BAB IV
LAPORAN PELAKSANAAN KERJA PRAKTEK

4.1 Peranan Praktikan dalam Pelaksanaan Proyek

Peranan praktikan selama melaksanakan kerja praktek di QUEST Advertising adalah mendesain atau merancang salah satu order di perusahaan.

Praktikan mengerjakan order seperti mendesain atau merancang perumahan Perumnas Karawang, yaitu berupa pembuatan bentuk rumah, gerak animasi dari tipe rumahnya, hasil still image perumahannya, serta pembuatan billboard. Dalam merancang suatu order praktikan tidak hanya bekerja sendiri tetapi dibantu oleh sesama teman praktikan yang mengikuti kerja praktek, serta melakukan diskusi dan asistensi kepada bagian creative design.

Apabila sketsa yang kita kerjakan sudah memenuhi persyaratan maka sketsa tersebut akan di ACC. Setelah itu praktikan mulai membuat atau menjalankan order sesuai dengan ukuran sebenarnya.

Pada PT. QUEST Advertising, Penulis ditempatkan sebagai creative desainer. Penulis diberikan tugas baik itu ketika sketsa awal menggunakan pensil, sampai eksekusi komputer, baik itu pewarnaan dan penambahan efek-efek lain.

Dalam laporan kerja praktek ini, penulis akan memberikan contoh-contoh order atau tugas yang telah dikerjakan selama kerja praktek berlangsung.

Bidang Kerja

Dalam mengerjakan desain QUEST Advertising memiliki team rancang desain tersendiri yang telah memiliki kemampuan aplikasi selera klien dari suatu perusahaan. Setelah proses sketsa kemudian masuk dalam proses visualisasi komputer.

Praktikan berperan dalam membuat visual, membuat sketsa dan bekerja sebagai perancang graphic desain.

Fasilitas dan Peralatan Kerja

Di perusahaan praktikan memperoleh fasilitas perangkat pendukung yang berupa komputer untuk mempresentasikan model-model yang telah dibuat sketsa secara detail di komputer. Komputer yang terdapat di QUEST Advertising semuanya berjumlah 5 unit.

Komputer tersebut memiliki spesifikasi sebagai berikut:

Processor Pentium 4 1.6 Ghz
Motherboard ASUS P4PE
VGA Card Elsa Gladiac Geforce 4 MX400 64 Mb
Sound Card Creative Sound Blaster
DDR VISIPRO 512 PC 2700
Hard Disk Seagate Barracuda 40 GB 7200 rpm
CD ROM AOPEN 48X
Flopy Disk Panasonic 1.44 Mb
Casing ATX Simbada 350 W
Monitor Samsung 753 DFX 17'
Mouse & Keyboard Compaq Series

Ditambah Penunjang Hardware lain berupa:

Modem Rockwell 56K Eksternal
LAN Card & Cable
Twinmos Card Reader
Scanner Umax Astra
Printer Canon Laser LBP-1120
Printer Epson C45

Metode Kerja

Untuk menyelesaikan satu rancangan model yang dieksekusi gambar kerja detailnya ke komputer, Praktikan menyelesaikannya melalui tahap-tahap sebagai berikut:

1. Meminta Tugas

   Tidak semua produk yang didesain QUEST dibuat gambar kerjanya, maka untuk mendata produk harus meminta konfirmasi kepada instruktor pada perusahaan.

2. Membuat Sketsa

   Sketsa yang dikerjakan sesuai dengan tugas yang diberikan oleh instruktor, lalu sketsa dibuat lebih dari satu dan dibandingkan sketsa mana yang akan diambil untuk dilanjutkan dalam pengerjaan komputer.

3. Proses Asistensi

   Setelah sketsa-sketsa dikumpulkan, lalu selanjutnya kita berkumpul dan mempertimbangkan sketsa mana yang akan diambil, tentunya dengan pendapat dan persetujuan bersama.

4. Eksekusi Komputer

   Untuk mengeksekusi model ke komputer Praktikan menggunakan program software 3D Studio Max 6, Adobe Photoshop Creative Suite dan Corel Draw 12 yang mana digunakan untuk membuat animasi graphic design.

5. Asistensi Print Out

   Hasil print out pertama yang dicetak diajukan kembali kepada instruktor untuk di asistensi terakhir kalinya. Jika mengalami koreksi maka Praktikan harus mengedit kembali file gambar kerja tersebut, untuk kemudian di eksekusi.

