Bab III
Laporan Kerja Praktek

3.1 Peranan Praktikan Di SMA Angkasa

Selama menjalani kegiatan Kerja Praktek di SMA Angkasa penulis menempatkan diri sebagai seorang desainer grafis dan diberi kepercayaan untuk mengerjakan project yang berhubungan dengan Desain Grafis yang diarahkan langsung oleh pembimbing di SMA Angkasa.

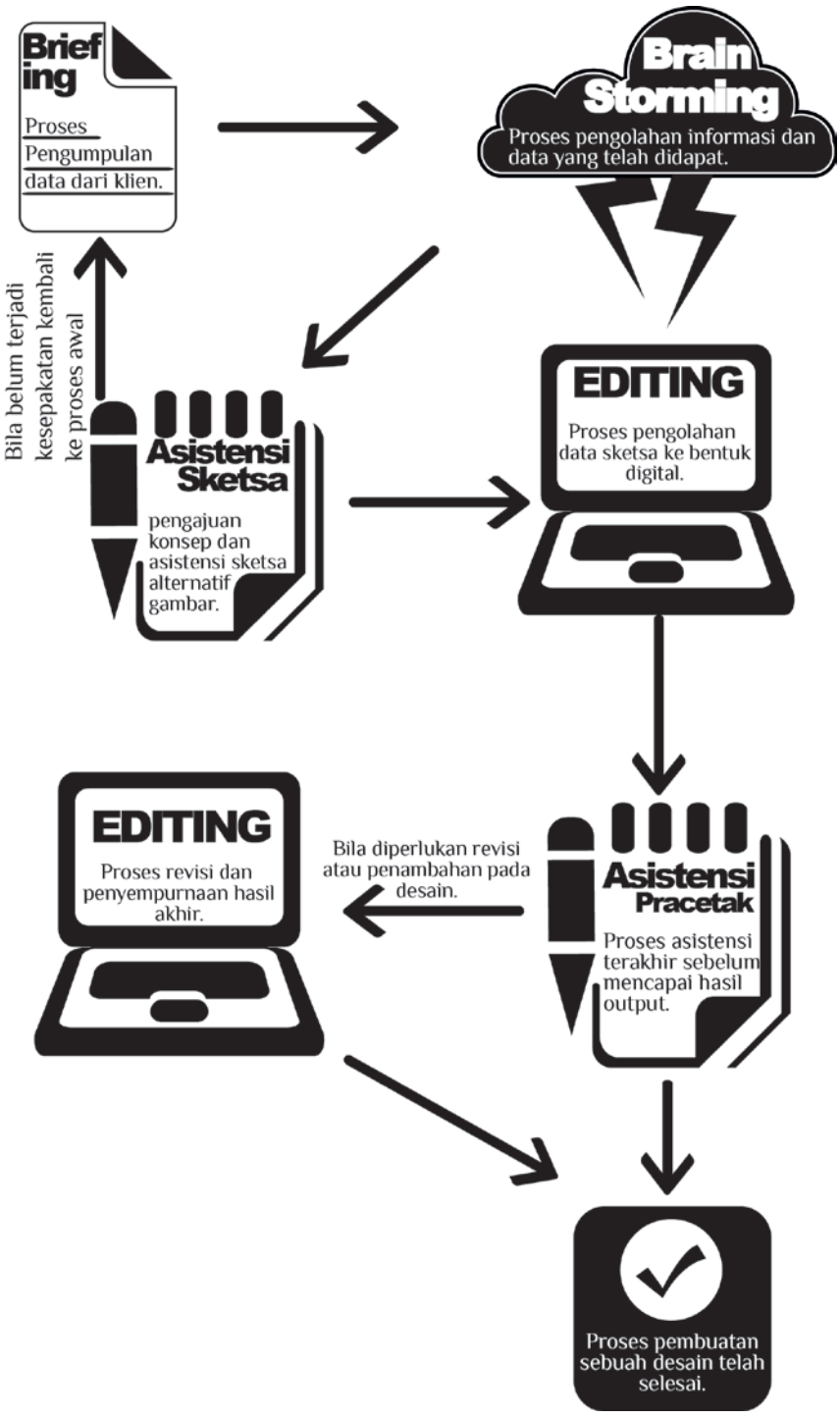
3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Menjalani Kerja Praktek di SMA Angkasa

