BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 PERANAN PRAKTIKAN DALAM PERUSAHAAN.

Praktikan ditempatkan pada bagian desain produksi kaos dan kemeja, pada bagian ini praktikan bertanggung jawab untuk membuat sebuah desain kaos atau kemeja berdasarkan arahan dari pimpinan selaku pembimbing kerja praktek atau juga berdasarkan pesanan klien langsung. Tugas yang diberikan pembimbing kerja praktek kepada praktikan adalah perancangan kemeja dengan desain burung phoenix sebagai seragam komunitas.

Phoenix merupakan sebuah komunitas pemuda yang berada di Kota Medan, komunitas ini adalah komunitas kepemudaan yang aktif dibidang keagamaan. Komunitas ini diwakili oleh personilnya yang bernama Erik, pada proyek ini Erik berperan sebagai pemberi proyek yang kemudian disebut klien, dan pembimbing kerja praktek yaitu Cecep Hendra sebagai penggarap proyek. Komunitas ini berencana membuat seragam yang akan dipergunakan pada acara-acara perkumpulan resmi komunitas tersebut. Klien menayakan kesanggupan Cecep Hendra sebagai penggarap proyek, kemudian Cecep Hendra pun menyanggupinya.

Setelah Cecep Hendra menyanggupi untuk menggarap proyek tersebut, maka praktikan dipercaya untuk menggarap konsep dan desain yang kemudian akan diajukan kepada klien, dan pada tahap inilah

peranan praktikan dimulai sebagai *designer*. Tugas praktikan membuat desain kemeja berdasarkan pesanan dari klien, mulai dari konsep visual, tipografi, warna, pemilihan bahan, dan teknik produksi. Peraktikan dibimbing oleh pembimbing kerja praktek di CV.Fadilah Sejahtera yaitu Cecep Hendra.

3.2 PEKERJAAN PRAKTIKAN SELAMA KERJA PRAKTEK.

Pekerjaan praktikan selama kerja praktek di CV.Fadilah Sejahtera adalah bertanggung jawab mendesain kemeja Phoenix sebagai seragam komunitas kepemudaan, untuk menyelesaikan tugas ini terlebih dahulu praktikan meminta arahan dan masukan kepada pembimbing kerja praktek yang bertanggung jawab secara umum tentang keberlangsungan proyek.

Cecep Hendra sebagai pembimbing memberikan arahan kepada praktikan agar membuat beberapa alternatif desain kemeja untuk diajukan kepada klien. Setelah mendapatkan arahan maka praktikan mencoba menerjemahkan arahan tersebut kepada bentuk visual yang diharapkan.

Komunitas ini bernama Phoenix, maka praktikan mencoba memvisualkannya kepada bentuk sayap burung yang sedang terkembang, praktikan juga menggunakan elemen tipografi sebagai pendukung dan penegas identitas dari komunitas ini. Setelah mendapatkan ide awal perancangan, praktikan mencoba mengeksekusi ide tersebut dengan menggunakan *software-software* grafis seperti, Adobe Illustrator CS4, Adobe Photoshop CS4, Dan CorelDraw X4. Setelah desain awal tercipta

maka diserahkan kepada pembimbing untuk diajukan dan bicarakan kepada klien. Desain yang dibuat merupakan permintaan dari klien, sehingga pada proyek ini konsep yang digunakan sebagian datang dari permintaan klien.

Selain membuat Kemeja komunitas Phoenix, praktikan juga membantu bagian produksi dalam merancang pesanan kaos bertema otomotif dan game.

3.3 METODE KERJA PRAKTIKAN.

Praktikan diberikan tugas oleh pebimbing dengan *deadline* waktu yang telah ditentukan. Biasanya saat hadir di tempat praktek, praktikan diberi beberapa *job desk* sekaligus. Karena praktikan melakukan kerja praktek saat kuliah maka pekerjaan tidak hanya dikerjakan di kantor, tetapi dapat dilakukan di rumah, setelah selesai pengerjaan, praktikan melalui proses asistensi oleh pembimbing untuk mengetahui kekurangan desain yang telah dibuat.