6. Final Art Work

   Hasil yang diinginkan adalah gambar kerja print out komputer dengan keterangan gambar yang disetujui oleh pembimbing sebelumnya.

4.2 Pekerjaan yang Dilakukan Praktikan Selama Kerja Praktek

Selama melaksanakan Kerja Praktek di PT. QUEST Advertising, praktikan berperan dalam pembuatan animasi perumahan perumnas karawang, yaitu berupa pembuatan bentuk rumah, gerak animasi dari tipe rumahnya, hasil still image perumahannya, serta pembuatan billboard. Dalam perancangan tersebut di bawah ini akan diterangkan dengan lebih jelas baik berupa konsep dasar, sketsa maupun keterangan gambar kerjanya.

1. Animasi Perumahan Perumnas Type 45

   Dalam perancangan animasi Perumahan Perumnas Type 45 ini praktikan mendapatkan bahan kerja berupa bentuk gambar rumah perumnas type 45 dengan ukuran yang telah ada, serta beberapa hasil-hasil foto digital perumahan perumnas bumi teluk jambe di karawang serta beberapa hasil foto maketnya .

   Setelah melihat foto serta gambar kerjanya tersebut praktikan memulai pembuatan awal yaitu menggambar bentuk bangunannya di komputer dengan menggunakan software 3D studio max 6. Penggunaan objek shape, geometry, modifier, aplikasi material, rendering,dll sudah praktikan pelajari pada tahap perkuliahan komputer 3D max di kampus.

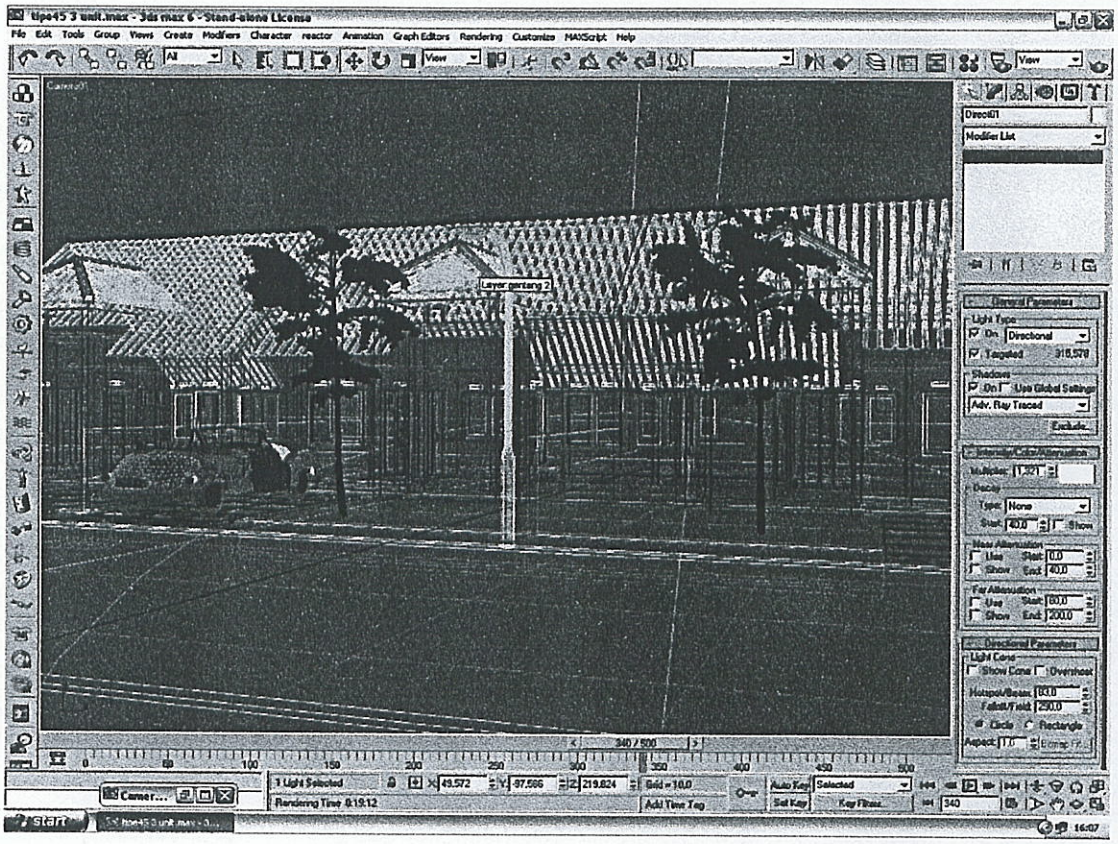
   Dalam proses pembuatan objek ini sangat diperlukan modifikasi penggunaan vertex/polygon dan penskalaannya serta variasi extrude yang akan dipergunakan. Setelah setelah pembuatan bentuk objeknya barulah diaplikasikan dengan menggunakan mapping material yang menghasilkan efek render sehingga objek geometrinya terlihat hidup atau realistik. Mapping materialnya disesuaikan dengan bentuk objek geometrynya.

