BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Pratikan Dalam Perusahaan

Dalam berlangsungnya proses kerja praktek di Winstudio, praktikan dituntut untuk dapat menggunakan kemampuannya yang telah dipelajari dari perkuliahan dan praktikan juga dituntut untuk bisa bekerja sama dengan rekan kerja selama proses kerja praktek berlangsung. Peranan praktikan selama proses kerja praktek sangat diperlukan untuk membuat *mobile content* dengan kemampuan yang telah dipelajari selama perkuliahan.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

Di Winstudio, praktikan ditempatkan dalam posisi *tracer* yang ditugaskan untuk menggambar vektor wajah klien dengan menggunakan *software Adobe Illustrator* yang dibuat mirip dengan foto yang asli dengan menggunakan *software Adobe Illustrator*. Proyek yang dikerjakan oleh praktikan adalah aveter *style* pada proyek *make software* dan *smartphone.*

3.3 Metode Kerja Praktikan

Proyek yang dikerjakan di Winstudio harus sesuai dengan peraturan yang telah ditentukan, ketika seorang *tracer* menerima sebuah objek foto hal pertama yang harus dilakukan adalah menganalisa objek foto tersebut kemudian membuat badan dan *outline* wajah semirip mungkin dengan objek yang ada di foto tersebut selanjutnya *tracer* memilih bagian mata, mulut, alis dan hidung yang hampir mirip dengan bagian wajah yang ada pada objek poto tersebut dibagian bagian aveter yang telah disediakan kemudian merubah bagian yang telah dipilih tersebut agar lebih mirip dengan objek foto, terakhir adalah membuat

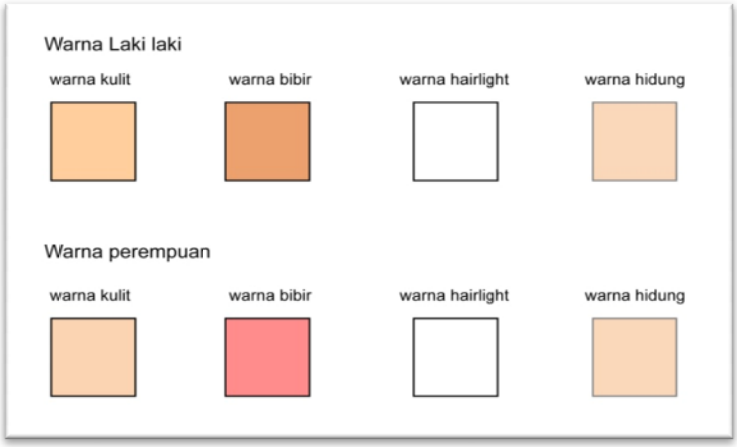
rambut dan penyelesaian. Sebuah objek foto harus dikerjakan dalam waktu maksimal 20 menit, gambar yang sudah jadi kemudian dikirim ke *server* untuk diperiksa kerapihannya oleh *supervisor*, bila gambar telah dianggap memenuhi standar oleh *supervisor* maka gambar akan langsung diunggah dan dikirim pada pemesannya.

3.4 Perancangan

3.4.1 Konsep Perancangan

Jenis vektor aveter *style* harus mengacu pada aturan yang telah ditetapkan oleh perusahaan sebagai berikut.

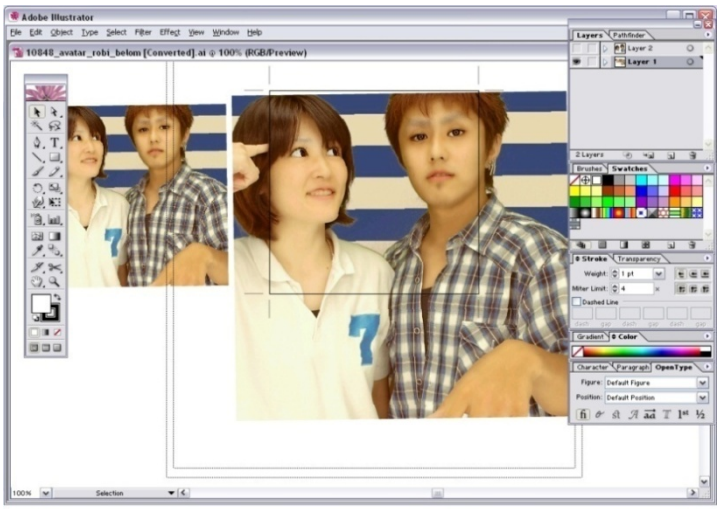
Konsep : aveter
Visual : *Image Vector*
Warna : Untuk warna rambut disesuaikan dengan foto yang dijiplak dan warna kulit disesuaikan dengan ketentuan yang diberikan perusahaan sebagaimana berikut:



Gambar III.1 Warna Kulit Aveter *Style*

3.4.2 Teknis Perancangan

Hal pertama yang dilakukan pada saat menerima foto klien dari *project manager* praktikan harus memasukan foto klien kedalam program *Adobe Illustrator* untuk membuat vektor dari foto klien tersebut kemudian menganalisis bentuk wajah klien dan menentukan bagian mata, mulut dan hidung yang akan digunakan setelah itu praktikan mulai memasuki tahap *tracing* dengan menggunakan *pen tool.*

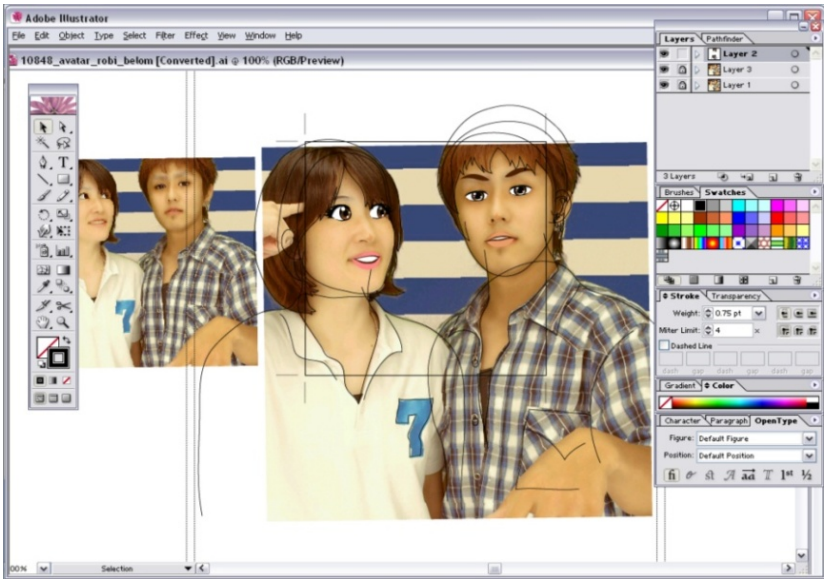


Gambar III.2 Teknis Perancangan 1



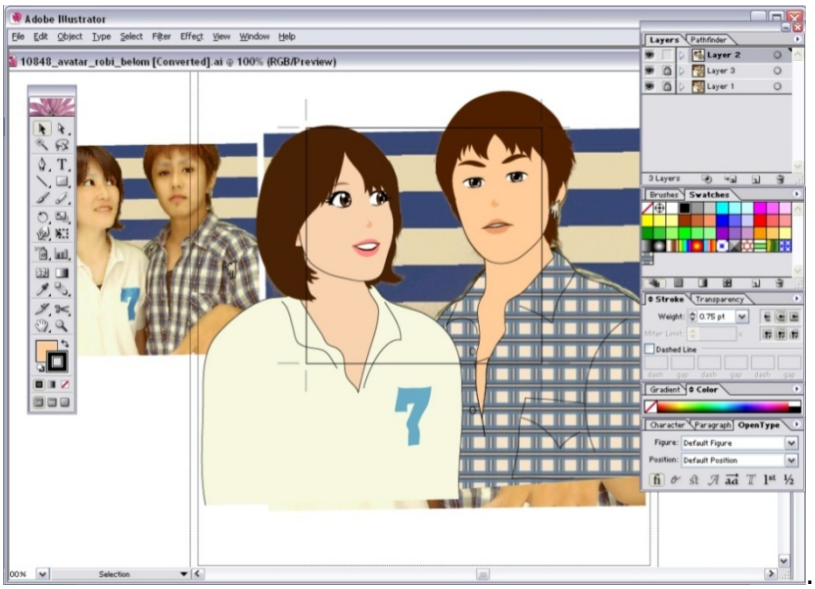
Gambar III.3 Teknis Perancangan 2

Pada tahap *tracing* rambut, praktikan harus membuat bagian rambut depan dan rambut belakang secara terpisah.