Pekerjaan yang dilaksanakan praktikan selama menjalani kerja praktek di SMA Angkasa diantaranya pembuatan desain ikon acara GRESSA, flyer, spanduk, background panggung, sertifikat, tiket, nametag panitia, dokumentasi acara GRESSA (bagian fotografi), pembuatan buku digital (foto dokumentasi), spanduk penerimaan siswa baru dan perancangan buku panduan siswa SMA angkasa.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Berdasarkan pengalaman selama menjalani tugas kerja praktek di SMA Angkasa penulis mendapat pengetahuan tentang bagaimana suatu proses sistematika pengerjaan sebuah pekerjaan desain antara desainer dengan klien, Proses pertama merupakan tahap briefieng antara desainer dan klien, kemudian desainer mengolah informasi informasi yang telah diberikan lalu dilaksanakan brifieng kedua dengan agenda pengajuan konsep dan sketsa gambar, setelah mendapat persetujuan dan dipilih salah satu sketsa gambar barulah masuk kedalam tahap proses editing, dalam hal ini penulis menggunakan software adobe illustrator untuk

menghasilkan sebuah gambar vector dari sketsa manual tadi lalu dilakukan proses briefing ketiga dengan agenda penyetujuan warna dan layout gambar yang akan dipakai untuk desain yang dipesan, setelah terjadi kesepakan lalu desainer mulai merevisi hal hal yang perlu diperbaiki dan proses pengerjaan sebuah desain pun selesai.



Tabel III.1 skema metode kerja praktikan

3.4 Perancangan Ilustrasi Ikon GRESSA SMA Angkasa

Dalam merancang Desain Ilustrasi Ikon GRESSA SMA Angkasa pertama-tama penulis mengumpulkan semua data dan materi dari klien, lalu mengumpulkan data referensi dan meneliti target market dari karya yang akan dibuat meliputi studi demografis dan psikografis terhadap target audience untuk menentukan gaya Ilustrasi yang akan dipakai selanjutnya melakukan proses brainstorming hingga menemukan keyword yang sesuai dengan desain yang dipesan, setelah cukup mendapatkan pemahaman tentang desain yang akan di buat lalu masuk ke tahap pembuatan sketsa, penulis membuat beberapa alternatif sketsa agar klien dapat memilih variasi gambar yang akan dibuat.



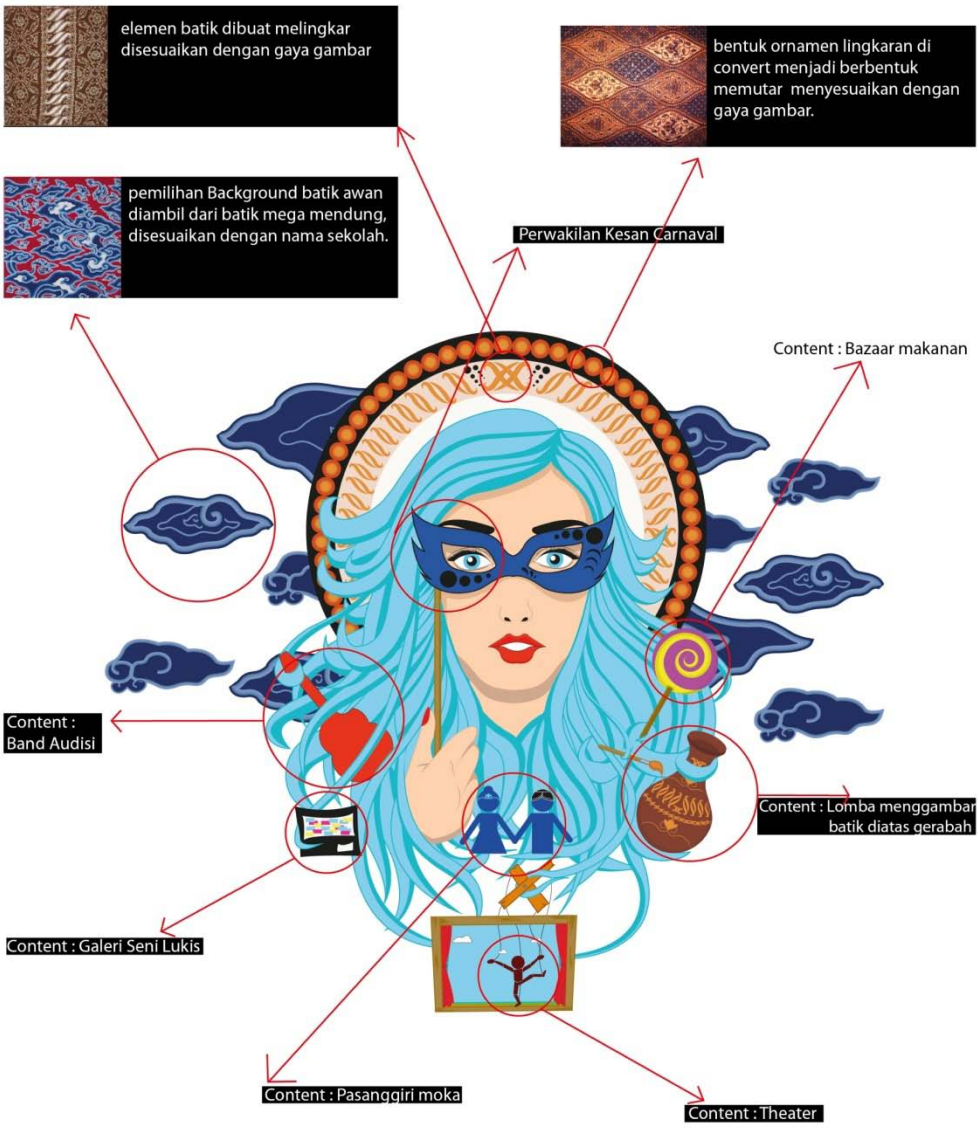
Gambar III.1 Sketsa Ilustrasi Ikon GRESSA SMA Angkasa

