BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Dalam pelaksanaan kerja praktek di CV. Destics praktikan ditempatkan pada bagian kreatif desain yang memiliki tugas untuk membuat desain yang akan diaplikasikan pada media dompet yang akan diproduksi.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Selama pelaksanaan kerja praktek di CV. Destics praktikan ditugaskan untuk mengembangkan konsep yang telah ditentukan oleh pembimbing untuk menjadi sebuh visual yang diharapkan layak untuk diproduksi.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Berdasarkan penempatan dan pengamatan praktikan selama melaksanakan kerja praktek, praktikan memiliki beberapa metode yang membantu dalam setiap pembuatan suatu karya desain dan pengumpulan data yang akan dijadikan laporan kerja praktek. Adapun metode – metode yang digunakan praktikan dalam pelaksanaan kerja praktek, yaitu Metode observasi atau pengamatan merupakan salah satu teknik pengumpulan data pada media *internet* dan dengan pengamatan secara langsung suatu pada kegiatan yang sedang dilakukan.Pengumpulan data yang praktikan lakukan dengan cara mengamati dan mempelajari perkembangan minat konsumen melalui *observasi* lapangan. Selain itu juga praktikan menggunakan katalog – katalog desain dan hasil produksi yang disediakan oleh perusahaan sebagai dasar referensi yang akan dijadikan *studi* banding bagi praktikan dalam proses pembuatan desain cover dompet.

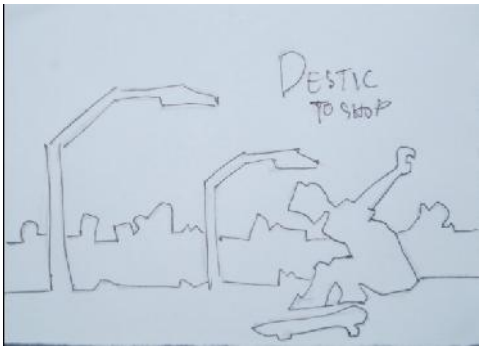
3.4 Proses Pembuatan Dompet

3.4.1 Konsep Perancangan Desain

Dalam pelaksanaan kerja praktek, praktikan dipilihkan tema life style dan tipografi logo yang akan divisualkan pada media cover dompet. Konsep desain urban life dan tipografi logo adalah sebuah metode desain yang diterapkan dengan cara mengkreasikan vektor membentuk siluet dari pemain skateboard menjadi lebih menarik dan juga permainan tipografi yang unik

Konsep visual pada desain dengan tema life style lebih menonjolkan kesan siluet dari seorang skateboarder yang sedang memainkan papan skateboardnya di jalanan yang sepi dengan background sebuah perkotaan padat penduduk yang disimbolkan dengan banyaknya gedung – gedung yang menjulang beserta dengan bangunan lainnya.

Pemilihan warna untuk siluet pemain skateboard dan jalan memakai warna hitam agar menimbulkan kesan elegan dan menarik. Sedangkan untuk warna background gedung – gedung menggunakan warna terang yaitu hijau tua dan hijau muda agar dapat lebih menonjolkan background dan frontground. Dan untuk pemilihan warna pada font destic itu sendiri di pilih warna hitam, hijau, dan putih menyesuaikan dengan warna keseluruhan desain tersebut.





Sedangkan konsep visual pada desain dengan tema tipografi mengambil tema tentang seorang gadis kecil yang sedang berusaha menggapai cinta yang di simbolkan gambar hati dengan menaiki sebuah gundukan huruf yang tersusun secara acak namun jika di baca secara keseluruhan dapat mengandung arti yang bermakna.

Untuk warna yang di gunakan pada background menggunakan warna hitam kemudian untuk warna gadis kecil dan tumpukan huruf di gunakan warna putih untuk menimbulkan kesan kesatuan antara gadis kecil dan tumpukan huruf tersebut.





3.4.2 Teknis Perancangan Desain

Perancangan desain yang dikerjakan oleh praktikan dibagi menjadi tiga bagian yaitu tahap sketsa, pembuatan *alternatif* desain dan tahap desain akhir. Sketsa mencakup konsep desain yang belum dikombinasikan dengan media dan masih berupa grafis. Pembuatan alternatif 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 dikombinasikan dengan media dan disetujui. Untuk mengolah dan membuat gambar vektor, dari pembuatan sketsa hingga sampai pada tahap hasil akhir praktikan menggunakan software desain yang umum digunakan oleh para desainer grafis yaitu Corel Draw X3.