BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kerja Praktek

Desain grafis adalah suatu perancangan secara *visual* terhadap tulisan dan gambar pada berbagai media *publikasi* yang bertujuan untuk menyampaikan pesan-pesan kepada komunikan secara *efektif*. Seiring dengan maraknya penikmat dibidang seni dan desain grafis yang telah banyak diterapkan terhadap semua bidang dan media yang ada di dalam kehidupan sehari-hari, terutama dalam dunia *fashion* dan *merchandise* yang telah berkembang dan memiliki *intensivitas* yang cukup tinggi di masyarakat, baik dari kalangan menegah ke atas maupun kalangan menengah ke bawah. Begitu juga denga seni desain grafis yang diterapkan pada stiker tentunya harus memiliki konsep dan penataan yang tepat, sehingga dapat memberikan kesan dan pesan yang disampaikan baik oleh desainer maupun tema yang ada pada stiker itu sendiri.

Begitu pula dengan salah satu *percetakan* yang memiliki konsep dan ide-ide yang menarik serta memiliki kesan dan pesan yang berbeda pada setiap hasil produksinya, sehingga dapat memberikan nuansa baru dalam dunia *fashion dan merchandise* dikota Bandung khususnya.

Stiker adalah merupakan bahan yang dapat menempel sendiri atau dengan kata lain stiker memiliki bahan perekat sehingga dapat ditempelkan pada benda lain. Bahan stiker pada umumnya terdiri dari dua lapis yaitu lapisan atas sebagai media untuk gambar dan lapisan bawah sebagai pelindung bahan perekatnya. Lapisan bawah ini harus dibuka terlebih dahulu ketika akan menempelkan stiker pada suatu media. Pembuatan stiker dapat dilakukan dengan berbagai cara, mulai dari disablon, dicetak *offset* atau dicetak dengan digital (cetak digital). Semua metode punya kelemahan dan kelebihan tergantung tujuan dari

pemakaian stiker itu sendiri. Cetak sablon biasanya digunakan apabila kita akan mencetak stiker dengan warna-warna solid, cetak *offset* digunakan apabila kita ingin membuat stiker penuh warna atau *separasi* dengan jumlah banyak, sedangkan cetak digital digunakan apabila kita ingin mencetak stiker dengan berbagai desain dalam jumlah terbatas. Dari semua teknik tersebut teknik cetak digital merupakan teknik yang paling mudah, karena prosesnya tinggal membuat desain stiker dengan menggunakan *software corel, photoshop* atau *ilustrator* dan kemudian selanjutnya proses cetak menggunakan printer. Sedangkan untuk teknik sablon dan *offset* prosesnya harus membuat film terlebih dahulu untuk menghasilkan *screen* atau *plate* baru dan selanjutnya untuk proses produksi.

Seiring dengan perkembangan teknologi dibidang percetakan pada saat ini yang dapat menghasilkan inovasi baru yang diterapkan pada produk stiker salah satunya yaitu *cutting* stiker. Produk *cutting* stiker merupakan salah satu jenis stiker yang sedang banyak digemari sekarang ini. Untuk proses pembuatan *cutting* stiker menggunakan teknik *cutting* /potong dengan menggunakan bahan *vinyl* berwarna dengan proses pemotongan pada bahan tersebut menggunakan mesin *cutting*.

Dalam proses pembuatan stiker digital terdapat kelemahan yang umum ditemui yaitu adalah masalah tentang keawetan pada warna, seperti masalah luntur terkena air ataupun sinar matahari. Maka dari itu dalam proses pembuatan stiker harus benar-benar melihat tujuan penggunaan stiker dan menyesuaikan dengan jenis tinta yang harus dipakai pada proses produksi. Misalnya ketika akan membuat stiker untuk ditempel pada bagian kaca mobil, maka pada proses produksi menggunakan tinta *solvent* dan agar lebih kuat ditambah *laminasi* pada stiker tersebut. Apabila stiker yang akan diproduksi akan dipakai di luar ruangan maka menggunakan tinta *dye* atau *pigment* lalu kemudian hasil cetakan di *laminasi* agar warna pada stiker awet dan tidak mudah luntur apabila kena air dan panas matahari.

1.2 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Pengajuan surat permohonan pelaksanaan kerja praktek diajukan pada tanggal **15 Mei 2010**, dan pelaksanaan kerja praktek itu sendiri dimulai pada :

Tanggal : 20 Mei 2010 – 31 Juni 2010

Tempat : CV.DESTICS

Alamat : Jl. Dewi Sartika No. 55 A

Pelaksanaan kerja praktek dilaksanakan dalam waktu satu bulan.

BAB II

TINJAUAN UMUM

2.1 Pengertian Perusahaan

Secara umum, perusahaan *didefinisikan* sebagai suatu organisasi produksi yang menggunakan dan *mengkoordinir* sumber-sumber ekonomi untuk memuaskan kebutuhan dengan cara yang menguntungkan.

Berdasarkan *definisi* diatas maka dapat dilihat adanya lima unsur penting dalam perusahaan, yaitu organisasi, produksi, sumber ekonomi, kebutuhan dan cara yang menguntungkan.