3.4.1 Perancangan Konsep

Acara GRESSA yang diadakan pada tanggal 20 mei 2012 yang lalu merupakan acara GRESSA yang diselenggarakan oleh SMA Angkasa untuk ke 17 kalinya dengan judul ABG 17 (Angkasa Bersama GRESSA ke 17) mengusung tema Fashion Carnaval, Tugas penulis sebagai seorang desainer disana diminta untuk memvisualisasikan korelasi antara judul dengan tema acara dalam bentuk ilustrasi, setelah melakukan briefing dengan Pembimbing dan pengumpulan data penulis segera melakukan brainstorming mengkaitkan tema dengan judul acara hingga menarik benang merah korelasi antara dua kata tersebut menghasilkan satu sosok perempuan berambut panjang dengan gesture memegang topeng carnaval.

Untuk judul acara ABG 17 atau sweet seventeen diwakili oleh sosok seorang perempuan, sementara untuk tema acara Fashion Carnaval diwakili oleh rambut panjang yang bergelombang sebagai perwakilan dari kesan fashionable dan topeng carnaval sebagai perwakilan dari kesan carnaval.

Pemberian warna biru pada rambut dimaksudkan sebagai diferensiasi dari kebanyakan gambaran sosok wanita agar ikon dapat bersifat memorable dan pemilihan warna biru disesuaikan dengan identitas warna sekolah, sementara untuk tambahan ikoni ikon yang dililit oleh rambut merupakan content acara dan penambahan Background batik merupakan permintaan khusus dari klien namun disesuaikan dengan gaya gambar sebelumnya sehingga terciptalah ikon GRESSA yang penulis beri judul Penny Lane.