3.4 TAHAP PERANCANGAN PROYEK

3.4.1 KONSEP PERANCANGAN.

Setelah proyek diterima praktikan dari pembimbing, praktikan mencoba untuk mencerna tugas yang diberikan dengan sebaik mungkin, berdasarkan arahan dari pembimbing, praktikan mencoba membuat konsep sederhana tentang proyek yang akan dikerjakan.

Berikut ini ringkasan proyek yang akan dikerjakan :

Perusahaan : CV.Fadilah Sejahtera.

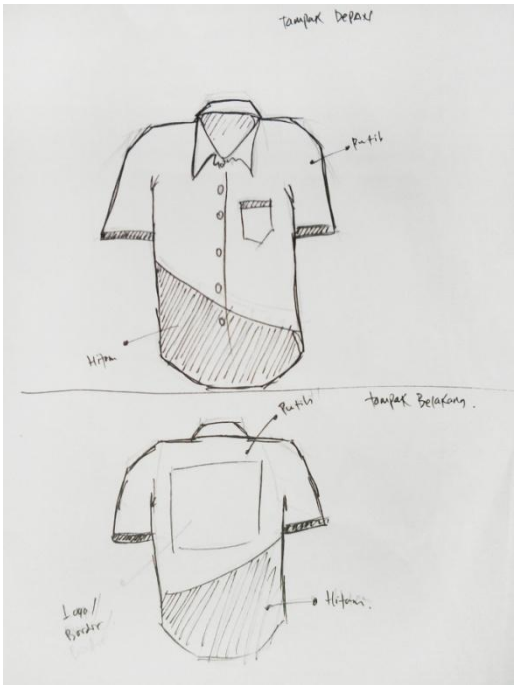
Pimpinan : Bpk. Cecep Hendra.

Klien : Erik (Phoenix Community).

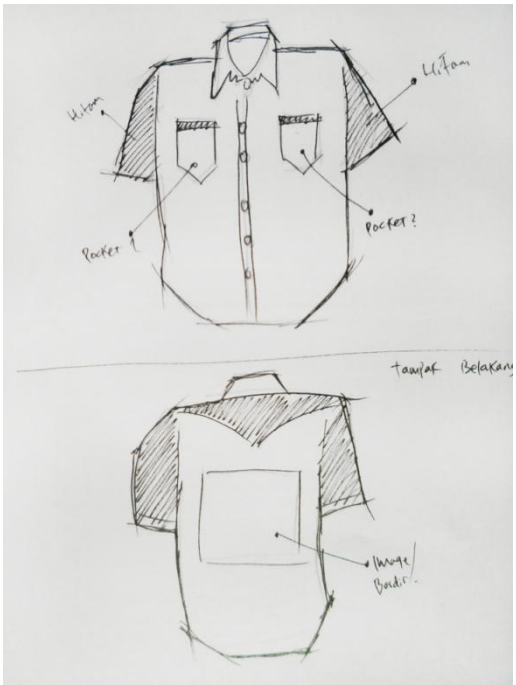
Proyek : Pembuatan Seragam Komunitas.

Desainer : Taufik Susilo

Komunitas Phoenix merupakan komunitas kepemudaan yang berada di Kota Medan, Sumatra Utara. Sebagai komunitas kepemudaan yang aktif dibidang keagamaan serta berdasarkan konsep yang diberikan oleh klien maka dimunculkanlah kesan dinamis, semangat, dan religius. Praktikan mencoba membuat sketsa model kemeja yang sesuai dengan kesan-kesan positif yang disampaikan oleh klien. Berikut ini beberapa sketsa desain kemeja yang diajukan kepada klien :

