BAB III
Laporan Kerja Praktek

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Didalam PT. Indismart Kreatif Idea yang bergerak dibidang *multimedia,* terdapat beberapa pembagian kerja yang dilakukan oleh masing-masing pegawai. Salah satunya adalah sebagai *illustrator* yaitu salah satu cabang kerja dari desainer konten, yang bekerja secara perorangan setelah diberi *brief* dari *storyboarder.* Dalam proses kerja praktek yang dilakukan PT. Indismart menempatkan penulis sebagai perancang illustrasi berupa vektor yang nantinya akan diserahkan kepada *animator*, yang bertugas untuk menempatkan elemen-elemen desain, tipografi, gambar melalui suatu aplikasi yaitu *adobe flash* untuk dijadikan animasi *multimedia*, sebagai informasi dan pendidikan bagi masyarakat melalui *web online.*

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

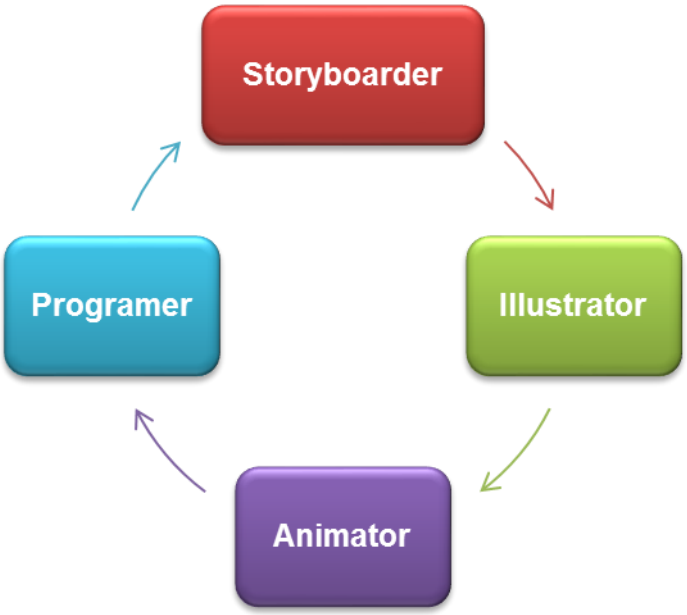
Tahapan pertama setelah menerima *brief* dari *storyboarder* adalah menyiapkan referensi objek yang akan dijadikan vektor, setelah itu mulai melakukan *tracing* gambar yang telah dicari. Setelah memperlihatkan hasil berupa .swf (*ShockWave Flash*) maka *illustrator* melakukan asistensi kepada *animator*, jika hasil kerja sesuai maka akan langsung dipakai sebagai objek animasi. Begitu pula dengan pengerjaan poster lowongan kerja. Setelah diberi *brief*, penulis membuat 2 *alternatif* desain poster lowongan kerja.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Selama pelaksanaan kerja praktek, penulis menerima pekerjaan dari pembimbing tempat pelaksanaan kerja praktek untuk membuat beberapa vektor kreatif yang sesuai dengan konsep yang ditentukan. Kemudian setelah membuat vektor, penulis mengirimkan hasil vektor

kepada *animator* berupa .swf, setelah melakukan asistensi selanjutnya hasil vektor tersebut diaplikasikan menjadi desain *multimedia*.

Langkah awal yang dilakukan penulis dalam membuat illustrasi berupa vektor yaitu sesuai dengan konsep *storyboard*. Hal ini dilakukan agar tema dan target *multimedia* tepat dengan tema mengenai pembelajaran dan pendidikan untuk SD, SMP, SMA. Setelah itu penulis memberikan hasil vektor untuk dijadikan animasi yang nantinya akan menjadi *CD interaktif*.



Gambar 004 . bagan alur kerja

Didalam membuat sebuah desain penulis juga membuat tampilan *layout* poster secara keseluruhan, dari mulai tema, jenis huruf yang akan digunakan, dan warna yang mendukung sesuai dengan tema dan tujuan dari pembuatan poster tersebut.

Tugas yang penulis dapatkan ketika melaksanakan kerja praktek yakni membuat dan mendesain illustasi berupa vektor dan membuat l*ayout* sebuah poster lowongan kerja.

3.4 Perancangan

Pembuatan illustrasi vektor untuk *CD interaktif multimedia* diawali dengan mencari sebuah referensi gambar objek yang dibutuhkan untuk dijadikan sebuah illustrasi vektor. Program yang digunakan adalah *Adobe Illustrator* yang merupakan salah satu perangkat lunak yang cocok untuk membuat vektor. Disisi lain *Adobe Illustrator* memiliki hasil warna yang lebih baik dari perangkat lunak pembuat vektor lainnya seperti *Corel Draw*.