Dari pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa perusahaan adalah suatu bentuk usaha yang didirikan, dimiliki, dan dikelola seseorang. Perusahaan perseorangan banyak sekali dipakai di Indonesia. Bentuk perusahaan ini biasanya digunakan untuk kegiatan usaha baik yang sedang maupun yang kecil, atau pada saat permulaan mengadakan kegiatan usaha. Walaupun jumlah perusahaan yang ada relatif banyak, tetapi *volume* penjualan masing-masing relatif kecil dibandingkan perusahaan lain. Untuk pendirian perusahaan, izin yang dikenakan secara relatif dapat dapat dikatakan lebih ringan dan sederhana persyaratannya dibandingkan dengan jenis perusahaan lainnya.

2.2 Profil Perusahaan CV.Destics

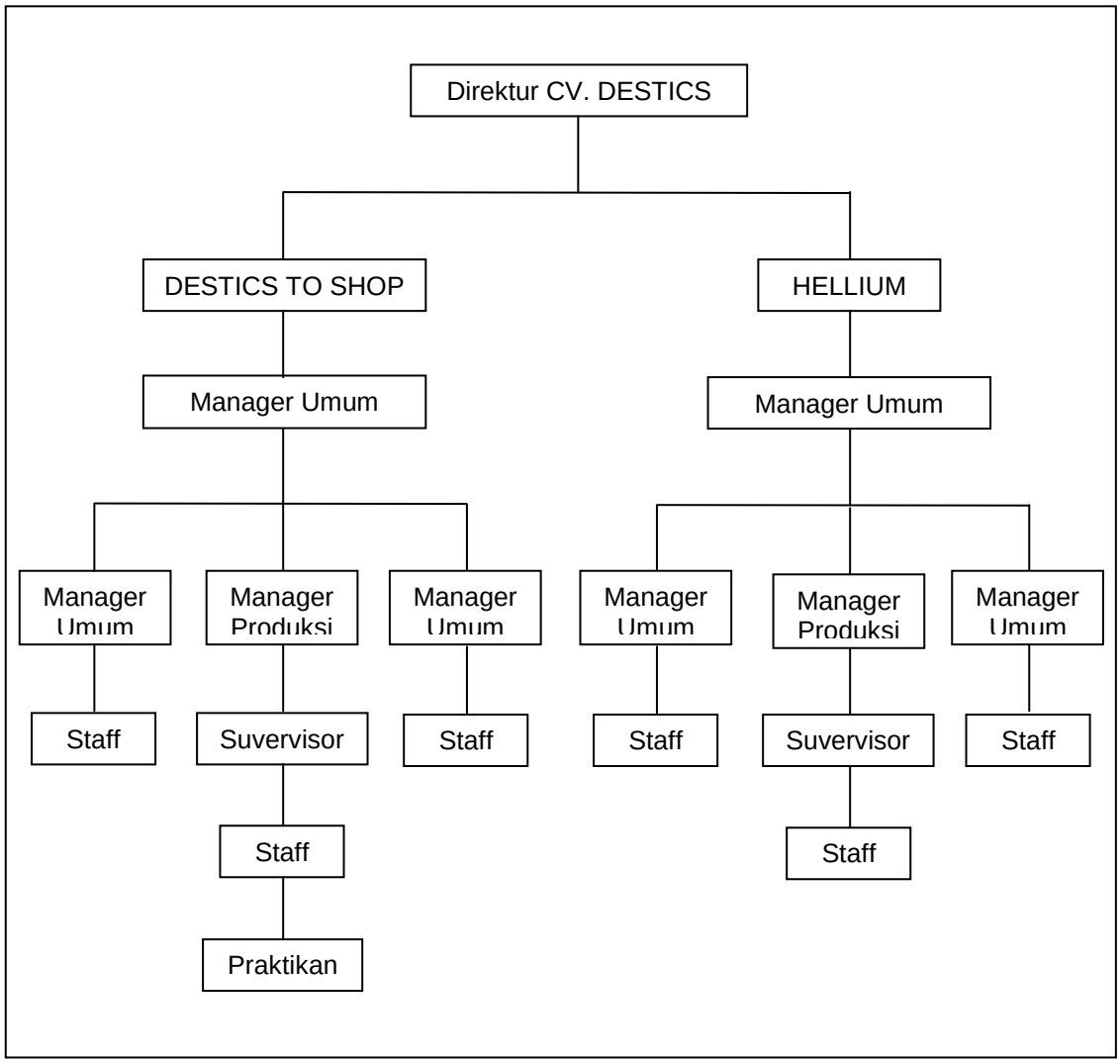
2.2.1 Data dan Profil

Nama perusahaan	: CV.Destics
Tahun berdiri	: 2003
Alamat	: Jl. H. Sayuti no. 43 Bandung 40252
Showroom	: Jl. Dewi Sartika no. 55A Bandung 40252

SIUP	: 510/1-0629-DISINDAG/2006
Telepon / Fax	: (022) 423 3183 / (022) 7033 3041
E-mail	: DESTICTOSHOP@yahoo.com
Website	: www.DESTICTOSHOP.com
Bank	: BCA
Bidang usaha	: General Kontraktor dan Percetakan

