BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan dalam Perusahaan

Dalam pelaksanaan kerja praktek di CV. Destics tersebut di tempatkan di bagian desain grafis yang memiliki tugas untuk membuat desain yang nanti hasilnya akan di aplikasikan ke dalam media yaitu dompet yang akan di produksi dan di pasarkan oleh perusahaan tersebut.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Selama pelaksanaan kerja praktek di CV. Destics mengerjakan tugas untuk mengembangkan suatu desain atau konsep yang telah di pilih oleh pembimbing dari perusahaan tersebut untuk menjadi sebuah visual yang di harapkan layak untuk di produksi oleh perusahaan tersebut nanti agar menghasilkan karya yang baik.

3.3 Metode Kerja Praktek

Berdasarkan penempatan dan pengamatan praktikan selama melaksanakan kerja praktek, memiliki beberapa metode yang membantu dalam setiap pembuatan karya desain dan pengumpulan data yang akan di jadikan laporan kerja praktek. Adapun metode-metode yang di gunakan dalam kerja praktek yaitu ;

a. *Metode Observasi*

Metode observasi atau pengamatan merupakan salah satu teknik pengumpulan data pada media **internet** dan dengan pengamatan secara langsung pada suatu kegiatan yang sedang di lakukan.

Pengumpulan data yang praktikan lakukan dengan cara mengamati dan mempelajari minat konsumen pada setiap perkembangan waktu dan zamanya yaitu dengan cara *observasi* lapangan. Selain itu juga praktikan menggunakan catalog-katalog yang sudah di sediakan oleh para perusahaan untuk di jadikan studi banding referensi yang nanti akan di jadikan desain untuk media dompet.

3.4 Proses Pembuatan Desain untuk Media Dompet

3.4.1 Konsep Perancangan Desain

Dalam pelaksanaan kerja praktek tersebut, praktikan memilih tema yaitu *vector desain* yang akan di visualkan pada media dompet.

Desain yang akan di rancang ini adalah adalah vector dimana gambar-gambar yang agak sedikit rumit dan mempunyai begitu banyak warna di dalamnya menuruti perkembangan zaman yang sekarang trend. Tidak lupa konsep tersebut terdiri dari garis,warna,typografi,bentuk.





Konsep visual pada desain ini adalah lebih ke ilustrasi yaitu menghubungkan denagn kegiatan anak muda jaman sekarang memang dimana produksi dompet ini di desain khusus untuk menarik perhatian banyak anak muda dimana menggambungkan kepala tengkorak dengan

Mix yang lebih memilih tema yaitu musik, dimana tengkorak di visualkan dengan seseorang yang sedang brnyanyi.

Konsep warna yang digunakan untuk tengkorak seperti biasa di beri warna putih untuk warna dsar sendiri berwarna hitam pekat.dan untuk vektornya sendiri, kesan garis-garis vector berwarna magenta agar penyesuaian warna dan tema berhubungan oleh karena itu warna – warna cerah lebih di tonjolkan sehingga tengkorak tersebut tidak lagi menyeramkan.





Sedangkan untuk konsep pada visual ini dengan tema total vector mengambil tema Life is Girl tdimana menggambarkan salah satu cirri khas dari wanita yaitu wajah seorang wanita yang di buat vector.

Untuk warna sendiri dimana banyak wanita cenderung menyukai warna pink maka untuk desain vector ini lebih memberi warna dasar pink dan untuk typograpy itu sendiri di gunakan huruf yang lembut dan warna yang sesuai dengan karakter wanita.

3.4.2 Teknis perancangan desain

Perancangan desain yang di kerjakan oleh praktikan di bagi menjadi tiga bagian yaitu ;

- Tahap sketsa
- Pembuatan beberapa alternative desain
- Tahap akhir atau desain yang sudah di pilih di kembangkan

Sketsa mencakup konsep desain yang belum di kombinasikan dengan media dan masih berupa grafis. Pembuatan alternative desain yang menjadi perbandingan dalam pemilihan konsep grafis yang diajukan memberikan pilihan

dan masukan yang lebih kreatif. Desain akhir merupakan hasil akhir dari pembuatan konsep desain yang telah di kombinasiukan dengan media dan di setujui. Untuk mengolah dan membuat suatu desain vector dari pembuatan sketsa hingga sampai pada tahap hasil akhir praktikan menggunakan software yang umum di gunakan oleh para desainer grafis yaitu (corel DrawX3) dan (photoshop Cs3.