3.4.1 Konsep Perancangan

Konsep perancangan merupakan suatu proses awal yang melibatkan kreatifitas untuk menghasilkan karya yang baik. Dalam merancang poster ini penulis mencoba untuk menyesuaikan dengan hal-hal yang berhubungan dengan perlunya PT. Indismart merekrut karyawan baru untuk memenuhi kebutuhan perusahaan.

Adapun langkah yang dilakukan oleh penulis untuk membuat poster ini adalah menentukan konsep visual yang berkonsep crea*tive and fun* yang Diharapkan bahwa bagi para pengguna konten pembelajaran Indismart ini selalu belajar dengan konsep ingin terus berkreasi dan menyenangkan dalam menggunakan pembelajaran ini. Perancangan sebuah *multimedia* pembelajaran yang *fun* memerlukan orang-orang yang *fun* juga. Berkaitan dengan poster yang dibuat, maka penulis perlu memaparkan konsep sebagai berikut :

- membuat vektor anak anak dipilih berupaya memberi kesan *fun* dan sesuai dengan perusahaan yang berada pada bidang *multimedia* untuk anak-anak
- Pemilihan warna untuk *background* dipilih warna-warna pelangi yang menandakan tingginya suatu misi dan bentuk yang menyerupai logo kupu-kupu Indismart, ingin memberi kesan kupu-kupu terbang menuju tempat tinggi sebagai cita-cita membantu mencerdaskan pelajar.

- Membuat *button* yang berwarna-warni agar pembaca tidak merasa jenuh karena banyak teks yang dimuat.
- Pemilihan Tipografi

Tipografi dalam poster ini menggunakan *font* sebagai berikut:

BerlinSansFBDemi dengan *font style Bold* digunakan sebagai judul

Jenis-jenis *font* dipilih karena menyesuaikan dengan ciri khas yang lebih menguatkan kesan *fun* dan menyenangkan. Digunakan karena tingkat keterbacaan yang nyaman dibaca, lebih lembut, dan lebih kelihatan kreatif, selain itu berkesan sederhana.

Meryad Pro

Digunakan karena tingkat keterbacaan yang nyaman dibaca, lebih lembut, dan lebih kelihatan kreatif.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . ; : ’ ” ? ! ()

A b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

The Quick Brown Jumps Over The Lazy Dog

ARIAL

Digunakan karena tingkat keterbacaannya jelas dan tidak membuat orang bingung untuk melihatnya. Digunakan untuk hal yang bersifat informatif.

A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . ; : ‘ “ ? ! ()

a b c d f g h I j k l m n o p q r s t u f w x y z

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 , . ; : ‘ “ ? ! ()

The Quick Brown Jumps Over The Lazy Dog

3.4.2 Teknis Perancangan

Berikut langkah-langkahnya penulis membuat illustrasi vektor

Langkah pertama adalah mencari referensi atau objek yang akan dijadikan vektor, misalnya dalam kerja praktek ini penulis membuat salah satu objek yaitu seorang nenek-nenek. Maka penulis mencari gambar di *internet* sebagai bahan untuk dijadikan vektor.



Gambar 005 . seorang nenek

Setelah itu, masukkan gambar pada *software adobe illustrator* yang telah dibuka



Gambar 006 . proses tracing

Lakukan *tracing* hingga mirip dengan gambar aslinya. Tidak perlu terlalu detail, tapi harus berada pada fungsinya agar tidak terjadi salah arti. Gambar seorang nenek maka harus terlihat nenek.

Jangan lupa selesaikan vektor sampai seluruh tubuh.



Gambar 007 . tracing seluruh tubuh

Proses ini dilakukan sama pada objek-objek lainnya seperti pada gambar dibawah ini;



