BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan dalam Perusahaan

Dalam Pelaksanaan Kerja Praktek di PT. GENTA CIPTA KOMUNIKA (Oray Studios), Pihak Oray Studios memberikan penempatan posisi pekerjaan pada penulis yaitu dibagian desain grafis.Disini penulis mengerjakan berbagai macam desain yang berupa vector. Dengan ini penulis bisa lebih mengembangkan dan mengasah kemampuan penulis dalam membuat desain vector.

Peranan penulis bagi perusahaan yaitu membantu para *artist* dan *lead artist* (sebutan bagi desainer di oray, *artist* = ketua *lead artist*= anggota) dalam menyelesaikan berbagai macam pekerjaan yang dating setiap hari kekantor. Disini penulis sebelumnya diberikan penjelasan ataupun *brief* terlebih dahulu oleh *lead artist* kemudian penulis baru mengerjakan sesuai brief yang diberikan.

Bagi Oray Studios, kerja praktek merupakan salah satu sarana sosialisasi antara perusahaan dengan masyarakat yang ingin mengetahui lebih dalam bagaimana proses kerja yang sebenarnya terutama dalam bidang ilustrasi, *game* dan web. Pihak Oray Studio juga sangat *welcome* dan menghargai apapun yang pekerja praktek ajukan. Selain kita mendapatkan pengalaman dari perusahaan, perusahaan juga mendapatkan keuntungan juga seperti mendapatkan ide baru dan pekerjaan tentunya lebih terasa ringan.

Pihak perusahaan juga membatasi banyaknya peserta praktikan setiap bulannya.Karena selain tempat yang tidak memadai juga dikhawatirkan apabila terlalub banyak pekerja praktikan dapat menggangu karyawan laiinnya dan tentunya pekerja praktikan nantinya tidak maksimal

dalam mengerjakan pekerjaannya. Oleh karena itu perusahaan hanya menerima 2-3 orang pekerja praktikan saja setiap bulannya.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Dalam kerja praktek, penulis bekerja sebagai desain grafis yaitu yang membuat dan merancang desain pada berbagai media yaitu seperti pada *game* salah satunya yang sebelumnya penulis mendapatkan arahan dan *brief* dari *lead artist*.

Pada saat bekerja praktek di Oray Studios penulis mengerjakan berbagai mecam perkerjaan yaitu seperti desain *timer game* paddlepop, desain *interface* ecoATM, desain *game kraft 'princess'* dan sebagainya. Tetapi yang penulis angkat hanya perancangan *game interface kraft 'princess'* karena penulis sangat menyukai dengan pekerjaan yang satu ini.

3.3 Metode Kerja Praktek

Pada saat penulis melakukan kegiatan kerja praktek di Oray Studio, metode system kerja yang dilakukan yaitu metode berencana karena dilaksanakan dengan adanya unsure kesengajaan dan sebelumnya sudah dipikirkan langkah – langkah pelaksanaannya. Langkah – langkah yang dilakukan yaitu :

- Penulis mengisi form absensi jam hadir dan personal daily form
- *Artist/lead artist* memberikan brief kepada pekerja praktek
- *Artist/lead artist* menerangkan konsep yang harus dibuat dsb
- Penulis mencari beberapa referensi yang mendukung proses pekerjaan
- Apabila kesulitan, *artist* selalu memberikan arahan dengan member referensi melalui *yahoo messenger*
- Penulis membuat sketsa yang kemudian di acckan kepada *artist*
- Setelah sketsa di acc penulis kemudian membuat visual digitalnya

- Tugas yang sudah beres lalu dikirim ke *dropbox* (penyimpanan file perusahaan) masing-masing atau langsung diberikan kepada lead artis
- Penulis mengisi form absensi jam pulang

3.4 Perancangan Desain Interface game Kraft (Princess)

3.4.1 Konsep Perancangan

Konsep Perancangan sangat penting dalam membuat suatu karya, karena agar desain yang dibuat sesuai dengan konsep yang sebelumnya diitentukan terlebih dahulu.

Disini penulis membuat konsep sesuai dengan *brief* yang diberikan *lead artist*, adapun konsep yang penulis buat dalam mendesain *interface game princess* yaitu :

- Desain

  Desain dibuat dengan konsep bertema keju sesuai dengan *'game kraft (princess)'*. Desain *game* dibuat dengan menampilkan *interface game* memasak karena *game* ini ditujukan untuk anak perempuan dan game ini juga bertemakan *'game kraft (princess)'*. Dalam *interface game* ini mempunyai beberapa elemen yaitu elemen *menu game*, makanan, properti dan sebagainya.
- Warna

  Pemilihan warna dipilih sesuai dengan konsep dari 'kraft' yaitu warna – warna keju yang cerah dan mampu memikat anak – anak khususnya perempuan.Selain itu juga agar lebih menampilkan sisi dari keju dan princessnya itu sendiri.
- Brand Logo

  Disini logo Kraft sengaja ditampilkan karena selain memang *game* keluaran kraft juga untuk lebih menekankan dan lebih diketahui bahwa *game princess* ini adalah sarana promosi dari kraft itu sendiri yang dilakukan dengan media *game* agar lebih banyak mendapatkan *costumer*.