Gambar III.4 Teknis Perancangan 3

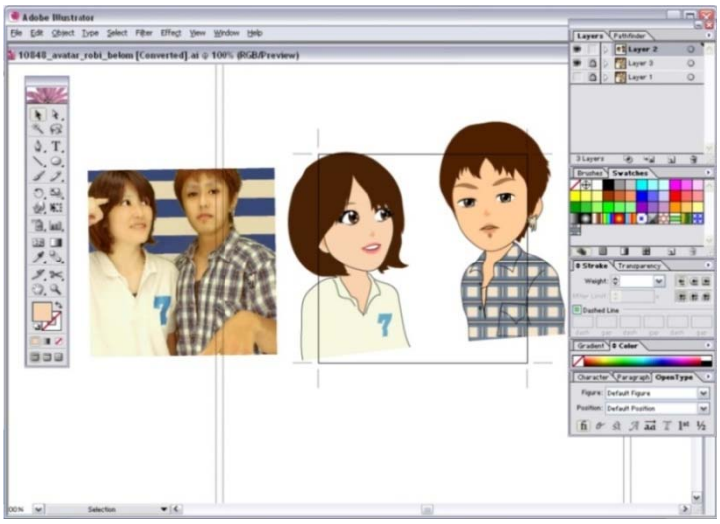
Setelah pemilihan bagian mata, mulut dan hidung dirasa tepat oleh *master project* kemudian berlanjut pada tahap pewarnaan dengan menggunakan warna yang telah ditentukan oleh perusahaan.



Gambar III.5 Teknis Perancangan 4

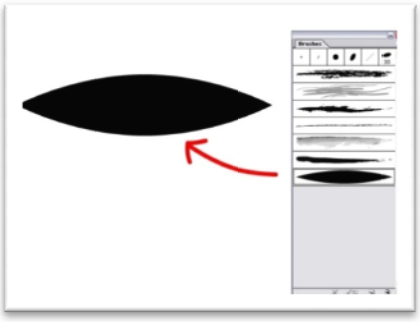
Setelah tahap pewarnaan praktikan mengatur ulang posisi bagian wajah agar terlihat lebih proposional dan badan diperkecil hingga 50%, dalam tahap ini praktikan dituntut untuk membuat objek vektor agar terlihat lucu dan tetap proposional

karena aveter *Style* harus dibuat lucu dengan kepala yang lebih besar dari pada badan.

