BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Dalam melaksanakan kerja praktek di PT Adi Cipta Mediatama, pihak perusahaan menempatkan penulis di divisi desain sebagai *visualizer* dengan dibimbing langsung oleh *Audio Visual Manager* dalam setiap pekerjaan yang diberikan.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Selama melakukan kerja praktek, praktikan mengerjakan tiga proyek, yaitu membuat *storyboard* untuk video klip musik, membuat latar belakang kromaki dan membuat *signboard* atau papan nama untuk studio musik. Ketiga proyek tersebut dikerjakan melalui proses mulai dari perancangan sketsa hingga digitalisasi.

3.3 Metode Kerja Praktikan

Pekerjaan diberikan langsung dari *Audio Visual Manager* kepada *Visualizer* dengan memberikan *brief* atau uraian singkat tentang proyek yang akan dikerjakan.



Bagan 3.1 Bagan Metode Kerja

Adapun langkah – langkah kerja praktek :
Pertama memahami uraian ringkas atau *brief* yang diberikan *Audio Visual Manager*. Hal ini dilakukan agar menemukan banyak ide rancangan yang akan dibuat dan tidak menyimpang dari apa yang diinginkan *Audio Visual Manager*.

Kedua adalah menentukan ide rancangan. Hal ini dilakukan agar mempermudah penentuan elemen visual, warna, tipografi serta unsur desain lainnya.

Ketiga membuat sketsa awal. Pemilihan elemen visual dilakukan di proses ini. Proses ini membutuhkan beberapa alternatif untuk di pilih salah satu oleh *Audio Visual Manager*. Sketsa yang dipilih akan dilanjutkan ke proses digitalisasi.

Keempat melakukan proses digitalisasi. Pemilihan warna dan tipografi dilakukan di proses ini. Hal ini dilakukan agar mempermudah penggantian jika hasil rancangan di revisi ulang oleh *Audio Visual Manager*.

Kelima adalah proses ACC dan revisi oleh *Audio Visual Manager*. Hasil proses digitalisasi akan di lihat dan di revisi jika hasil rancangan tidak sesuai dengan keinginan *Audio Visual Manager*.

Berikut bagan dari proses kerja praktek :



Bagan 3.2 Bagan Proses Kerja

3.4 Perancangan Papan Nama Studio Musik

3.4.1 Konsep Perancangan

Proyek yang dikerjakan adalah papan nama untuk studio musik dan konsep dasar yang diberikan oleh *Audio Visual Manager* melalui uraian singkat adalah futuristik. *Audio Visual Manager* juga memberi pesan untuk merancang berdasarkan fungsi karena pembuatan papan nama lebih mementingkan keterbacaan.

Konsep futuristik yang di buat terinspirasi dari film *Tron Legacy* yang banyak menggunakan sinar-sinar neon dan efek cahaya yang bergerak. Konsep ini dipilih agar tingkat keterbacaan papan nama di malam hari semakin tinggi karena pada akhirnya papan nama ini akan diaplikasikan juga ke *neon box*.



Gambar 3.1 Film *Tron Legacy*

A. *Image* (Gambar)

Image atau gambar yang akan dijadikan elemen visual adalah gambar mikrofon karena benda ini selalu ada dalam pertunjukan musik. Pada awalnya praktikan memilih mikrofon yang modern untuk membawa kesan futuristik, tetapi setelah melalui proses ACC dan revisi di pilih mikrofon bentuk lain yang mempunyai nilai artistik tinggi dan mempunyai kesan mewah.