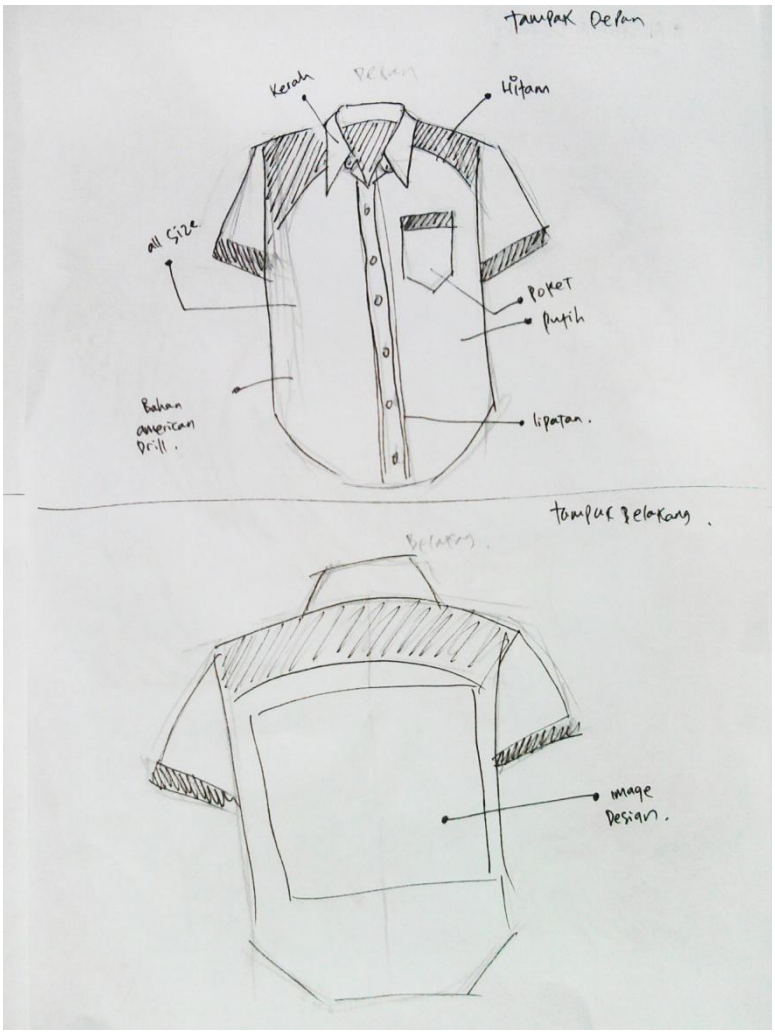


Gambar 3.1 Desain 1



Gambar 3.2 Desain 2

Berdasarkan arahan Cecep Hendra selaku pembimbing dan setelah melalui beberapa kali asistensi kepada klien maka di sepakati model kemeja berikut yang akan di produksi:



Gambar 3.3 Desain yang di pilih klien

Setelah konsep model kemeja dapat diterima oleh klien, praktikan mencoba beralih pada konsep elemen yang akan ditampilkan pada desain kemeja tersebut. Karena nama dari komunitas ini adalah Phoenix, maka klien meminta untuk dibuatkan beberapa alternatif desain yang identik dengan burung phoenix. Berikut ini sketsa alternatif yang praktikan buat:



Gambar 3.4 Alternatif 1



Gambar 3.5 Alternatif 2



Gambar 3.6 Alternatif 3



Gambar 3.7 Alternatif 4



Gambar 3.8 Alternatif 5

Dari kelima alternatif desain tersebut, klien lebih tertarik pada alternatif keempat, desain ini terlihat sangat dinamis dan sangat jelas mencirikan burung phoenix, oleh karena itu alternatif ini dipilih untuk menjadi elemen utama dalam desain kemeja untuk seragam komunitas Phoenix. Kesan dinamis dapat dilihat dari goresan-goresan garis yang tidak kaku dan tidak berbidang-bidang, melainkan terdiri dari kurva-kurva lengkung yang fleksibel.

