BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

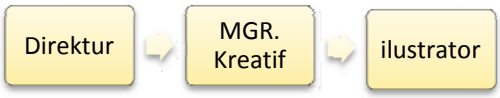
Dalam melaksanakan kerja praktek di CBM Agency, pihak perusahaan menempatkan penulis dibagian ilustrator, dengan dibimbing oleh senior yang lebih berpengalaman dalam membuat icon-icon baru dengan desain – desain yang lucu, unik, dan menarik dilihat oleh anak-anak.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Adapun pekerjaan yang diberikan selama menjalankan kerja praktek yaitu membuat ilustrasi objek/icon. Mulai dari perancangan sketsa hingga melakukan eksekusi digital dengan menggunakan software CorellDraw dan Photoshop.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Pekerjaan diberikan langsung dari direktur kepada *ilustrator*.



Keterangan Gambar :

Direktur memberikan pengarahan ke MGR Kreatif, selanjutnya MGR Krestif memberikan tugas kepada illustrator.

Table III.2

Adapun Langkah – Langkah kerja praktek :

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

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

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

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

3.4 Perancangan

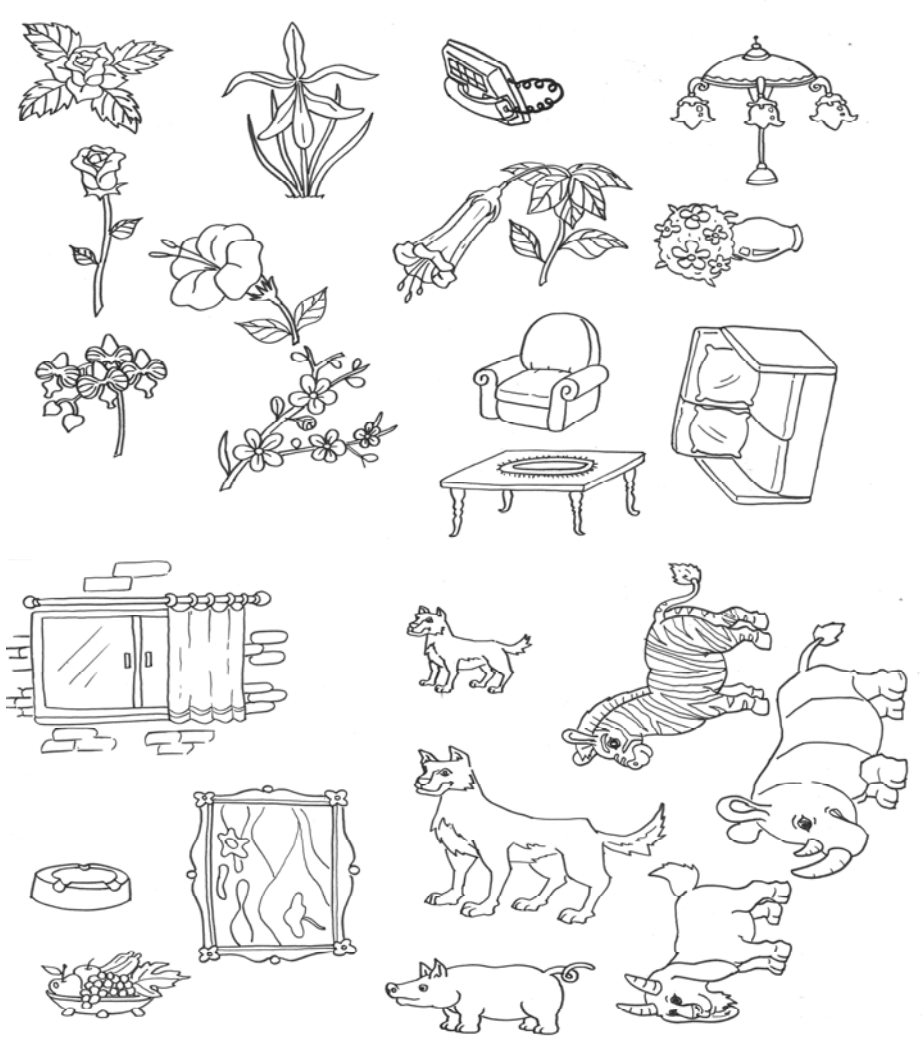
3.4.1 Konsep Perancangan

CBM Agency adalah sebuah studio kreatif di bidang media publikasi pracetak buku anak dan umum, sehingga pembuatanicon/objek yang disesuaikan dengan karakter anak-anak. Yaitu simple, 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

