikan menuliskan proyek yang Praktikan kerjakan dengan bimbingan dosen pembimbing untuk menyelesaikan laporan ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Rustan, Surianto. (2009). *LAYOUT, Dasar & Penerapannya.* Jakarta : PT. Gramedia Pustaka Utama.
- Hendratman, Hendi. (2008). *Tips n Trix Computer Graphics Design.* Bandung: Informatika.
- Kurniawan, Deni. (2008). Displacement Map. *Concept, Vol 04(edisi 22),* hal 76
- Kurniawan, Deni. (2008). Marbleous Pattern. *Concept, Vol 04(edisi 24),* hal 78-79
- Aryaswara. (2008). Perancangan Animasi Tiga Dimensi Di PT. Megindo Tunggal Sejahtera Bandung. *Kerja Praktek* – Universitas Komputer Indonesia. Bandung.

  Kasyun, H.S. (2008) Perancangan Game Labirin Majalah Kiddo Edisi

LAMPIRAN

Sesuai dengan panduan dan penyusunan laporan kerja praktek 2009/2010, surat-surat yang dapat dijadikan sebagai bukti bahwa mahasiswa tersebut benar-benar mengikuti proses kerja praktek dengan prosedur yang benar. Isi lampiran adalah sebagai berikut :

1. Surat pernyataan diterima kerja praktek dari perusahaan (*photocopy)*
2. Surat pernyataan selesai kerja praktek dari perusahaan (*photocopy)*
3. Lembar daftar hadir kerja praktek (asli)
4. Lembar penilaian dari perusahaan (asli)
5. Lembar asistensi laporan kerja praktek (*photocopy)*