2.2.2 Struktur Perusahaan

Struktur Organisasi CV. DESTICS



Tabel II.1

2.2.3 Visi dan misi

Untuk mencapai visi dan misi CV.Destics mengacu kepada prinsip, yaitu :

- Memberikan kepuasan maksimal kepada konsumen
- Meningkatkan kualitas dan *produktivitas* secara terus menerus
- Meningkatkan sumber daya manusia untuk mencapai potensi yang maksimal
- Menciptakan produksi dengan karya desain baru

Visi : *"Never ending creativity"*

Misi : *"Quality is our priority"*

2.2.4 Brand dan Produk

Perusahaan CV.Destics mimiliki 3 brand yang di bagi berdasarkan segmentasi, diantaranya :

- Destics To Shop

  Jenis produksi : *Accecoris brand*

  Segmentasi : Menengah – Atas

  Produk : Aksesoris, Tas, Hand bag, Dompet kulit, Tas Hp, Jam tangan dll.

- Octopus

  Jenis produksi : *Accecoris brand*

  Segmentasi : Menengah – Bawah

  Produk : Stiker *cutting*, *Emboss, Graftax, Prosav, Kromo*, Gantungan kunci, Pin, Tas HP, Tas pinggang, Dompet dll.

- Hellium Monster

  Jenis produksi : *Clothing*

  Segmentasi : Menengah – Atas

Produk : *T-shirt*, Jaket, Tas, Topi, Aksesoris dll

2.2.5 Sumber Daya Manusia

Kerja sama yang kuat dengan *distributor* besar memudahkan CV. Destics menghasilkan produksi dengan kualitas dan konstruksi bahan yang ekslusif.

Proses desain dan produksi di kerjakan oleh desainer berpengalaman sehingga CV. Destics *konsisten* menghasilkan produk dengan *inovasi* dan desain yang sesuai dengan permintaan konsumen.

Untuk proses produksi diantaranya *printing, embroidery, emboss, cutting dan washing*, CV. Destics mempunyai tim produksi yang berpengalaman di bidangnya yang secara terus menerus mendukung hasil kreativitas oleh tim *research* dan d*evelopment* CV. Destics.

2.2.6 Fasilitas Produksi

Dengan sumber daya manusia yang berpengalaman dibidang desain dan produksi maka CV. Destics selalu mengedepankan hasil produksi dengan kualitas terbaik dengan dukungan fasilitas produksi, antara lain :

- Sumber daya manusia yang berkualitas dan berpengalaman dibidangnya
- Sablon *Separasi*
- Komputer
- Mesin *Plotter*
- Mesin *Cutting*
- Mesin *Printing*
- Mesin *Garment*

2.2.7 Distribusi

Dengan target *market* yang luas serta didukung oleh *marketing* yang handal, CV. Destics mampu mendistribusikan hasil produksinya hingga ke kota-kota besar di Indonesia seperti Bandung, Jakarta, Bali, Palembang, Makasar, Lombok dan kota besar lainnya.

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 nantinya akan diaplikasikan pada media stiker yang akan diproduksi dan dipasarkan.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Selama pelaksanaan kerja praktek di CV. Destics praktikan memiliki tugas 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 :

a. Metode Observasi

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 stiker.

3.4 Proses Pembuatan Stiker

3.4.1 Konsep Perancangan Desain

Dalam pelaksanaan kerja praktek, praktikan memilih tema *parody* logo Persib yang akan divisualkan pada media stiker. Konsep desain *parody* logo adalah sebuah metode desain yang diterapkan dengan cara mengubah desain pada suatu logo atau *brands* yang sudah ada lalu kemudian dilakukan perubahan pada tulisan atau gambarnya dengan tema yang akan diterapkan. Pemilihan tema tersebut tidak bertujuan untuk pembajakan pada sebuah karya yang bersifat *negatif* atau merugikan tetapi lebih menonjolkan kesan unik, lucu dan kreatif

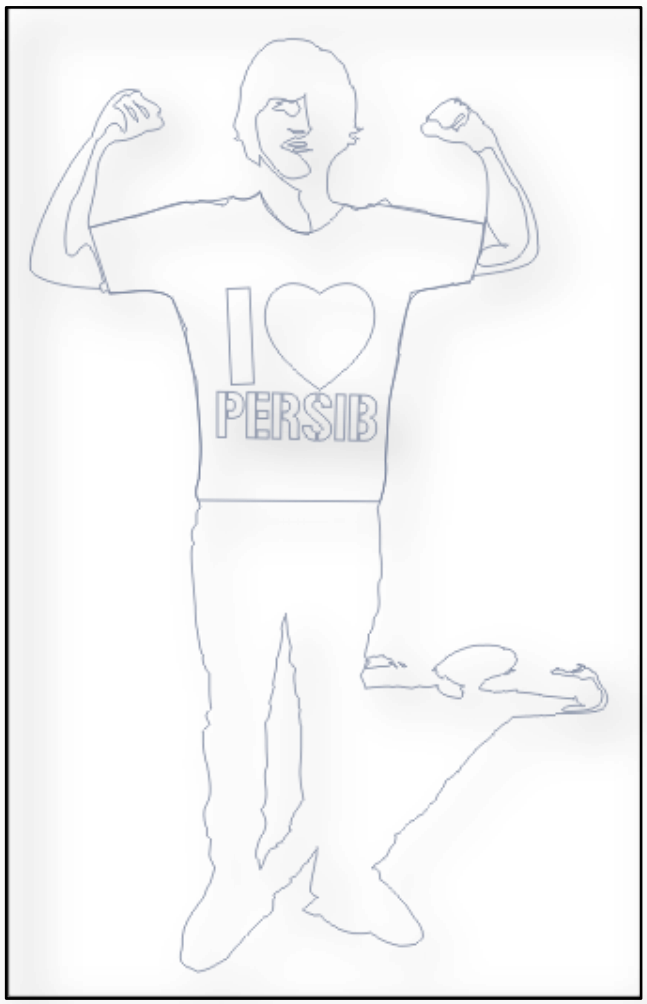
Konsep visual pada desain dengan tema Persib banyak menggunakan gambar, logo dan tipografi yang sudah ada dan dilakukan perubahan dengan menambahkan identitas Persib.. Dalam proses pembuatan desain stiker praktikan lebih menonjolkan makna ceria, gagah, lucu dan unik sebagai identitas diri pemilik stiker.