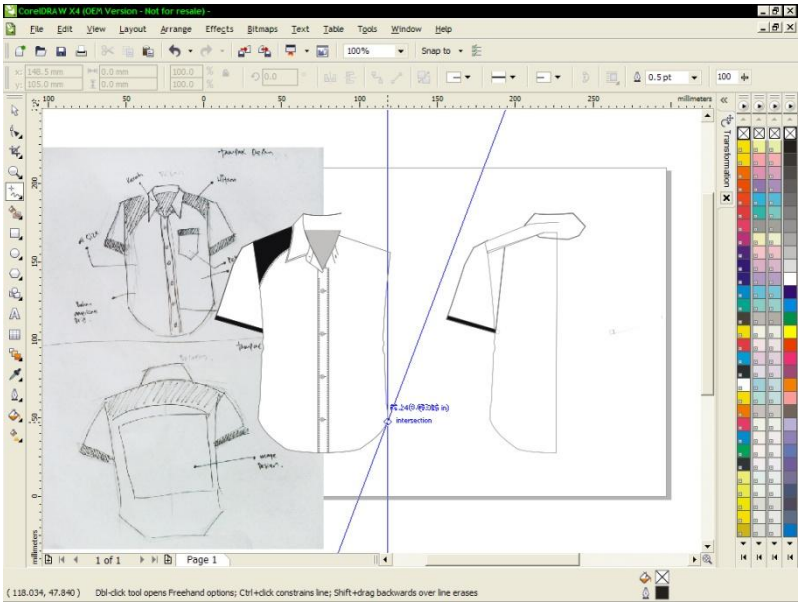
Tahap selanjutnya adalah pemilihan tipografi yang juga menjadi elemen penting dalam sebuah desain. Untuk mempertegas kesan dinamis dan tidak kaku maka dipilihlah font ”**BaubleSSK**”. Jenis font ini adalah jenis font yang diminta oleh klien.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
0123456789
PHOENIX
phoenix

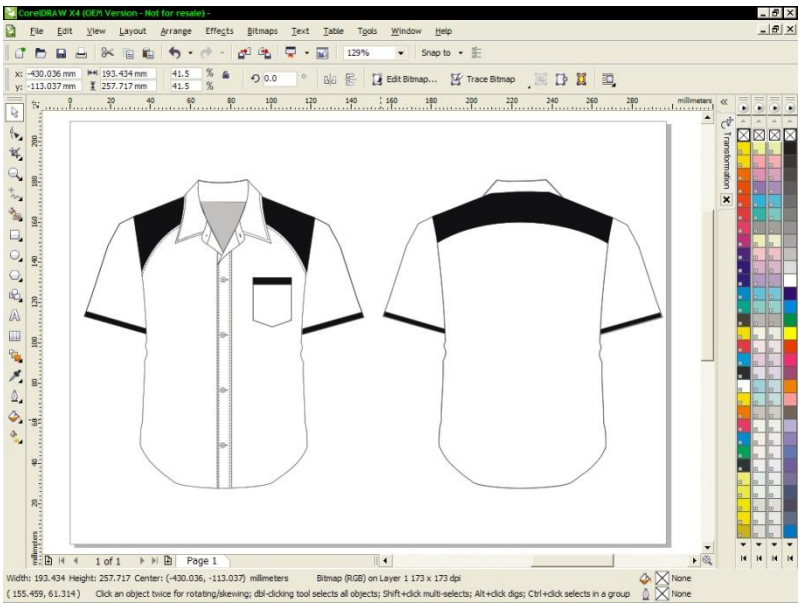
3.4.2 TEKNIS PERANCANGAN.

a. *TRACING*

Dalam teknis awal perancangan, praktikan mencoba untuk men-*trace* atau membuat ulang sketsa manual yang telah dibuat sebelumnya kedalam bentuk digital menggunakan *software* CorelDraw X4.