Gambar 3.2 Mikrofon Modern dan Mikrofon *Vintage*

B. Warna

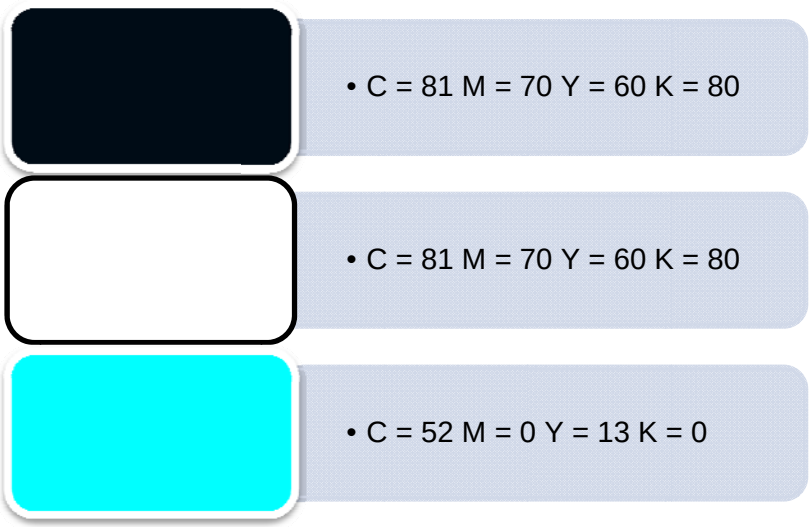
Warna yang digunakan di dalam papan nama ini sebenarnya hanya tiga warna (kecuali gambar mikrofon), tetapi karena menggunakan beberapa perubahan *blending mode*, warna yang tampil menjadi bervariasi.

Warna yang digunakan untuk *background* papan nama ini adalah hitam kebiruan. Warna gelap digunakan untuk membantu efek cahaya agar lebih bersinar. Warna *background* diberi warna biru sedikit agar pada saat *neon box* menyala, bagian yang diberi warna ini akan menyala sedikit biru.

Warna yang digunakan untuk efek cahaya adalah putih. Warna putih membantu meningkatkan keterbacaan jika dilihat dari jauh karena sangat kontras dengan warna hitam kebiruan. Warna ini juga untuk membuat *neon box* lebih menyala di saat malam hari.

Warna *cyan* digunakan untuk pendaran cahaya yang berwarna putih untuk menghasilkan efek seperti neon. Warna ini selain memberikan kesan futuristik tapi juga kesan kesejukan dan percaya diri.

Berikut warna yang dipakai beserta kode warnanya:



Gambar 3.3 Warna yang Dipakai Beserta Kode Warna

C. Bentuk

Di dalam papan nama ini ada tiga bentuk untuk memvisualisasikan konsep futuristik. Pertama adalah bentuk beberapa lingkaran yang berada disekitar mikrofon seperti gelombang suara yang keluar dari mikrofon. Bentuk ini untuk mempresentasikan bahwa tempat tersebut berhubungan dengan bidang musik.

Kedua adalah bentuk garis-garis yang juga menyerupai gelombang suara. Bentuk ini terinspirasi dari sebuah aplikasi pemutar musik di komputer. Garis-garis ini mempunyai ukuran yang bervariasi untuk menimbulkan kesan gerakan irama yang cepat. Bentuk ini dibuat untuk menarik perhatian para remaja sebagai target audiens yang kebanyakan memiliki band yang memainkan lagu bertempo cepat.

Ketiga adalah sebuah garis bergelombang yang melintas garis-garis gelombang suara lalu bergerak mengelilingi mikrofon. Bentuk ini dibuat bergelombang untuk menimbulkan kesan nyaman selama berada di studio musik tersebut. Gerakan garis yang melingkari mikrofon mempunyai tujuan untuk mengajak para target audiens

untuk meluangkan waktu untuk bersantai di tempat ini sambil memainkan musik.

D. Tipografi

Untuk menambah kesan futuristik, praktikan memakai jenis huruf *ModaerneHeavy.* Selain memberikan kesan futuristik, jenis huruf ini juga mempunyai tingkat keterbacaan yang tinggi.

ModaerneHeavy :

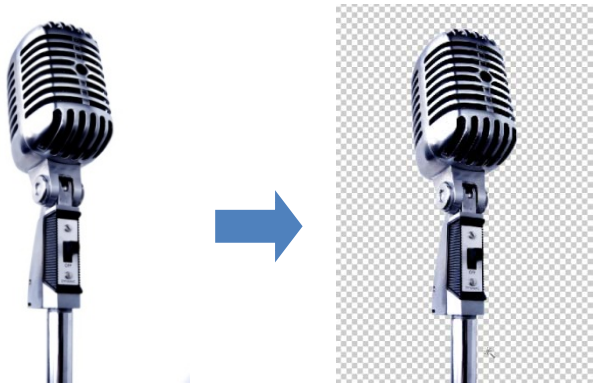
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890

Huruf ACM adalah logo dari PT Adi Cipta Mediatama sehingga tidak diubah jenis hurufnya.