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.

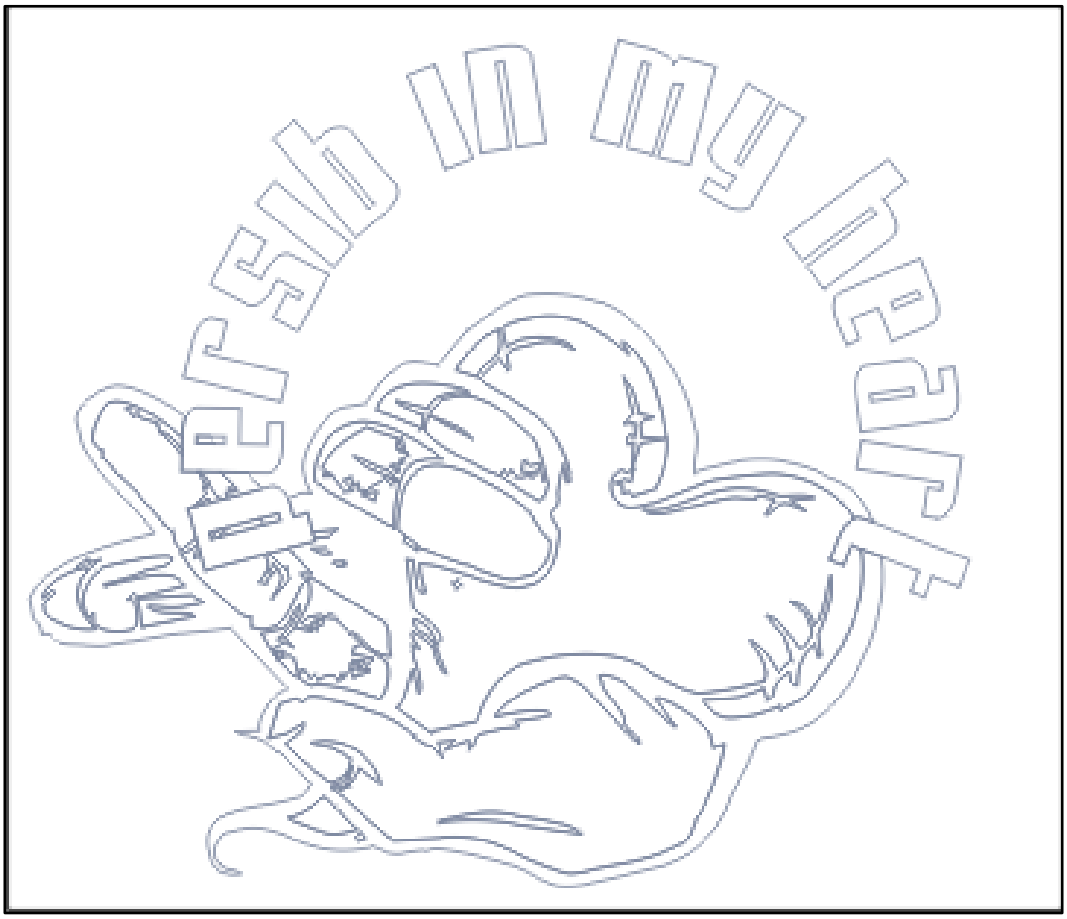
Desain akhir merupakan hasil akhir dari pembuatan konsep desain yang telah dikombinasikan dengan media dan disetujui. Untuk mengolah dan membuat gambar vektor, dari pembuatan sketsa hingga sampai pada tahap hasil akhir praktikan menggunakan software desain yang umum digunakan oleh para desainer grafis yaitu Corel Draw X3.

