BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Dalam melaksanakan kerja praktek di CV. Humanika, praktikan ditempatkan pada *divisi creative design* CV. Humanika yaitu sebagai *asisten junior*, yang memiliki tugas diantaranya :

1. Membantu mendesain foto
2. Membantu mendesain gambar

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

Selama melaksanakan kerja praktek di CV. Humanika praktikan mengerjakan pekerjaan sebagai *editor* yang mengerjakan pekerjaan *editing* foto, gambar dan *tracing* gambar. Dalam penulisan laporan ini praktikan lebih fokus ke dalam *tracing* gambar.

3.3 Metode Kerja Praktek

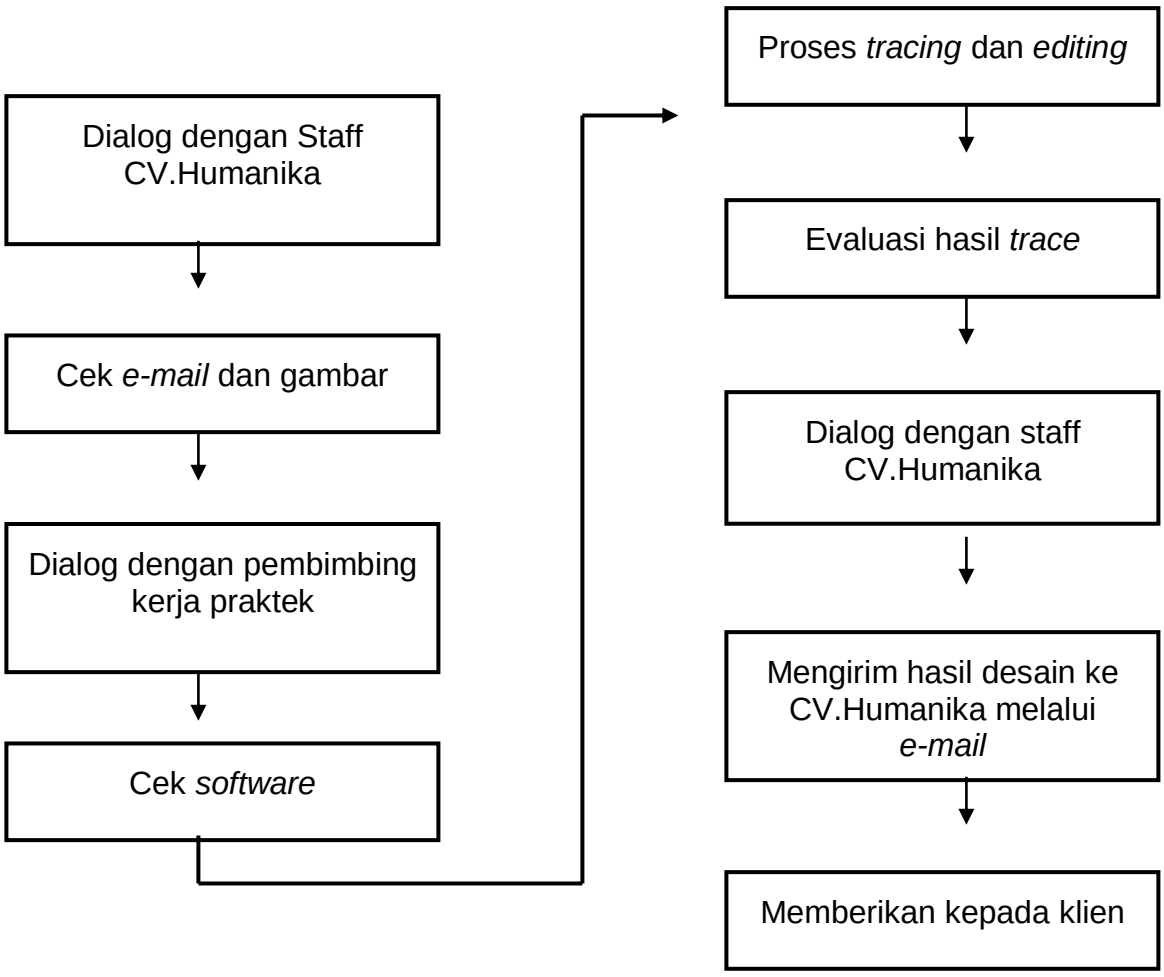
Berdasarkan hasil dialog dengan pembimbing kerja praktek di CV. Humanika praktikan diberikan tugas pengarahan untuk menjadi *asisten junior* di *divisi creative* dimana *asisten junior* bertugas membantu mendesain foto dan gambar sesuai keinginan klien.