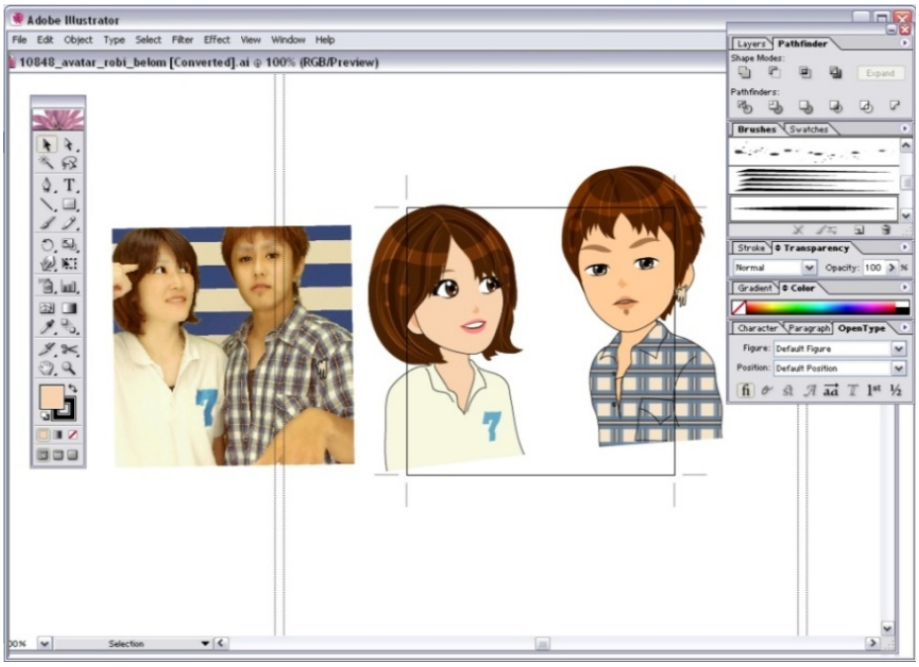


Gambar III.6 teknis perancangan 5

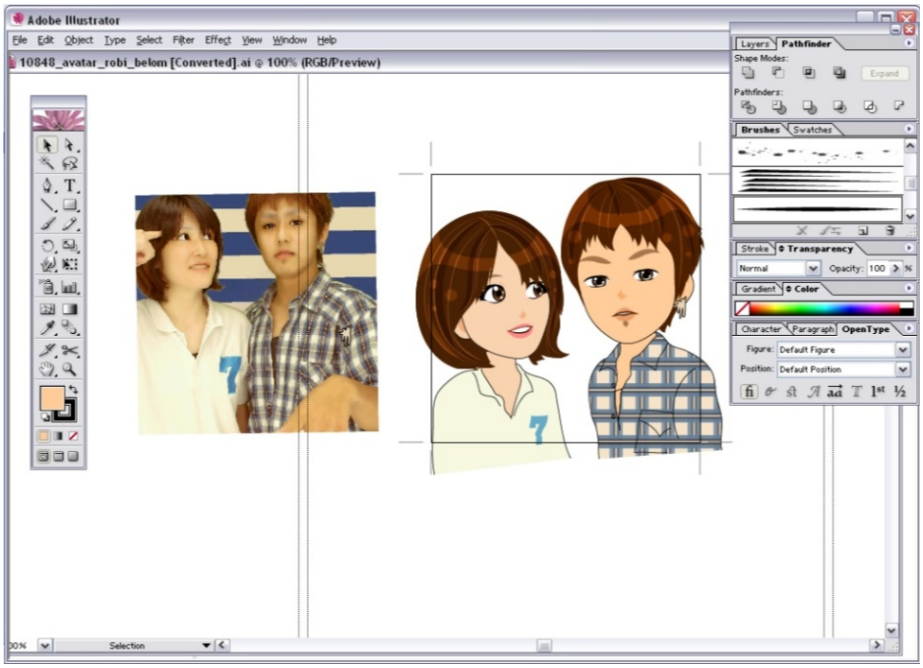
Selanjutnya praktikan memberi aksen *brush* pada rambut dengan warna lebih terang dari warna rambut *brush* yang di gunakan adalah *brush* yang sudah ditentukan oleh perusahaan, dan diberi *hair light* warna putih yang telah dikurangi intensitas warnanya hingga *50%*



Gambar III.7 bentuk *brush*

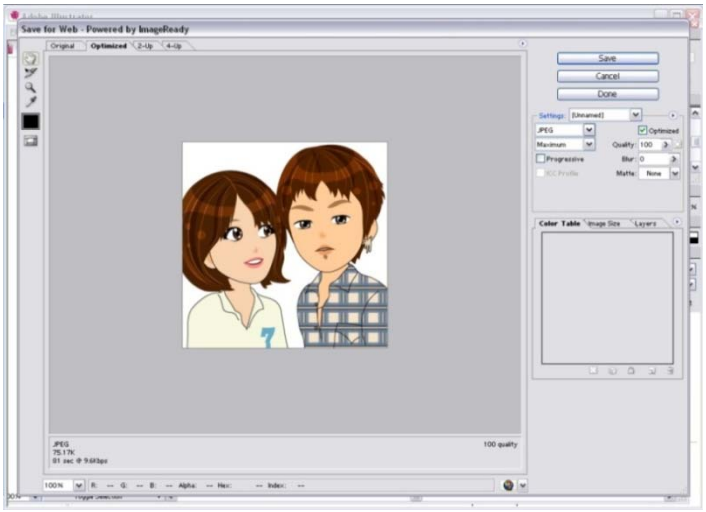


Gambar III.8 teknis perancangan 6



Gambar III.9 teknis perancangan 7

Setelah selesai *file* disimpan dengan format jpeg.