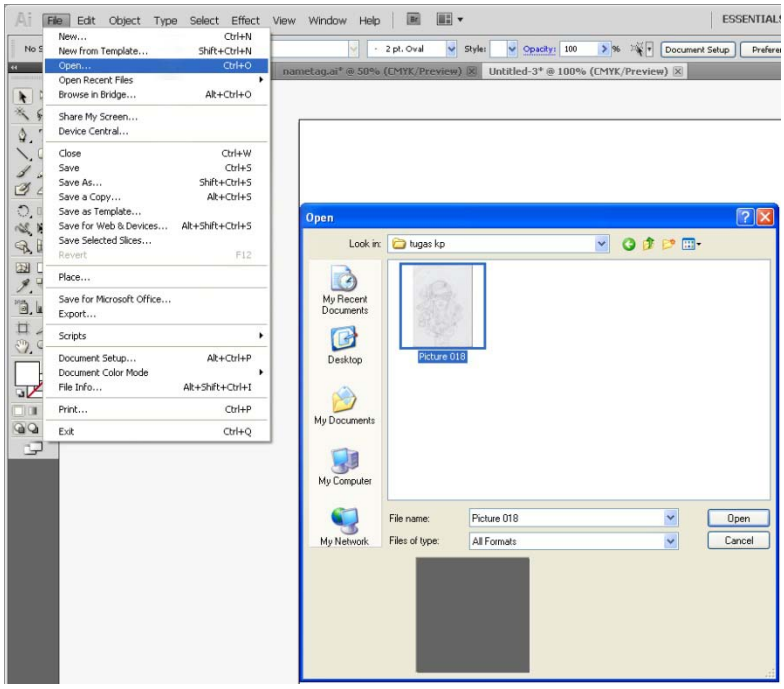


Gambar III.2 Bagan Pemaparan Konsep Ilustrasi Ikon GRESSA SMA Angkasa

3.4.2 Teknis Perancangan

Dalam pengerjaanya penulis menggunakan program Adobe Illustrator untuk mengolah gambar sketsa menjadi gambar vector, berikut langkah langkah yang penulis ambil dalam proses pengerjaan desain ilustrasi ikon GRESSA SMA Angkasa.

1. **scan gambar sketsa yang akan diolah dengan menggunakan scanner**
2. **memasukan Sketsa yang akan di olah ke area kerja adobe illustrator**



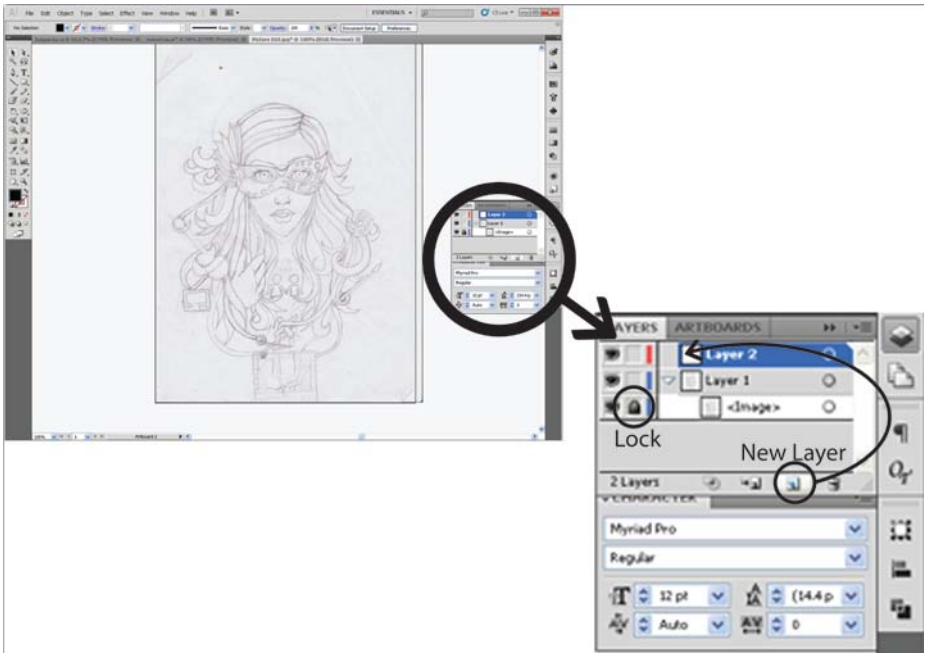
Gambar III.3 proses input data yang akan di olah di adobe ilustrator

setelah di buka gambar akan muncul di area kerja.

3. Lock dan membuat New Layer per-objek

Sebelum melakukan proses *tracing*, penulis mengunci gambar objek, hal ini berguna agar gambar tetap diam walaupun tergeser oleh kursor mouse, lalu membuat layer per objek (setiap

objek yang di trace mempunyai layer tersendiri misal rambut & muka memiliki layer masing masing).