3.4.2.1 Sketsa Perancangan Desain



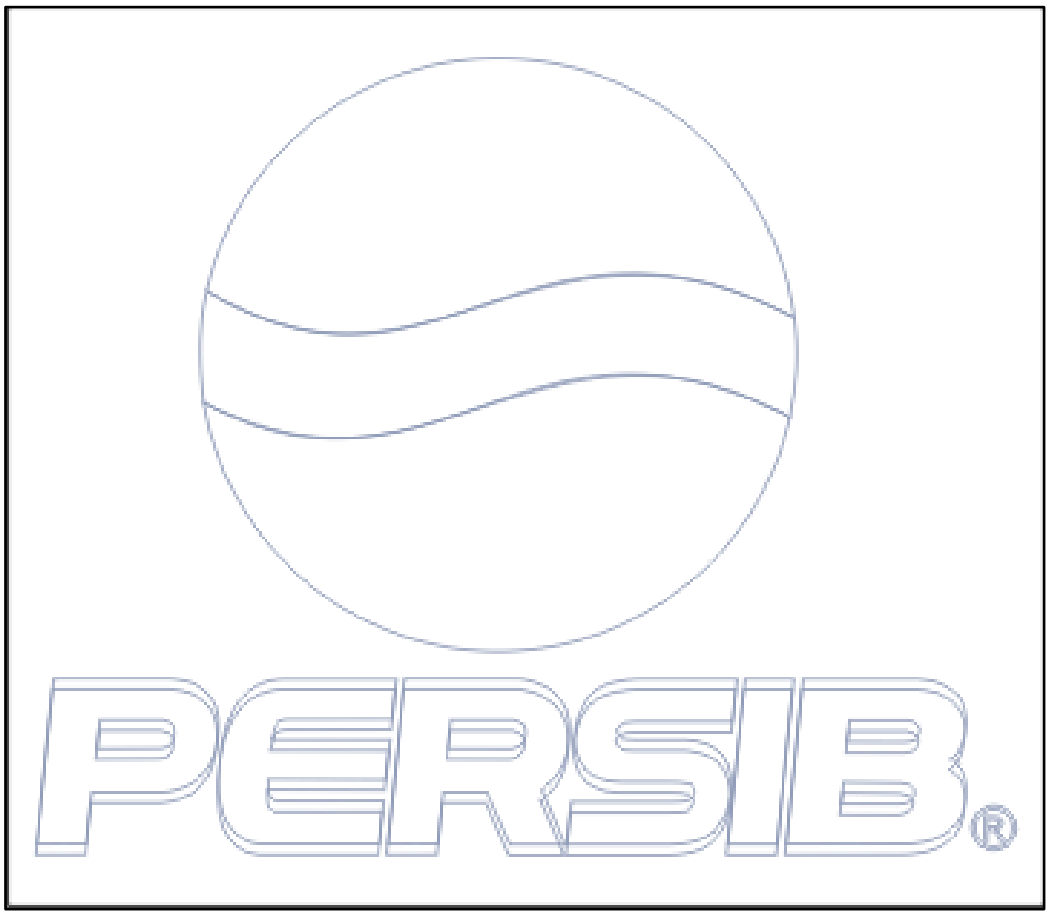
Gbr III.1 Sketsa Desain Stiker

Konsep perancangan desain stiker pada gambar III.1 adalah gambar dari logo *ripcurl*. Perubahan terdapat pada tulisan *"I love ripcurl"* menjadi "I love persib". Jenis huruf yang digunakan pada gambar III.1 adalah *Boston Traffic*.