Gambar 008 . anak menonton TV



Gambar 009 . meja arsitektur



Gambar 010 . ayam panggang



Gambar 011 . glondongan kayu



Gambar 012 . tikus makan biji padi



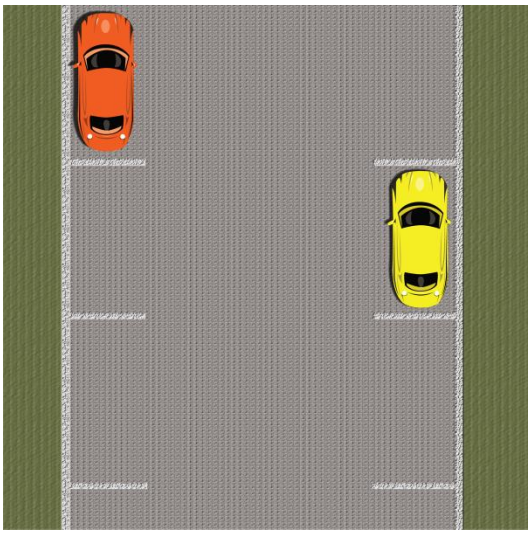
Gambar 013 . orang utan



Gambar 014 . obeng



Gambar 015 . gedung sekolah

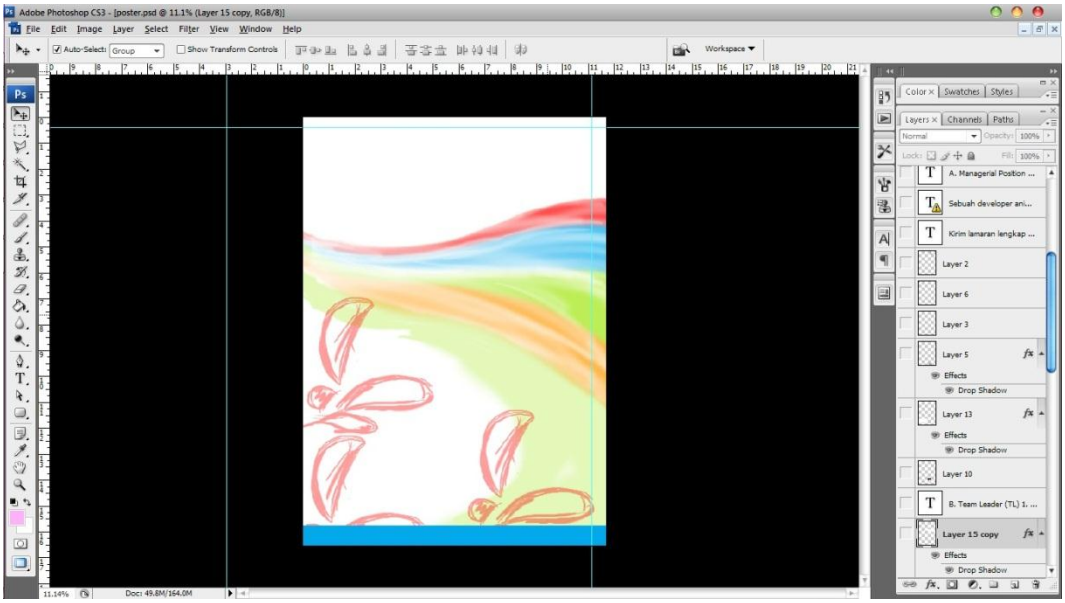




Gambar 016 . tempat parkir *Gambar 017 . piano*

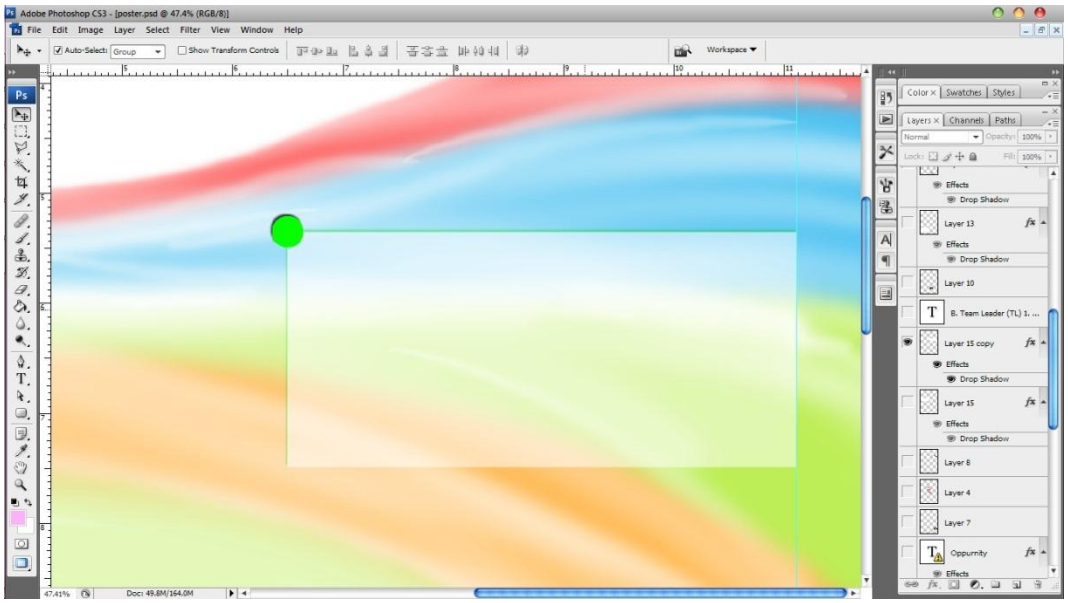
Selain membuat illustrasi vektor, penulis juga ditugaskan untuk membuat sebuah poster lowongan kerja

Hal yang praktikan lakukan adalah membuat sebuah *background* yang berwarna seperti gambar dibawah.



Gambar 018 . background

Lalu mulai membuat sebuah *button* sebagai poin-poin penting dalam poster tersebut.