Gbr III.1 Logo Kraft

3.4.2 Teknis Perancangan

Teknis perancangan berisi tentang penjelasan mengenai tehnik dalam membuat perancangan desain *interface game kraft (princess)*.

Adapun *software* yang digunakan dalam merancang tampilan interface game kraft ini adalah **Adobe Illustrator CS3**. Berikut adalah tahapan penulis dalam membuat tampilan interface *game kraft (princess)*.

3.4.3 Perancangan

Perancangan berisi tentang tahapan dalam merancang *interface* yang dilakukan dengan cara mentrace sketsa yang telah dibuat lalu memberikan warna yang sesuai dengan konsepnya.

Perancangan dilakukan dengan tahapan seperti dibawah ini :

a. Membaca dan memahami isi *brief*

Penulis setiap harinya mendapat *brief* dari *lead artist,* lalu penulis diharuskan memahami dari isi *brief* yang sudah diberikan hal itu dilakukan agar pekerjaan yang dibuat sesuai dengan yang diinginkan.

b. Mencari referensi

Penulis mencari referensi pendukung baik berupa gambar ataupun tutorial dari internet.

c. Membuat sketsa

Penulis menggambar sketsa sesuai dengan *brief*.

d. Membuat gambar digital

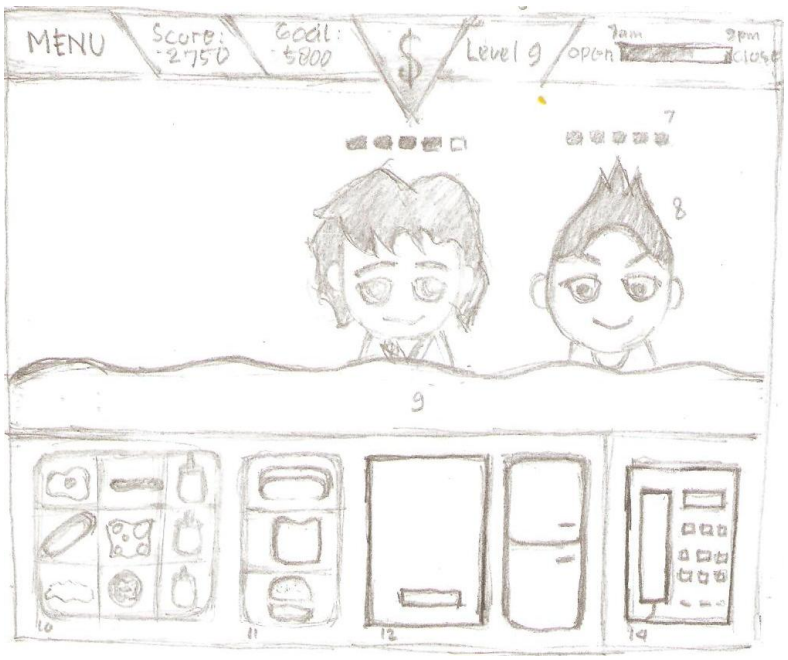
Penulis membuat gambar versi digitalnya dengan cara mentrace dari sketsa yang sebelumnya dibuat, tracing dibuat dengan menggunakan adobe illustrator cs3.

e. Pewarnaan

Pewarnaan dilakukan dengan memberi warna yang sesuai dengan *'game kraft (princess)',* pewarnaan dibuat di adobe illustrator cs3.

f. Hasil Akhir

Merupakan hasil jadi dari keseluruhan *interface game kraft (princess).*



Gbr III. 2 Sketsa Interface

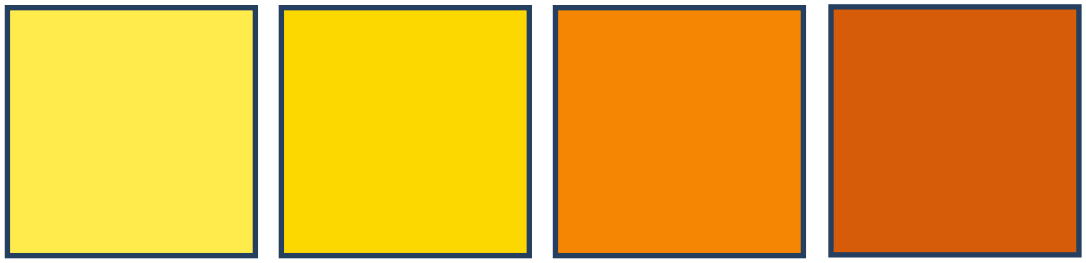
Tampilan sektsa awal yang dibuat sesuai brief menggunakan pensil, yang meliputi didalamnya berisi toping, kulkas, tabel menu, telepon dsb.



Gbr III. 3 Sketsa toping

Tampilan awal sketsa toping yang dibuat sesuai brief menggunakan pensil, yang meliputi toping keju, roti, telur, sosis, selada dan sebagainya.