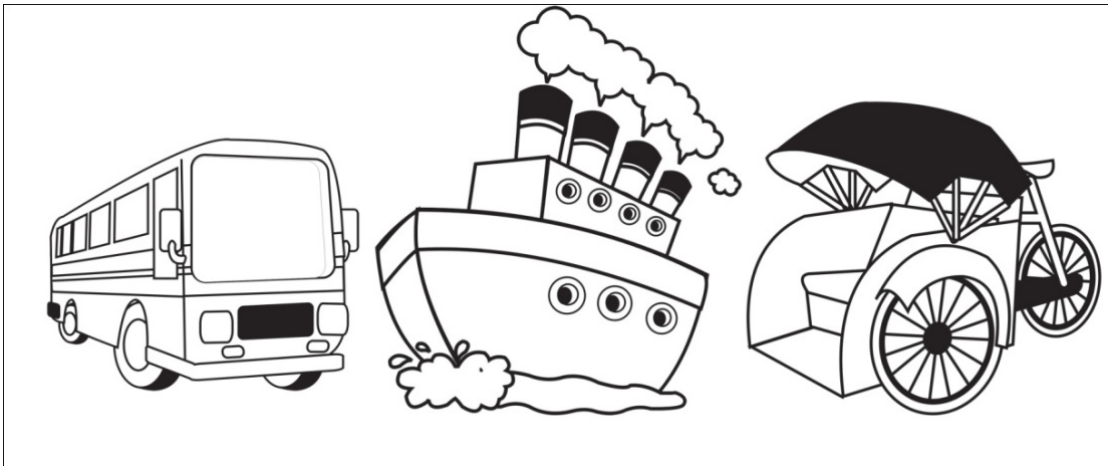
Langkah Pertama adalah memahami dan mengenal bentuk objek/icon yang akan dibuat. Memahami dan mengenal objek/icon sangatlah penting dalam membuat sebuah ilustrasi icon, agar ilustrasi yang dibuat tidak melenceng dari bentuk aslinya dan sesuai dengan kebutuhan. Dan dengan Memahami dan mengenal objek/icon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

Sketsa 1



Gambar 3.1 sketsa ini hasil dari *scan.*

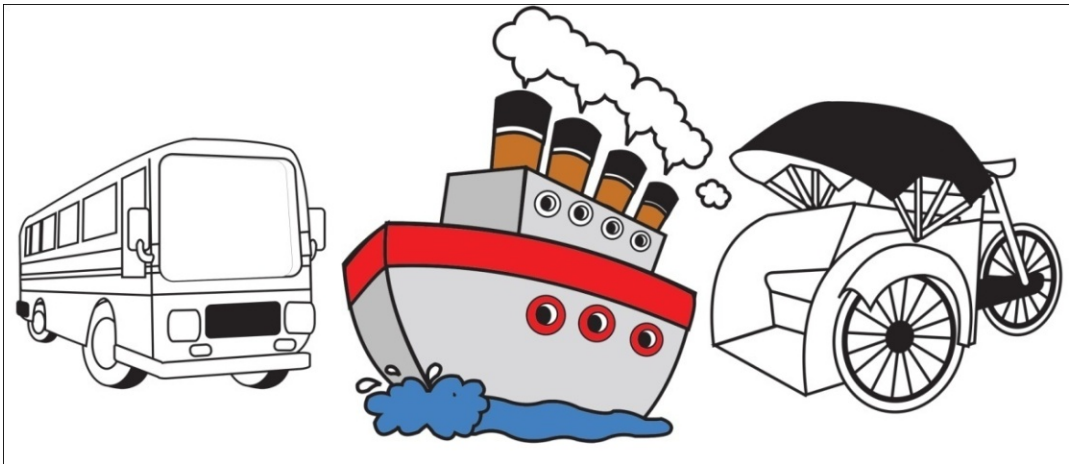
Langkah Kedua adalah mengetrase sketsa. Sketsa yang sudah dibuat kemudian di-trase secara digital menggunakan software CorellDraw.



.

Gambar 3.2 Tahap sketsa kemudian di-trase.

Langkah Ketiga *adalah melakukan* proses pewarnaan objek/icon secara *digital*. Proses pewarnaan *digitalisasi* adalah bagian penentu saat pengaplikasian. Kemampuan menyajikan kolaborasi pewarnaan kedalam objek/icon agar sesuai dengan yang diharapkan.



Gambar 3.3 dari hasil trase kemudian tahap pewarnaan.

Hasil akhir pewarnaan full colour dan gradasi menggunakan Photoshop.



Gambar 3.4 hasil akhir dari hasil pewarnaan kemudan di tambah gradasi.




SOAP
RICE COCKER


BAG
SD
Cola
12
9
3
6
SNACK
T-SHIRT