Gambar III.10 teknis perancangan 8

Setelah selesai gambar diperiksa kembali oleh *project master* dan apabila gambar telah disetujui oleh *project master* gambar dapat dikirim ke *server* dan diperiksa kembali oleh *supervisor,* apabila *supervisor* telah menyetujui gambar maka gambar dapat dikirim langsung kepada pemesan.



Gambar III.11 Hasil Akhir Aveter *Style*

3.5 Hasil Karya *Profile Picture* yang Lain

Cartoon *Style*



Gambar III.12 *Cartoon Style* 1



Gambar III.13 *Cartoon Style* 2

Cute *Style*



Gambar III.14 *Cute Style* 1



Gambar III.15 *Cute Style* 2

Manga *Style*

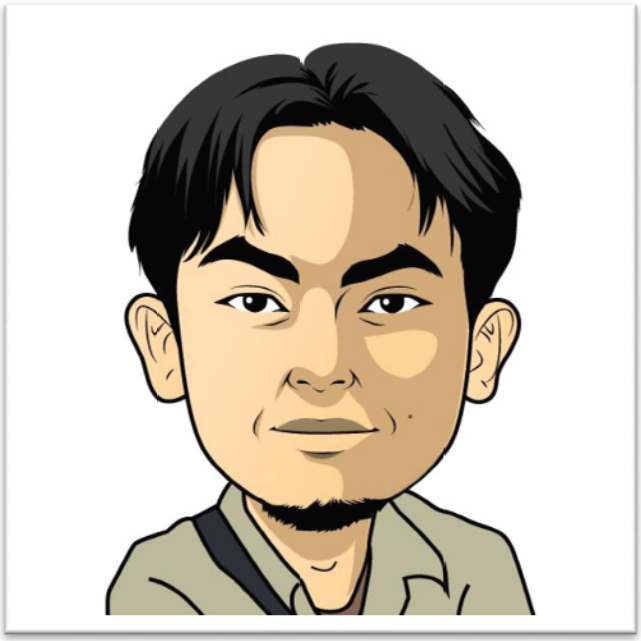


Gambar III.16 Manga *Style* 1

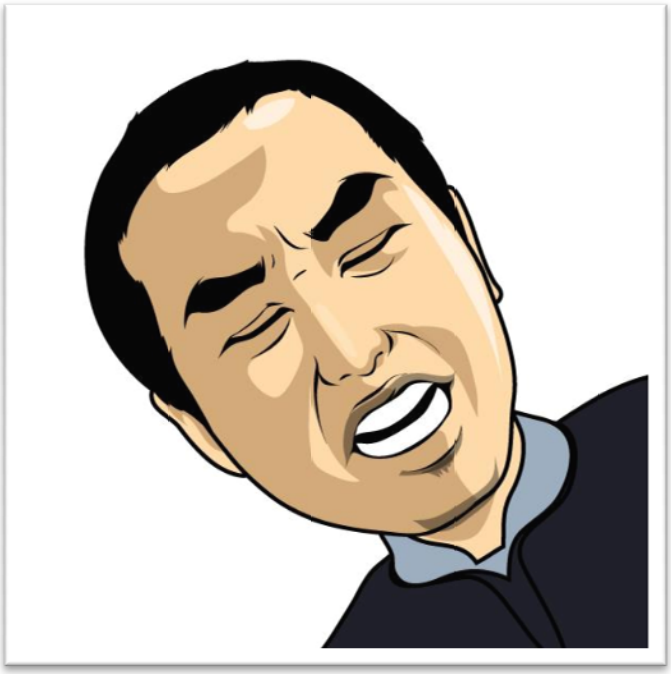


Gambar III.17 Manga *Style* 2

Gekiga *Style*



Gambar III.18 Gekiga *Style* 1



Gambar III.19 Gekiga *Style* 2