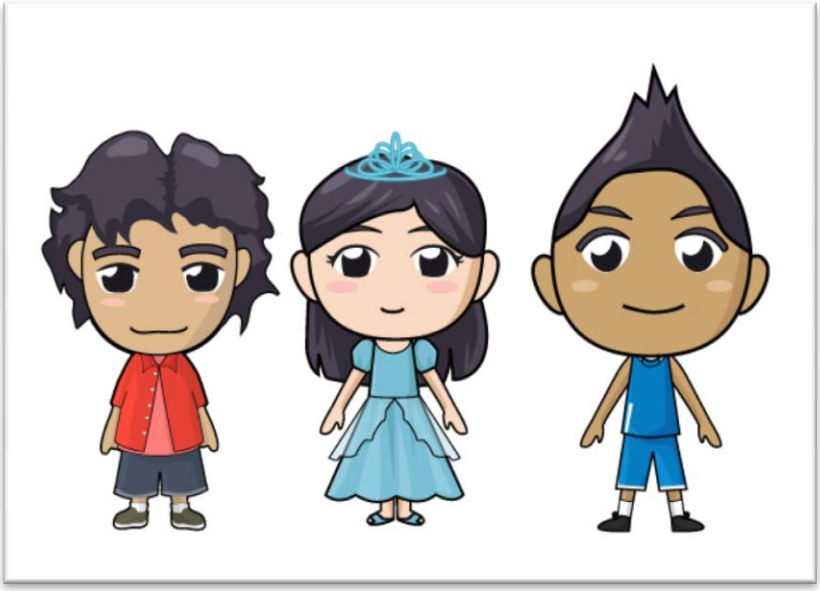
Gambar *background* dan meja dibuat dengan konsep seperti keju, dengan menggunakan warna – warna :



Gambar III. 4 Color

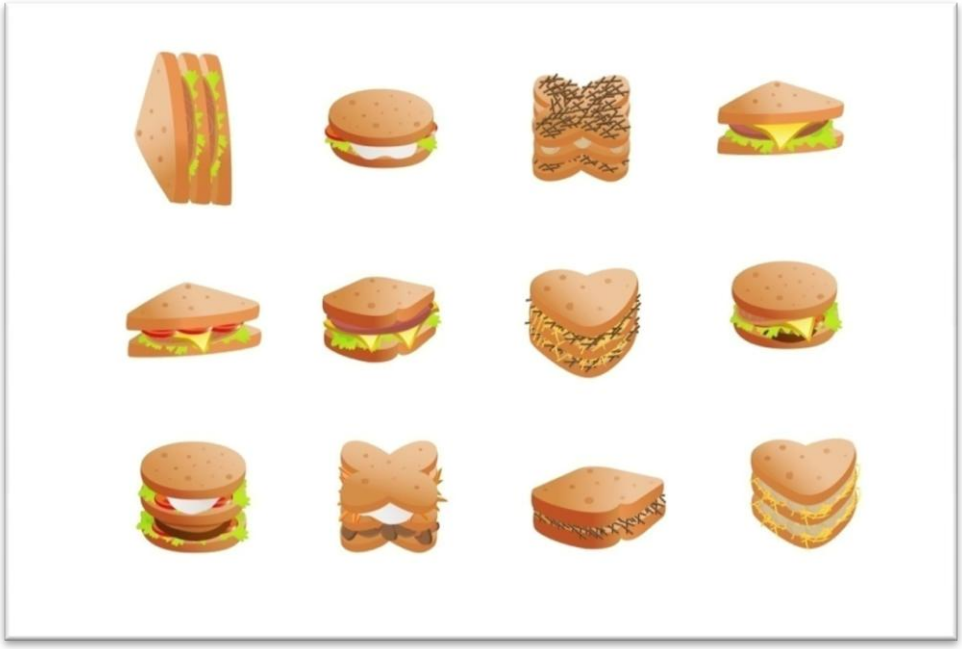
a. R=255,G=235,B=76
b. R=252,G=215,B=0
c. R=244,G=134,B=3
d. R=214,G=92,B=9

Tekt untuk *tool* menu menggunakan *font* **Janda Manatee Solid** sesuai dengan brief yang ditentukan, gambar dua orang *costumer* diatas yaitu tampilan dari si aktif dan si kreatif.Gambar tersebut diambil dari *asset* kraft yang sudah ada.



Gbr III. 5 Asset Character

Si kreatif, si *princess* dan si aktif merupakan *asset* dari *game* kraft ini. Si *princess* tokoh utama di *game* memasak ini, si kreatif dan si aktif merupakan pengunjung dari si princess.Gambar karakter – karakter tersebut diambil dari *asset* yang sudah ada sebelumnya.



Gbr III. 6 Macam – macam Toping

Toping yang sudah ada lalu disusun sesuai keiinginan sehingga menciptakan berbagai macam varian roti dan isiannya.



Gbr III.7 Hasil Akhir Interface