Gambar III.4 proses Lock objek dan pembuatan layer baru

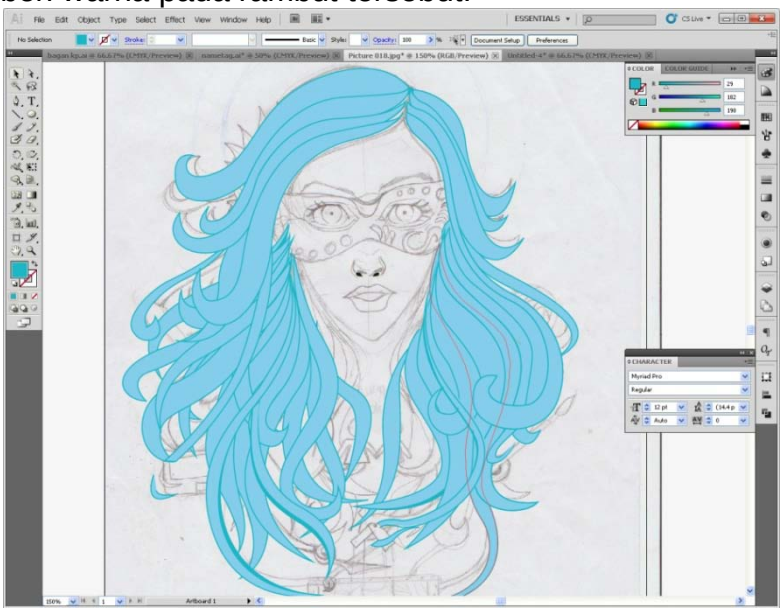
2. Proses *Tracing*

Proses *tracing* dilakukan dengan menggunakan *Pentool.* lalu dilakukan pengaturan *Fill and stroke***,** ubah *Fill* menjadi *none* / tanpa warna (hal ini untuk memudahkan saat mentrace agar objek tidak terhalang oleh warna *Fill.*) dan *Stroke* hitam agar stroke terlihat jelas di atas gambar objek.



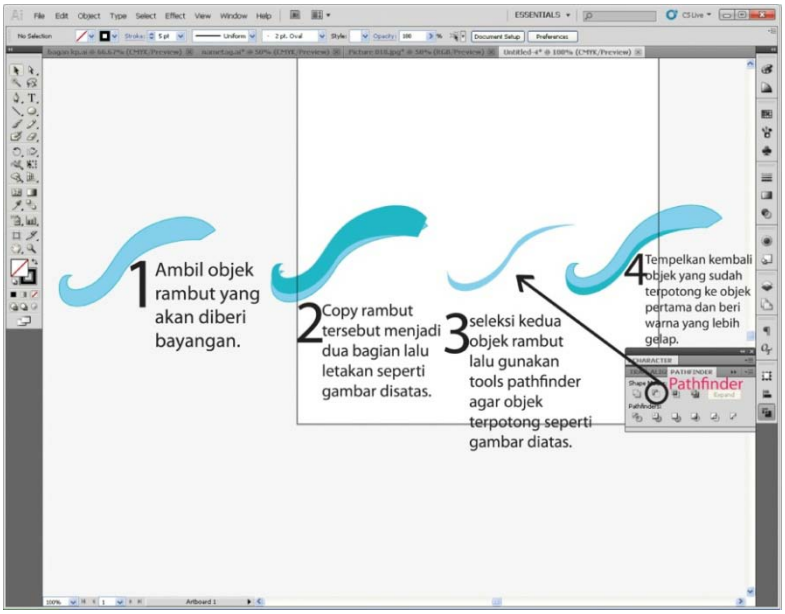
Gambar III.5 penggunaan *pentool* dan pengaturan *fill & stroke*

Proses dilanjutkan dengan menyeleksi tiap bagian objek dengan menggunakan *pen tool* dengan metode seperti menjiplak gambar. setelah seluruh bagian rambut terseleksi, barulah penulis memberi warna pada rambut tersebut.

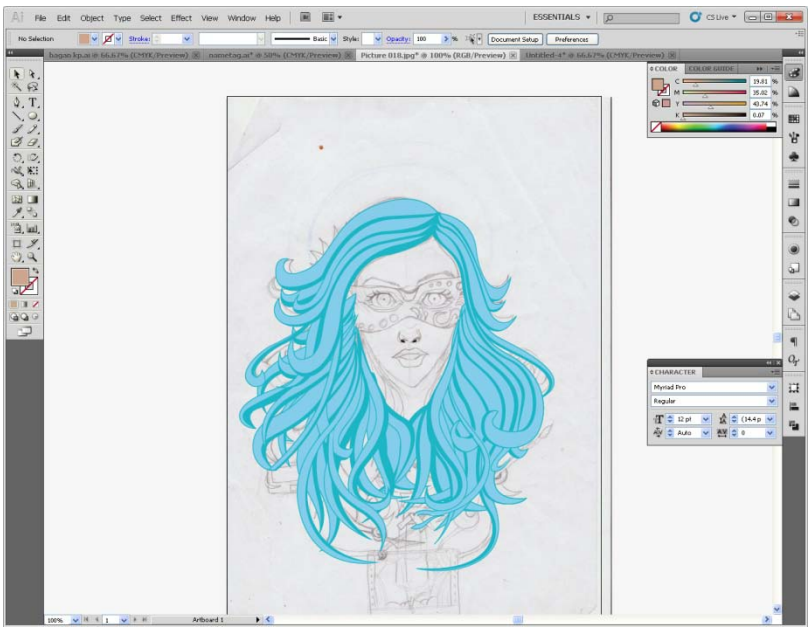


Gambar III.6 seluruh area rambut yang sudah di *trace*

setelah selesai mewarnai bagian rambut, penulis menambahkan bayangan untuk memberi kesan kedalaman dengan menggunakan fasilitas *pathfinder* .