Penambahan objek lainnya yaitu berupa objek 3 dimensi yaitu berupa objek mobil, pohon, serta lampu. Penataan objek itu diatur sedemikian rupa dengan perbandingan dengan objek rumahnya dapat terlihat proporsional.

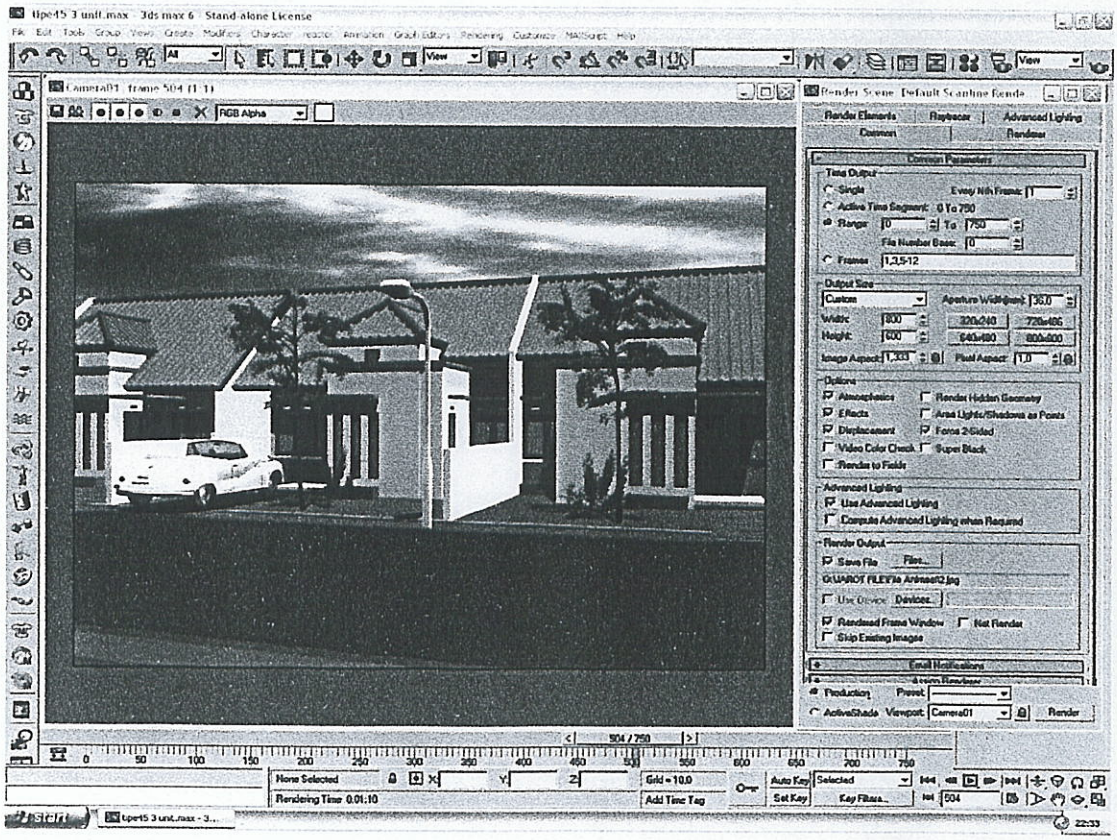
Supaya terlihat hidup bentuk rumah itu menggunakan efek bayangan dengan penggunaan posisi objek kamera target. Setelah itulah barulah proses rendering.

Agar terlihat animasi pergerakannya dilakukan pembuatan set key kameranya yang mana praktikan mengisi rangenya dari 0 yang mana posisi awalnya dari sebelah kiri sampai range 750 pada posisi akhir kamera sebelah kanan. Setelah itu barulah proses rendering movie clipnya disimpan atau disave dalam bentuk AVI clip dengan dimensi 800 x 600 menghasilkan animasi clip berdurasi 25 detik. Barulah kemudian di burning kedalam format VCD.