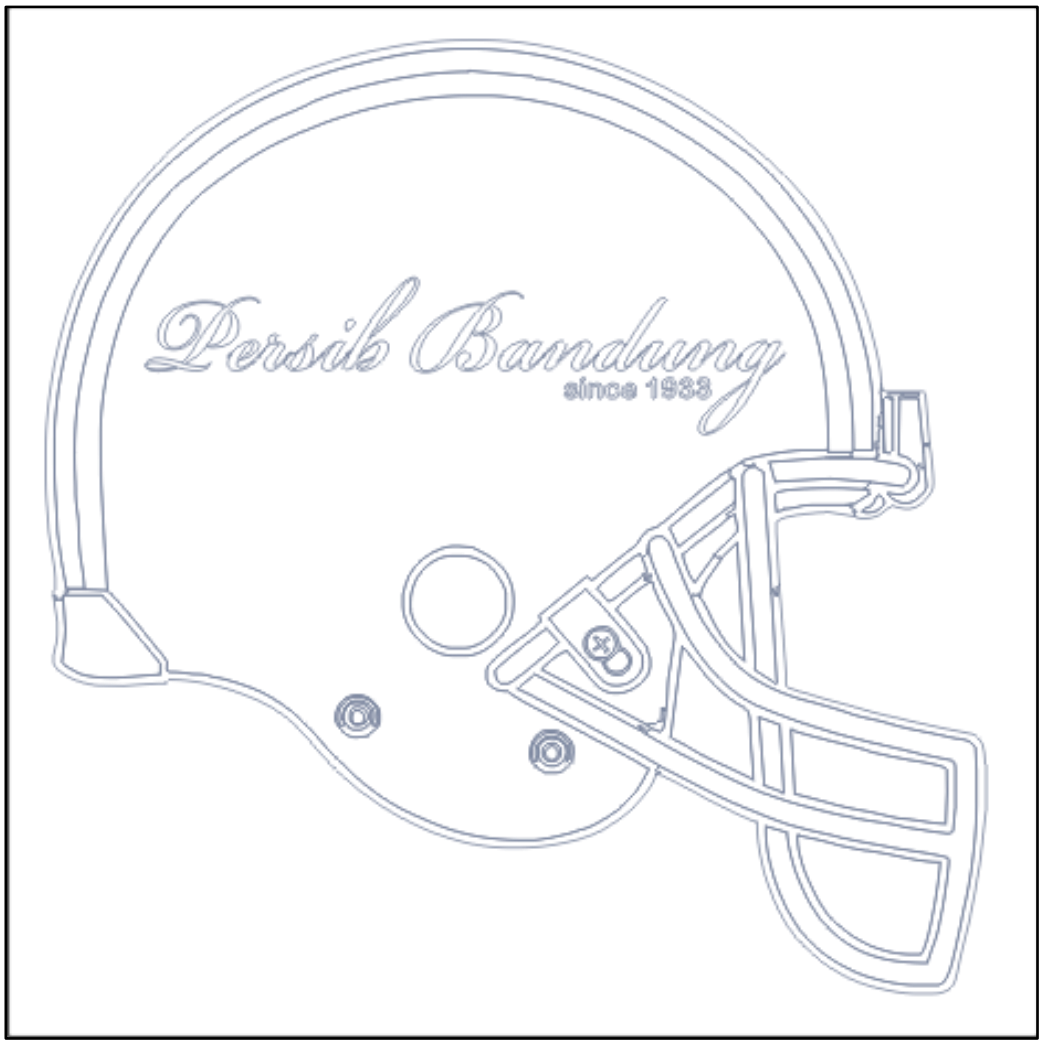
Gbr III.2 Sketsa Desain Stiker

Konsep perancangan desain stiker pada gambar III.2 adalah gambar dari logo *broken my heart*. Perubahan terdapat pada tulisan "*broken my heart"* menjadi "*persib in my heart"*. Jenis huruf yang digunakan pada gambar III.1 adalah *Caseconected*.



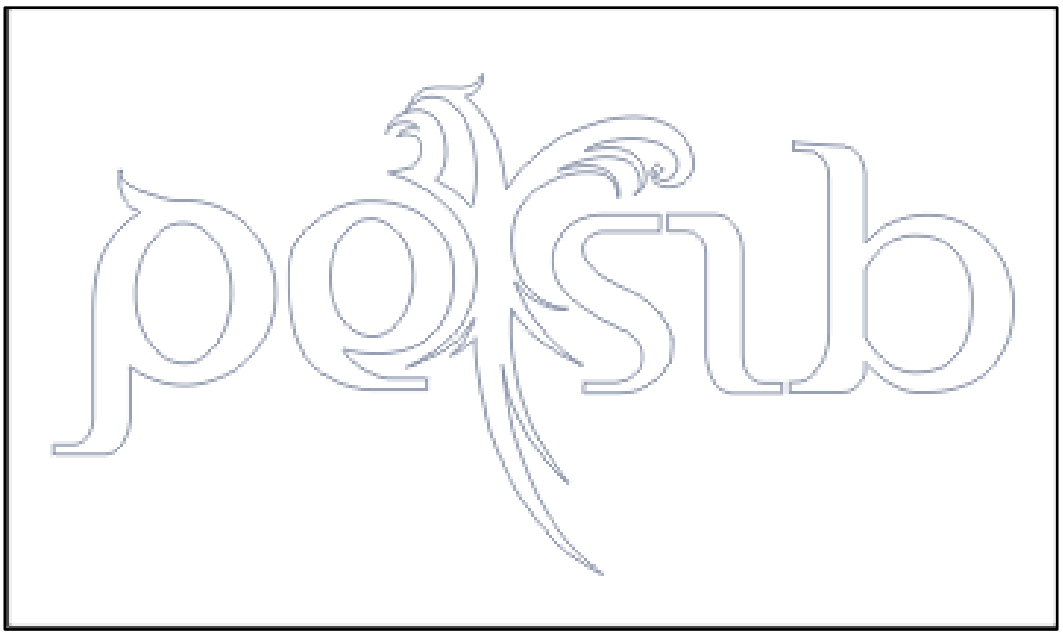
Gbr III.3 Sketsa Desain Stiker

Konsep perancangan desain stiker pada gambar III.3 adalah gambar dari logo *PEPSI*. Perubahan terdapat pada tulisan "*PEPSI"* menjadi "PERSIB". Jenis huruf yang digunakan pada gambar III.1 adalah *PEPSI*.