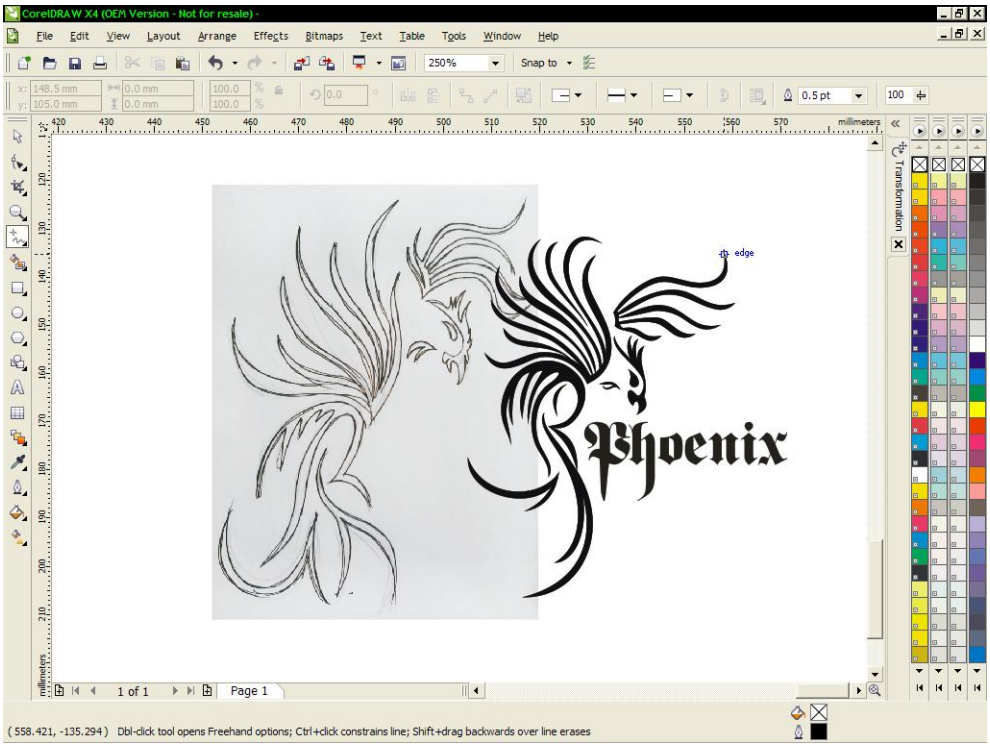


Gambar 3.9 Proses *Tracing* Kemeja



Gambar 3.10 Hasil *Tracing* Kemeja

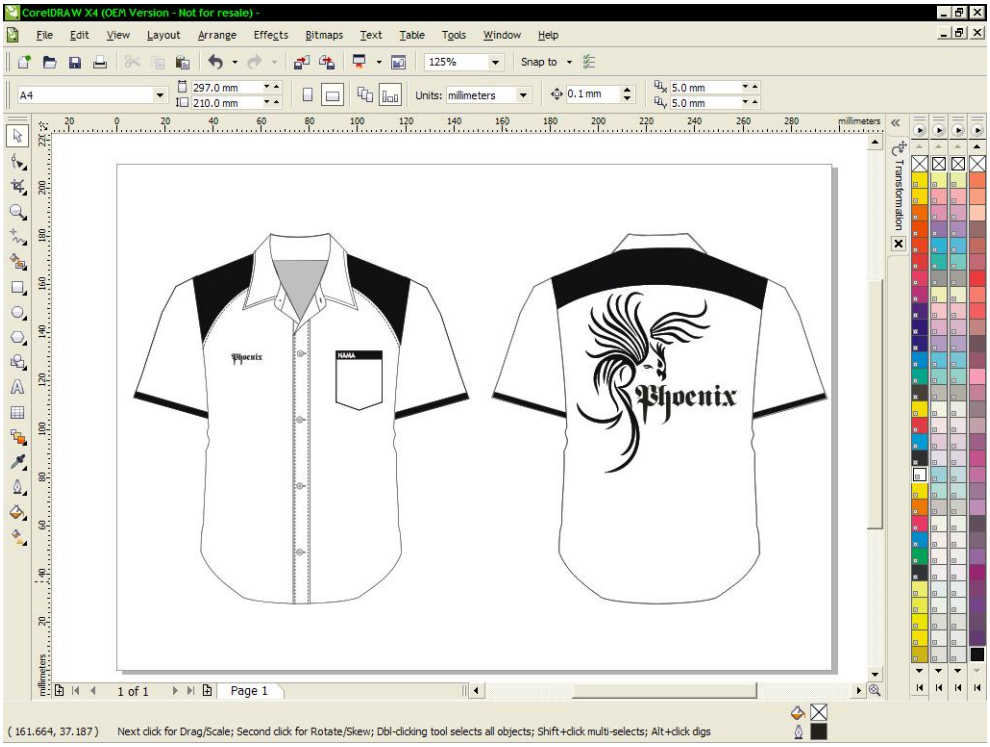
Setelah *tracing* model kemeja selesai, selanjutnya adalah men-*tracing* elemen gambar yang menjadi *image* dibagian belakang kemeja. Penambahan elemen tipografi juga dilakukan pada proses ini.