Tampilan Wire Frame Type 45



Tampilan Rendering Type 45



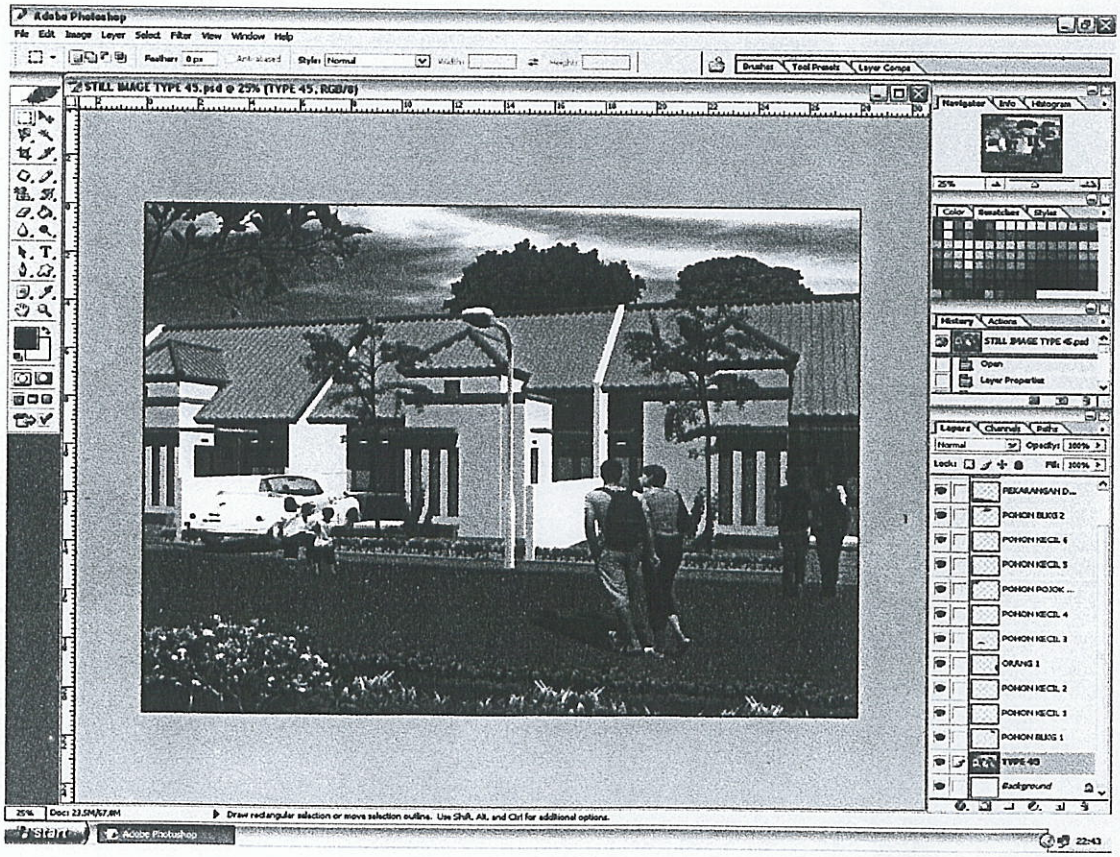
1. Still Image Perumnas Karawang Type 45

   Dalam pembuatan still image ini gambar hasil dari 3d max di simpan atau di save dalam format JPEG dengan dimensi 5120 x 3839 agar gambar hasilnya tidak pecah. Setelah itu baru dibuka di software adobe photoshop cretive suite. Di photoshop inilah barulah gambar diberi objek-objek seperti pohon dan orang.

   Objek-objek itu telah mengalami proses pengcroopingan, setelah itu barulah objek tersebut dimasukkan kedalam bidang gambar dengan disesuaikan dengan penempatan objek dan proporsi objek pada bidang gambar rumah tersebut.

   Setelah objek pohon dan orang teraplikasikan pada bidang kerja, barulah objek tersebut diberikan efek blur dengan intensitas 50% agar hasil akhir gambarnya terlihat lebih hidup dan tidak terkesan tempelan. Barulah kemudian di simpan dalam format psd.

