BAB III
Laporan Kerja Praktek

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Didalam perusahaan yang bergerak dibidang sablon dan printing terdapat beberapa pembagian kerja yang dilakukan oleh masing-masing karyawan. Salah satunya adalah sebagai Designer, yang bekerja secara kelompok yang terbagi menjadi Editor, Layouter, Tracer.

Dalam proses kerja praktek yang dilakukan pihak PT.RAHAYU print menempatkan penulis sebagai Tracer, yang bertugas untuk mentrace sebuah gambar sketsa menjadi sebuah vektor yang kemudian akan di pecah warna untuk dijadikan bahan screen sablon plastik.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Tahapan pertama Tracer bertugas untuk mentrace sebuah gambar yang telah diberikan oleh perusahaan yang kemudian dilanjutkan ke tahap kedua yaitu akan di berikan kepada layouter, setelah selesai di layout kemudian dilanjutkan ke tahap ketiga yaitu akan di kembalikan lagi kepada tracer untuk di pecah warna. Dalam proses pecah warna untuk sebuah gambar yang akan di jadikan screen sablon, seorang tracer dibimbing terlebih dahulu oleh kepala divisi desain supaya mengerti proses menyablon.

Seorang tracer pecah warna untuk sablon dituntut harus mengerti proses penyablonan supaya saat memecah warna seorang tracer tidak melakukan kesalahan dan tidak mendapatkan kesulitan saat memecah warna yang akan dijadikan screen sablon.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Dalam pelaksanaan proses kerja praktek ini, pihak perusahaan memberikan contoh desain yang telah didapat dari prusahaan yang memesan, kemudian di trace ulang oleh bagian tracer.

Selesai proses trace gambar kemudian layouter membuat alternatif layout dari produk tersebut.

3.4 Perancangan

Selama melaksanakan kegiatan *kerja praktek*, penulis memperoleh banyak pengalaman dalam dunia kerja, diantaranya penulis dituntut agar mampu menyelesaikan pekerjaan dengan tepat waktu.

Untuk merancang sebuah desain pertama - tama kita harus mengumpulkan semua data dari apa yang akan kita desain. Setelah itu baru di mulai proses mendesain, dengan mengolah data menggunakan software yang sudah ditentukan. Pertama-tama scan gambar yang akan di trace setelah itu jalankan aplikasi CorelDRAW, setelah aplikasi CorelDRAW sudah terbuka import gambar yang sudah tadi di scan, kemudian trace gambar tersebut menggunakan Freehand tool atau Bezier tool, jika trace gambar sudah selesai atau menjadi vector langkah selanjutnya di beri warna, setelah gambar yang di trace tadi sudah di beri warna, pisahkan warna gambar tersebut menjadi beberapa gambar atau sering di sebut dengan pecah warna, gambar yang sudah di pecah akan di jadikan screen untuk menyablon.

3.4.1 Konsep Perancangan

Dalam proses mentraceing sebuah gambar, terdapat beberapa tahapan dalam konsep perancangan proses editing, yaitu:

a) Menyiapkan file gambar yang akan ditrace.

   Pertama-tama kita harus menyiapkan gambar yang akan di trace, pastinya gambar yang akan di trace masih dalam bentuk sketsa.

b) Scan gambar sketsa

Setelah kita menyiapkan gambar tentunya gambar tersebut masih dalam bentuk sketsa, langkah berikutnya adalah kita harus scan gambar yang akan kita trace di komputer yang tadinya dalam bentuk sketsa menjadi file JPG.

c) Trace gambar menggunakan CorelDRAW

Setelah gambar sketsa discan, masukan gambar tersebut ke dalam aplikasi CorelDraw yang sudah terbuka dengan cara di import, setelah gambar sudah di import, trace gambar tersebut dengan menggunaka tool Freehand atau Bezier tool sampai selesai.

d) Memberi warna

Setelah proses trace gambar sudah selesai, langkah berikutnya adalah mewarnai gambar yang tadi sudah kita trace mengikuti konsep dari data yang telah kita dapat.

e) Pecah Warna

Setelah proses pewarnaan sudah selesai langkah berikutnya adalah pisahkan warna gambar yang telah di beri warna menjadi satu persatu warna.

f) Proses Sablon

Jika gambar yang telah di warnai di pecah menjadi satu persatu warna, kemudian file tersebut di berikan kepada bagian produksi yang nantinya akan di jadikan klise screen untuk proses penyablonan.