Gambar 3.11 Tracing Sketsa

b. *LAYOUTING*

Tahap selanjutnya adalah menyatukan elemen visual dengan model kemeja yang akan diproduksi. Sesuai dengan konsep yang telah diterangkan diawal, maka elemen visual berupa stilasi gambar burung phoenix diletakan dibagian punggung atau bagian belakang kemeja. Setelah disatukan maka tampilan dari desain kemeja tersebut adalah sebagai berikut:



Gambar 3.12 Hasil *Layout*

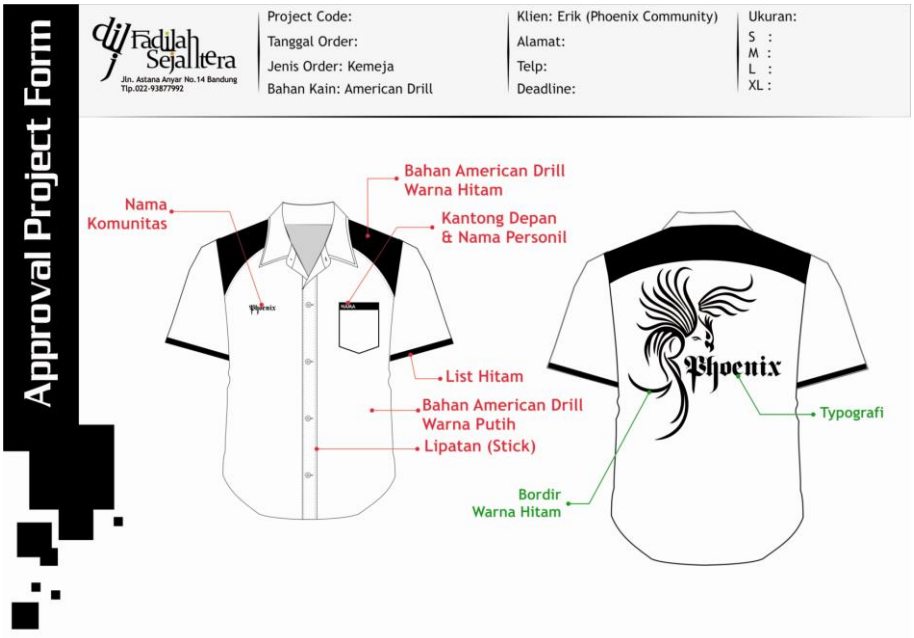
c. *FINISHING*

Inilah tahap terakhir sebelum sebuah desain diproduksi, pada tahap ini semua hal tentang masalah teknis harus sudah diketahui dan ditentukan, mulai dari bahan yang akan digunakan, jumlah produksi, kualitas produk, dan lain sebagainya.

Sebelum diproduksi desain yang telah *fix* dan telah disetujui oleh pimpinan diajukan sekali lagi kepada klien, hal ini mencegah kesalahpahaman dan komplain dari pihak klien bila terjadi hal-hal diluar dugaan. Agar layak untuk diajukan kepada klien tentu saja harus dikemas agar menarik dan terlihat elegan. Berikut ini hasil *finishing* yang praktikan buat:



Gambar 3.13 Hasil Akhir



Gambar 3.14 Finishing Dengan *Project Form*

Seluruh gambar pada bab ini merupakan dokumentasi pribadi praktikan. Demikian proyek yang telah praktikan kerjakan. Pada tahap ini tanggung jawab sebagai *designer* pada bagian produksi telah dilaksanakan.