3.4.2 Teknis Perancangan

Teknis perancangan papan nama ini menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CS 3* agar bisa membuat efek cahaya neon. Langkah-langkah dalam pembuatan papan nama ini adalah sebagai berikut :

- Langkah awal yang dilakukan adalah menghapus latar belakang dari gambar mikrofon dengan menggunakan *Magic Wand Tool* dengan pengaturan *Tolerance* = 2



Gambar 3.3 Proses Menghapus Latar Belakang

- Berikutnya adalah membuat lembar kerja baru berukuran 1600x900 *pixel* yang diberi warna hitam kebiruan dengan kode warna C = 81 M = 70 Y = 60 K = 80, lalu memasukan *layer* mikrofon ke dalam lembar kerja baru tadi kemudian merotasikan mikrofon dengan menggunakan *Move Tool*.



Gambar 3.4 Hasil Memberi Warna Latar Belakang dan Memasukan Gambar Mikrofon

- Langkah berikutnya adalah membuat *layer* baru, lalu membuat lingkaran-lingkaran gelombang suara dengan menggunakan *Ellipse Tool*. Setelah itu menggunakan *gaussian blur* dengan angka 15 *pixel* lalu layer lingkaran tersebut diubah *blending mode*-nya menjadi *color dodge*, kemudian duplikasi *layer* tersebut empat kali agar warna

menjadi lebih terang. Agar warna bervariasi, praktikan menghapus beberapa lingkaran.



Gambar 3.5 Hasil Penambahan Lingkaran dan Efek Neon

- Langkah selanjutnya adalah membuat layer baru, lalu membuat garis vertikal menggunakan *Pen Tool*. Kemudian menggunakan perintah *Stroke Path* dan pilih *brush* serta centang *simulate brush* agar garis tersebut menjadi tajam. Kemudian menambahkan efek *blur* dengan menggunakan *Motion Blur* dengan pengaturan *angle* = 90 derajat dan *distance* = 28 *pixel*. Selanjutnya menduplikasi garis tersebut lalu mengubah bentuk keseluruhan dengan menggunakan *Move Tool*.
- Untuk menambah nilai artistik diberi visual seperti berlian yang bertaburan dengan menggunakan *Brush Tool* dengan pengaturan *scattering* 1000%.
- Selanjutnya menambahkan efek neon pada kedua bentuk tersebut dengan cara menggunakan *layer style* pada layer ini. Centang *Outer Glow* lalu pilih warna *cyan* dengan kode warna C = 52 M = 0 Y = 13 K = 0 dengan pengaturan *spread* = 4 % dan *size* = 6 *pixel*.



Gambar 3.6 Hasil Penambahan Bentuk Garis dan Efek Neon

- Setelah itu membuat cahaya yang bergerak mengelilingi mikrofon dengan cara membuat garis yang bergelombang dengan menggunakan *Pen Tool*. Untuk membuat visual cahaya dengan menggunakan perintah *Stroke Path* lalu centang *simulate brush*.
- Selanjutnya menambahkan efek neon pada bentuk tersebut dengan cara menggunakan *layer style* pada layer ini. Centang *Outer Glow* lalu pilih warna *cyan* dengan pengaturan *spread* = 0 % dan *size* = 9 *pixel*. Lalu hapus bagian sinar yang harusnya tertutupi oleh mikrofon.



Gambar 3.7 Hasil Penambahan Cahaya dan Efek Neon

- Menggunakan *plugin* untuk menambah terang dari efek neon dan cahaya.
- Menambahkan logo ACM, kalimat *Music Studio* sebagai penanda tempat dan kata *rent – mixing – recording* sebagai pelayanan studio musik ini.
- Memberikan efek *Motion Blur* pada logo ACM dan kalimat *Music Studio*. Kata *rent – mixing – recording* tidak diberi efek karena dikhawatirkan tingkat keterbacaan berkurang karena ukurannya yang kecil.



Gambar 3.8 Hasil Akhir Pembuatan Papan Nama

- Mengaplikasikan ke dalam bentuk papan nama (*signboard)* dan *neon box*.



Gambar 3.9 Pengaplikasian Dalam Bentuk Papan Nama dan *Neon Box*