Setelah mendapatkan tugas dari pembimbing kerja praktek, selanjutnya praktikan mengerjakan tugas yang diperintahkan oleh pembimbing kerja praktek di perusahaan.

Selanjutnya adalah pembuatan vektor gunungan mengunakan teknik *trace* yaitu mengubah foto atau gambar *bitmap* menjadi *vector*. Teknik mengubah foto atau gambar ini dilakukan dengan menggabungkan *pen tool* dan *paintbush tool* yang terdapat di program Adobe Illustrator. *Pen tool* adalah alat untuk memisahkan antara warna satu dengan warna lain. *Paintbrush tool* adalah alat untuk membuat garis luar atau *out line* yang membantu desainer untuk mengetahui bentuk asli dari gambar *bitmap* yang akan di *trace* menjadi vektor. Yang dilakukan tim desainer CV. Humanika salah satunya ialah *tracing* gambar yang dilakukan oleh praktikan di CV. Humanika. Hasil dari *tracing* gambar pun akan memudahkan dalam proses promo dan sablon atau untuk menambah koleksi foto klien. Dalam waktu *tracing* foto atau gambar praktikan pun ikut berpartisipasi untuk melakukan *editing* beberapa foto atau gambar yang diperintahkan oleh pembimbing kerja praktek. Selanjutnya hasil *editing* dan *tracing* praktikan diperlihatkan kepada pembimbing untuk di evaluasi.

Setelah selesai di evaluasi *tracing* dan e*diting* pun di kirim melalui *e-mail* ke CV. Humanika. Selanjutnya hasil *tracing* dan *editing* diberikan kepada klien.

Adapun proses dalam tabel metode kerja sebagai berikut :



Tabel III.1 Metode kerja

3.4 Perancangan

Dalam perancangan vector gunungan, *tracing* dan *editing* yang pertama dilakukan adalah pengenalan warna dan bentuk asli gunungan.

Praktikan lebih menitik beratkan pada tema dan konsep serta masukan-masukan dari pihak perusahaan, sehingga hasil *tracing* dan *editing* menjadi selaras dan sesuai dengan yang diharapkan staff CV.Humanika dan klien. Selain perancangan atau konsep dalam pembuatan sebuah desain praktikan pun memikirkan bagaimana teknik pembuatannya, apakah rumit atau sederhana sehingga dengan mengetahui tingkat kesulitan dari desain yang akan praktikan buat, maka praktikan dapat menentukan dan mengatur target waktu yang tepat agar karya yang dibuat dapat diselesaikan dengan baik, benar dan tepat waktu.

3.4.1 Konsep Perancangan

Praktikan membuat konsep perancangan sesuai dengan yang diperintahkan staff CV.Humanika dan pembimbing kerja praktek dan teknik yang digunakan. Praktikan mengambil teknik yang sesuai dengan hal yang harus dikerjakan yaitu menggunakan *software* Adobe Illustrator, karena disesuaikan dengan ketentuan perusahaan dan sesuai dengan yang diinginkan staff CV.Humanika dan klien.

Perancangan dimulai dengan melihat gambar dan warna agar sesuai dengan gambar aslinya.

3.4.2 Teknis Perancangan Produksi

Pembuatan vektor gunungan ini menggunakan *sortware* pendukung grafis yaitu Adobe Illustrator. Pada perancangan desain ini praktikan hanya menggunakan *software* Adobe Illustrator karena hanya *software* ini yang bisa digunakan untuk mengubah gambar *bitmap* menjadi *vector*, dan *software* Adobe Illustrator ini yang dipelajari oleh praktikan di Universitas Komputer Indonesia.



Gambar III.1 Foto gunungan bitmap

Klien CV. Humanika



Gambar III.2 Gambar gunungan vektor

Setelah praktikan menyelesaikan sesuai dengan warna aslinya, praktikan lalu mengirim hasil *tracing* dan *editing* ke staff CV. Humanika, ternyata terdapat kesalah pahaman yang dilakukan staff CV. Humanika yang seharusnya *tracing* dan *editing* gunungan ini hanya menggunakan warna *black and white*, dan praktikan mengubah warna gunungan menjadi warna *black and white* saja, dan praktikan pun selesai mengerjakan tugas praktikan mengubah gambar gunungan bitmap menjadi vektor.

Di halaman berikutnya bisa dilihat hasil perubahan warna asli gunungan menjadi warna *black and white :*



Gambar III.3 Gambar gunungan *black and white*