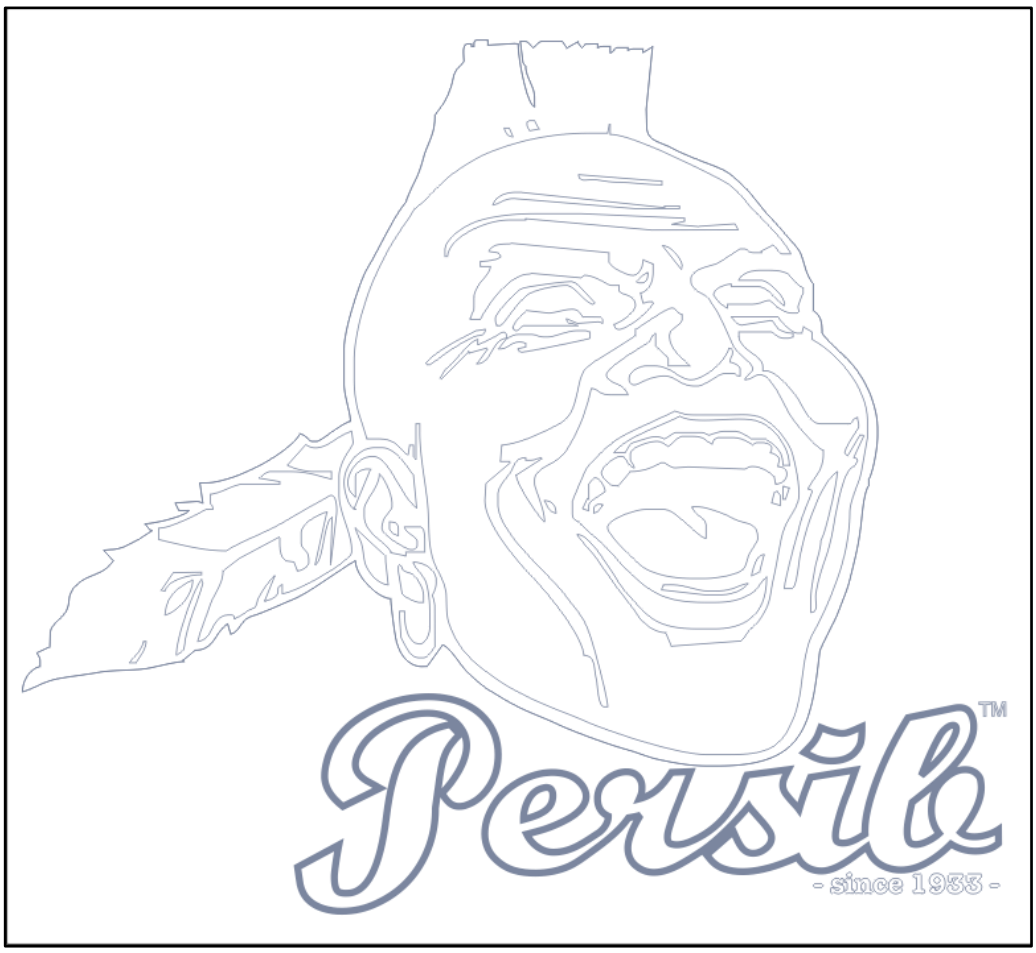
Gbr III.4 Sketsa Desain Stiker

Konsep perancangan desain stiker pada gambar III.4 adalah gambar dari logo *Rugby*. Perubahan terdapat pada tulisan "*Rugby"* menjadi "Persib Bandung". Jenis huruf yang digunakan pada gambar III.1 adalah *Chopin Script*.