Tampilan Image Type 45



2. Billboard Bumi Teluk Jambe Perumnas Karawang

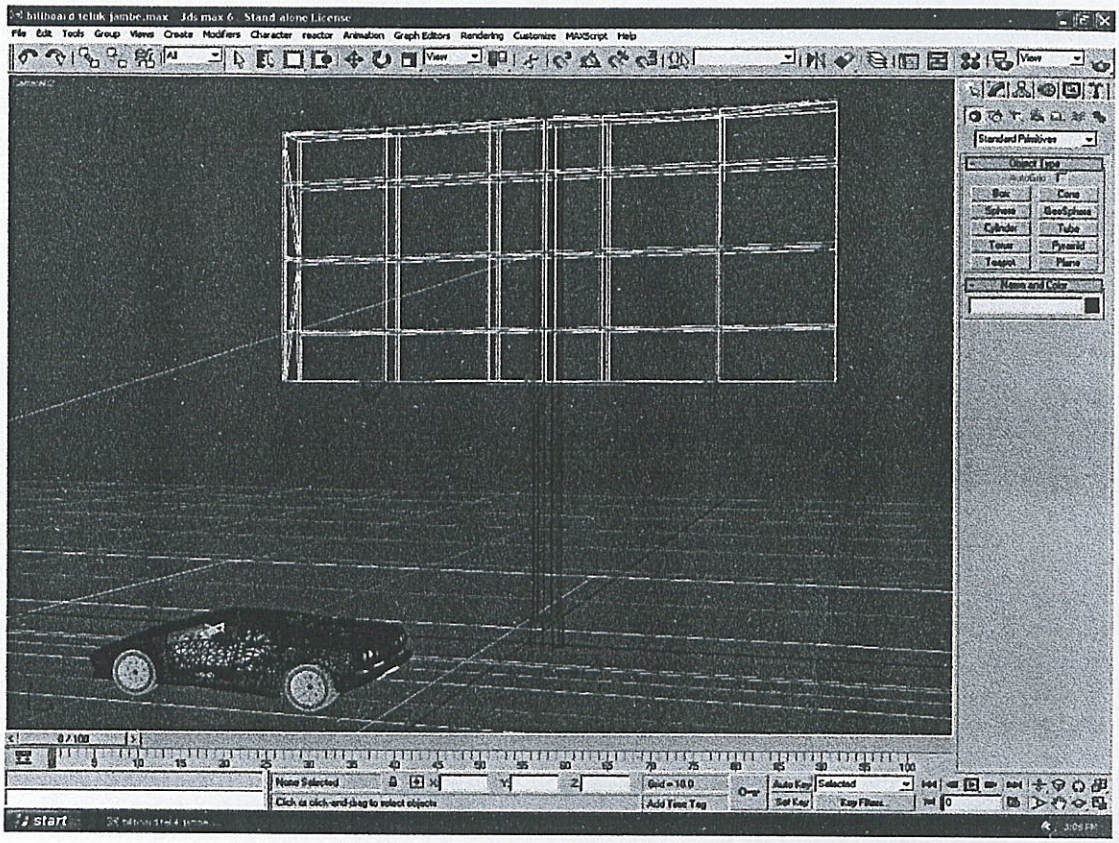
Dalam pembuatan billboard teluk jambe ini, praktikan setelah mengerjakan sketsa barulah diaplikasikan ke komputer dengan menggunakan software corel draw 12. Jenis Font huruf yang digunakan yaitu coolvetica, monospac 821 BT dan cataneo BT yang mana sudah merupakan bawaan dari karakter Teluk Jambe tersebut.

Objek-objek yang dibuat yaitu berupa pohon, rumah, pemandangan, matahari, kupu-kupu. Warna yang dipergunakannya disesuaikan dengan suasana Teluk Jambe itu seperti warna putih yang berkesan lingkungan Teluk Jambe yang bersih, warna hijau dan orange yang berkesan suasana perumahan yang dinamis dan harmonis, dominasi warna biru pada langit, serta penambahan warna merah dan hitam pada bangunan rumah yang mana berkesan berani dan kokoh bersaing dengan harga yang layak terjangkau oleh masyarakat. Setelah itu barulah material billboard itu dimasukkan kedalam objek billboard yang telah dibuat sedemikian rupa dalam software 3D max dengan penambahan objek lainnya seperti hasil dari animasi yang telah diterangkan diatas.

Tampilan Billboard



Tampilan Wire Frame Billboard



Tampilan Rendering Billboard



3. Sticker Bumi Teluk Jambe Perumnas Karawang

   Dalam membuat sticker praktikan mengerjakannya menggunakan software corel draw 12 dengan mengambil gambar dari billboard yang telah dibuat dengan sedikit perubahan pada warna, perubahan pada tata letak objek dan fontnya, serta penambahan ilustrasi spot agar sticker dapat terlihat menarik untuk dilihat.

Tampilan Sticker