3.4.2 Teknis Perancangan

Selanjutnya adalah Tahapan-tahapan perancangan untuk trace gambar sebagai berikut:

a. Menyiapkan Gambar

Pertama-tama siapkanlah gambar, kemudian scan, setelah di scan edit gambar tersebut menggunakan Adobe Photoshop untuk di Crop seperti contoh gambar di bawah ini.



Gambar 3.1 Crop gambar

Fungsi dari Crop gambar adalah agar saat melakukan trace gambar tidak terganggu oleh area gambar yang tidak di perlukan.

b. Turunkan Channel RGB

Kemudian beri sentuhan Curves, turunkan channel RGB titik yang di bawah kemudian buat titik lagi di atasnya lalu naikan seperti contoh gambar dibawah ini agar garis dari gambar bisa terlihat jelas.



Gambar 3.2 Hasil intensitas cahaya yang telah di turunkan

Biasanya hasil dari gambar sketsa kemudian di Scan hasilnya akan tidak terlihat jelas, untuk itu kita harus menurunkan intensitas cahayanya agar garis bias terlihat jelas saat melakukan trace.

c. Save Gambar

Setelah gambar di Crop dan di beri sentuhan Curves untuk diturunkan Channel RGBnya, save gambar tersebut dengan file extensions JPG. Untuk save gambar tidak harus ke dalam file exstensions jpg, bisa berupa ekstensions png, tiff, psd atau lain sebagainya, save gambar tergantung kebutuhan untuk apa gambar tersebut di save, jika kita menginginkan transparent background save file gambar dengan tiff, psd atau png.

d. Import Gambar ke CorelDRAW

Untuk melakukan trace gambar bisa menggunakan aplikasi CorelDRAW,Adobe Illustrator dan lain sebagainya. Disini saya akan menggunakan aplikasi CorelDRAW, buka aplikasi CorelDRAW, setelah halaman CorelDRAW terbuka import gambar tadi yang sudah di save ke halaman kerja CorelDRAW(atau Ctrl+i) untuk ditrace.

e. Lock Object

Setelah gambar masuk ke halaman kerja CorelDraw, klik kanan pada gambar tersebut lalu pilih Lock Objek. Fungsi dari Lock Object adalah untuk mengunci gambar yang akan di trace agar tidak bergerak saat sedang melakukan trace pada gambar.

f. Trace Gambar Menggunakan Tool Freehand

Setelah gambar yang tadi di import ke halaman kerja CorelDraw, trace gambar tersebut menggunakan Tool Freehand seperti gambar di bawah ini :



Gambar 3.3 Trace gambar

Saat melakukan trace gambar tidak harus menggunakan tool freehand karena masih banyak cara untuk mentrace gambar salah satu contohnya bisa menggunakan Bezier Tool.

g. Warnai Gambar Yang Telah Di trace

Jika proses Trace sudah selesai, warnai gambar tersebut dengan mengklik objek yang akan di warnai kemudian pilih warna yang ada di samping kanan halaman kerja CorelDraw.



Gambar 3.4 Pewarnaan gambar

h. Pecah Warna

Setelah proses pewarnaan gambar yang di trace sudah selesai, langkah berikutnya adalah pecah warna gambar tersebut menjadi satu persatu yang kemudian file gambar yang telah di pecah warna akan di berikan ke bagian kepala produksi untuk di jadikan klise screen dalam proses penyablonan.



Gambar 3.5 Pecah warna

3.4.2.1 Desain saat Kerja Praktek

a). Deliyus Bakery



Gambar 3.4.1 Deliyus Bakery

b). Rammona Bakery



Gambar 3.4.2 Rammona Bakery