Gambar 019 . button

Setelah membuat beberapa *button* lalu mulai menata (*layout*) poster tersebut dengan menambahkan beberapa gambar dan teks yang sudah dibuat vektornya terlebih dahulu. Inilah beberapa vektor yang akan di *layout* pada *background* diatas



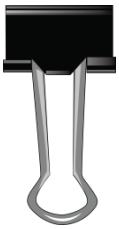
Gambar 020 . laptop



Gambar 021 . LUV



Gambar 022 . anak 1



Gambar 023 . pin



Gambar 024 . logo indismart



Gambar 025 . anak 2



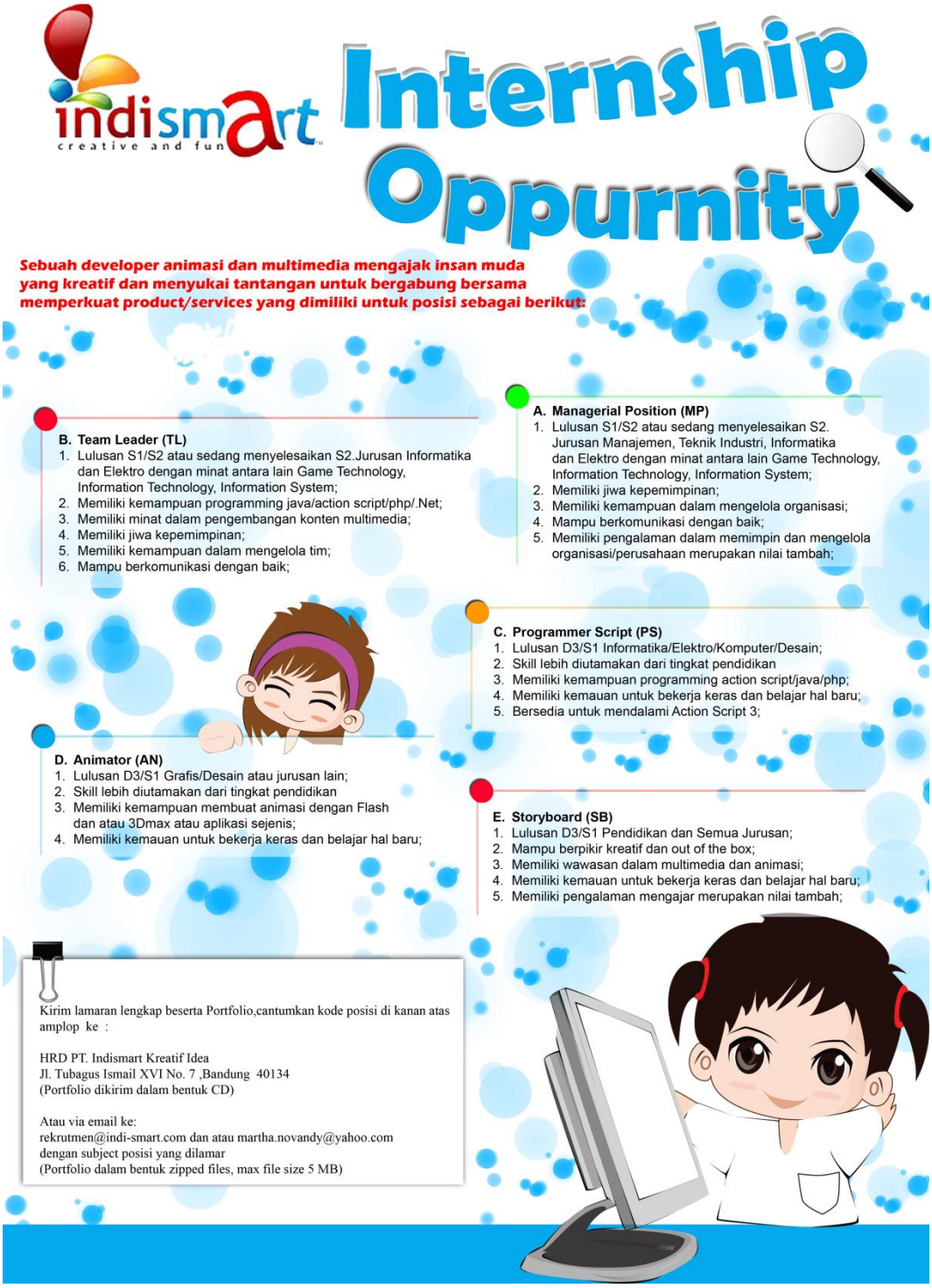
Gambar 026 . anak 3

Penulis melakukan *layout* hingga seperti gambar dibawah



Gambar 027 . poster

Penulis juga membuat alternatif dengan konsep yang sama, berikut gambar alternatif poster lowongan kerja



Gambar 028 . alternatif desain poster