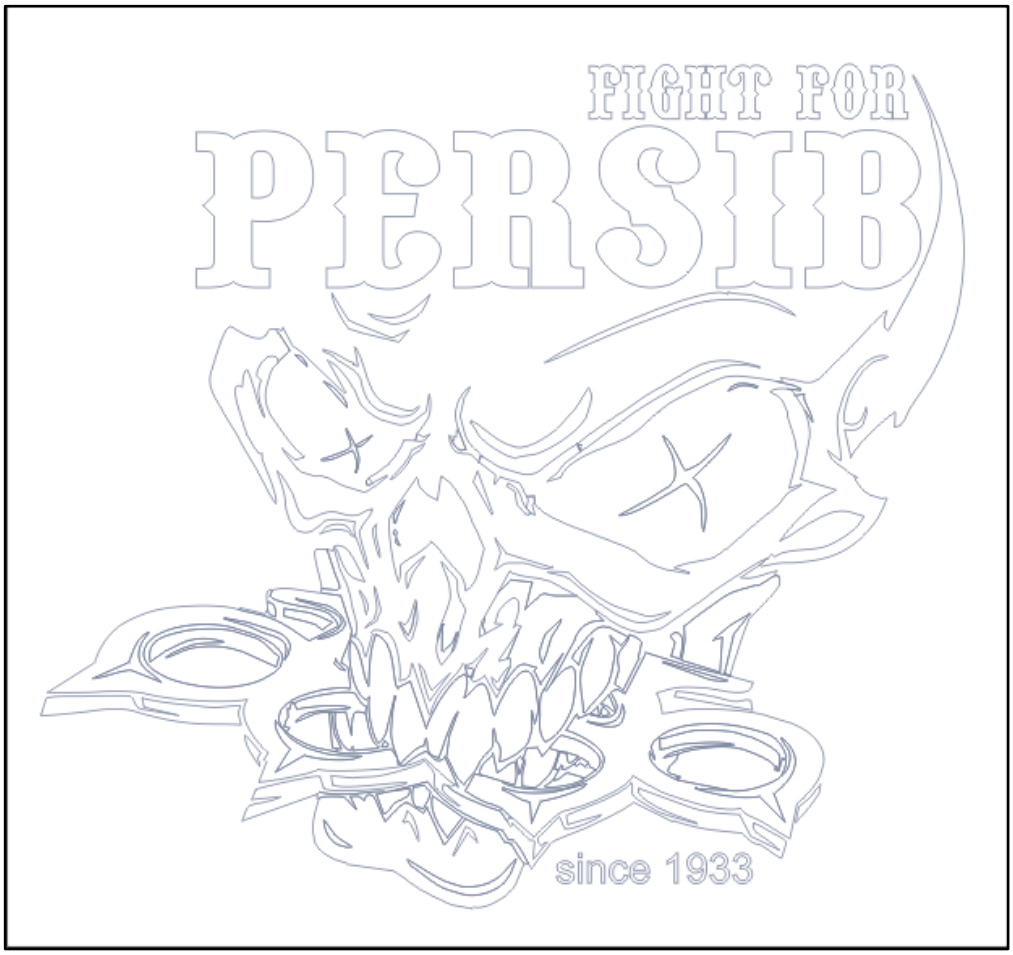
Gbr III.5 Sketsa Desain Stiker

Konsep perancangan desain stiker pada gambar III.5 adalah gambar dari logo *Visit Indonesia*. Perubahan terdapat penempatan posisi logo dan pada tulisan "*Visit Indonesia"* menjadi "Persib". Jenis huruf yang digunakan pada gambar III.1 adalah *Indonesian*.



Gbr III.6 Sketsa Desain Stiker

Konsep perancangan desain stiker pada gambar III.6 adalah gambar dari logo *Apache*. Perubahan terdapat pada tulisan *"Apache"* menjadi "Persib". Jenis huruf yang digunakan pada gambar III.6 adalah *French Script*.



Gbr III.7 Sketsa Desain Stiker

Konsep perancangan desain stiker pada gambar III.7 adalah gambar dari logo *Street Hardcore*. Perubahan terdapat pada tulisan *"Fight For Hardcore"* menjadi *"Fight For Persib"*. Jenis huruf yang digunakan pada gambar III.1 adalah *Freak Show*.

3.4.2.2 Hasil Akhir Perancangan Desain

Selama pelaksanakan kerja praktek, praktikan telah melakukan proses asistensi dan bimbingan yang menghasilkan konsep – konsep desain yang telah disetujui dan telah dikombinasikan dengan media yang akan di pasarkan. Berikut hasil desain akhir :



Gbr III.8 Hasil Akhir Desain Stiker



Gbr III.9 Hasil Akhir Desain Stiker



Gbr III.10 Hasil Akhir Desain Stiker



Gbr III.11 Hasil Akhir Desain Stiker



Gbr III.12 Hasil Akhir Desain Stiker



Gbr III.13 Hasil Akhir Desain Stiker



Gbr III.13 Hasil Akhir Desain Stiker

BAB IV

KESIMPULAN

Selama mengikuti kerja praktek di CV. DESTICS yang terhitung dari tanggal 20 Mei 2010 sampai dengan 31 Juni 2010 praktikan ditempatkan dibagian kreatif desain. Dalam proses pengerjaan desain untuk stiker praktikan diberi pengarahan oleh pembimbing yang telah ditunjuk oleh perusahan. Pengarahan dan bimbingan selama kerja praktek yang diberikan oleh pembimbing sangat membantu praktikan dalam mengerjakan desain. Dengan melaksanakan kerja praktek di CV. DESTICS praktikan mendapatkan pengalaman baru tentang dunia kerja dan proses pembuatan karya desain terutama pada desain stiker.

Berdasarkan pengamatan dan pembahasan pada bab – bab sebelumnya serta beberapa data yang didapatkan, maka praktikan dapat menarik kesimpulan, sebagai berikut :

- Perubahan konsep desain yang mengikuti perkembangan permintaan konsumen di pasaran.
- Pemasaran produk ke berbagai cabang di daerah sudah cukup merata dan baik.
- Eksplorasi yang digunakan dalam penentuan suatu konsep desain cukup unik dan menarik.
- Diberikannya kebebasan kepada desainer untuk lebih bereksplorasi dan mencari ide baru, namun masih dalam ruang lingkup identitas perusahaan.
- Penyediaan katalog – katalog dan contoh desain yang sangat membantu para desainer untuk mencari inspirasi dan mendapatkan ide – ide yang lebih menarik dan kreatif.
- Penggunaan fasilitas produksi yang cukup memadai memberikan efektivitas waktu yang cukup besar.

Daftar pustaka

- Yunanto, Ardi. (2008). *Stiker Kota*. Jakarta : Ruang Rupa
- Heryana, Erik. (2009). *Teknik Separasi Untuk Percetakan*. Diakses pada 21 juni 2010. http: //www.multiply.com
- Ronita, Roni. (2009). *Mengenal Stiker Digital*. Diakses pada 21 juni 2010. http: //ronitadp.wordpress.com
- Manurung, Adler Haymans. (2007). *Peluang Dalam Dunia Bisnis Percetakan*. Diakses pada 21 juni 2010. http: //www.kompas.com
- Rahman, Tony. (2010). *Mengenal Stiker*. Diakses pada 21 juni 2010. http: //timage-warungdigital.blogspot.com