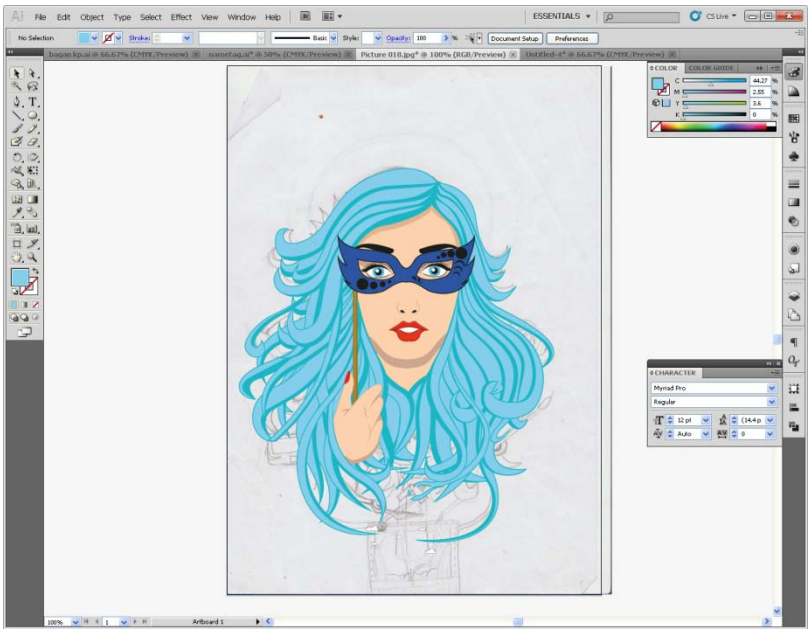


Gambar III.7 Membuat efek bayangan di rambut

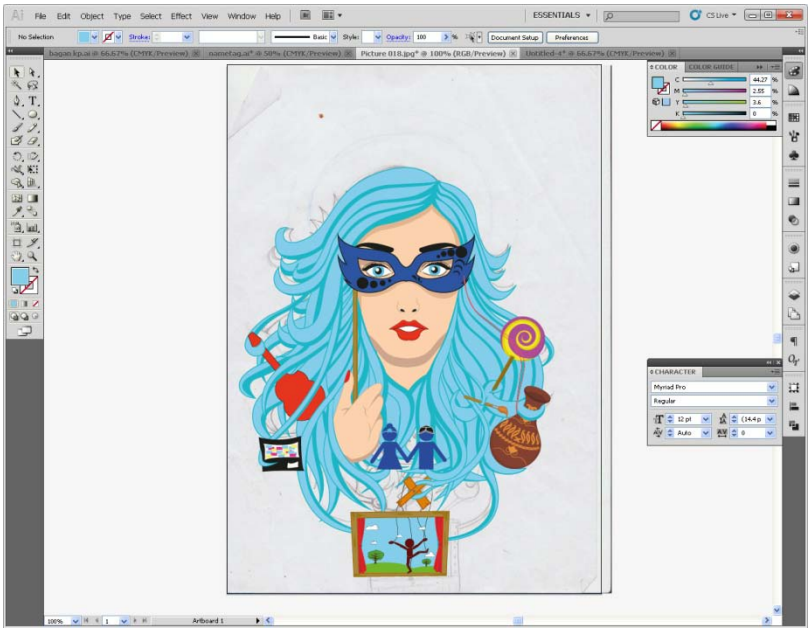


Gambar III.8 seluruh area rambut yang sudah diberi bayangan

proses *tracing* dilanjutkan ke bagian lain seperti wajah, tangan dan objek objek lain hingga selesai.



Gambar III.9 area muka dan tangan yang sudah selesai di *trace*



Gambar III.10 seluruh objek telah selesai di *trace*



Gambar III.11 Final output data *tracing*

3.4.3 Final Output Aplikasi Media



Gambar III.12 Spanduk



Gambar III.13 Background pnaggung



Gambar III.14 Banner



Gambar III.15 Sertifikat



Gambar III.16 Cover cd



Gambar III.17 Nametag Panitia