BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Kerja Praktek

Semakin pesatnya perkembangan grafis pada saat ini. Membuat segala sesuatu yang berhubungan dengan grafis menjadi lebih mudah. Karena itu kemudahan untuk menerapkan grafis diberbagai media menjadi lebih bervariasi. Termasuk di dunia *fashion*, kemudahan itu menjadi sangat membantu dalam hal produksi pakaian jadi. Sehingga dapat menghasilkan grafis yang lebih eksploratif. Pembuatan grafis pada pakaian haruslah memiliki konsep, pemilihan warna dan penataan yang tepat, sehingga dapat memberikan kesan dan pesan yang disampaikan baik oleh desainer maupun tema yang ada pada pakaian itu sendiri. Pembuatan grafis pada kaos dimulai dengan pembuatan konsep yang disesuaikan pada tema yang ada. Dan selanjutnya akan diterapkan kedalam kaos. Pembuatan grafis pada kaos dilakukan dengan menggunakan *software* design. Grafis pada kaos merupakan nilai jual dari kaos yang akan dijual. Seperti halnya dengan salah satu *distro* yang memiliki konsep dan ide-ide grafis yang menarik serta memiliki kesan dan pesan yang berbeda, sehingga memberikan nuansa baru dalam dunia *fashion* di Indonesia.

1.2 Waktu dan Tempat Pelaksanaan Kerja Praktek

Pengajuan surat permohonan pelaksanaan kerja praktek diajukan pada tanggal **22 Maret 2010**, dan pelaksanaan kerja praktek itu sendiri dimulai pada :

Tanggal : 22 Maret 2010 – 3 mei 2010

Tempat : BADGER INVADERS

Alamat : Jl. Hasan Saputra V No. 2 Bandung

BAB II

TINJAUAN PERUSAHAAN

2.1 Sejarah Perusahaan

Berdiri pada tahun 1999. Badger Invaders didirikan oleh Bapak Baines Djohardin. Berawal dari keinginan untuk menciptakan lapangan kerja bagi masyarakat dan kecintaannya terhadap gaya berpakaian membuatnya bertekad untuk membangun sebuah merk *clothing* yang pada awalnya mempunyai gaya desain yang bergaya Jepang. Bapak Baines Djohardin memulai usahanya dengan mengumpulkan modal yang dikumpulkannya sendiri dari hasil kerjanya. Hal yang tidak mudah dan butuh perjuangan untuk memulai suatu usaha yang memiliki skala besar dan mampu bertahan selama lebih dari sebelas tahun.

Pada awal berdiri Badger Invaders mempunyai *outlet* yang dijadikan untuk usahanya bertempat di Jalan Sunda 39A Bandung, pada tahun 2005 Badger menambahkan *outlet* di Jalan Trunojoyo 23. Pada tahun 2006 *outlet* yang berada di Jalan Sunda di tutup dan fokus pada *outlet* yang berada di Jalan Trunojoyo 23.

Sekarang Badger Invaders telah memiliki beberapa cabang di kota - kota di Indonesia, antara lain Surabaya dan Bali serta satu *outlet* di Malaysia. Selain mempunyai *outlet* sendiri, Badger juga menjual produknya secara putus kepada *reseller*.

2.2 Profil Perusahaan

Pengertian Perusahaan

Perusahaan adalah tempat terjadinya kegiatan produksi dan berkumpulnya semua faktor produksi. Setiap perusahaan ada yang terdaftar di pemerintah dan ada pula yang tidak. Bagi perusahaan yang terdaftar di pemerintah, mereka mempunyai badan usaha untuk

perusahaannya. Badan usaha ini adalah status dari perusahaan tersebut yang terdaftar di pemerintah secara resmi.

Persekutuan Komanditer/CV/*Commanditaire Vennotschaap*

Persekutuan komanditer adalah bentuk kepemilikan usaha dengan dua pemilik atau lebih yang bersama – sama mengelola perusahaan dan bertanggung jawab atas aliran dana termasuk utang – utangnya.

Persekutuan komanditer dimana tidak ada batasan besar dana yang harus disertakan dan laba dapat berasal dari investor luar.

Keuntungannya :

- Mudah dibuat,
- Sumber investasi dan lebih banyak,
- Keahlian, pengetahuan, dan keterampilannya saling melengkapi.

Kelemahannya :

- Rentan terhadap konflik pribadi,
- Sulit dibubarkan,
- Semua sekutu ikut menanggung utang yang terjadi atau yang dibuat satu orang, dan
- Sulit mengalihkan kepemilikan tanpa seizin sekutu yang lain.

Sejarah Distro (*Distribution Store*)

Distro, singkatan dari *distribution store* atau *distribution outlet*, adalah jenis toko di Indonesia yang menjual pakaian dan aksesori yang dititipkan oleh pembuat pakaian, atau diproduksi sendiri. Distro umumnya merupakan industri kecil dan menengah (IKM) yang sandang dengan merk independen yang dikembangkan kalangan muda. Produk yang dihasilkan oleh distro diusahakan untuk tidak diproduksi secara massal, agar mempertahankan sifat eksklusif suatu produk. Konsep distro berawal pada pertengahan 1990-an di Bandung. Saat itu *band-band* independen di Bandung berusaha menjual *merchandise* mereka seperti CD/kaset, t-shirt, dan *sticker* selain di tempat mereka melakukan pertunjukan. Bentuk awal distro adalah usaha rumahan dan dibuat etalase dan rak untuk menjual *t-*

shirt. Selain komunitas musik, akhirnya banyak komunitas lain seperti komunitas *punk* dan *skateboard* yang kemudian juga membuat toko-toko kecil untuk menjual pakaian dan aksesori mereka. Kini, industri distro sudah berkembang, bahkan dianggap menghasilkan produk-produk yang memiliki kualitas ekspor. Pada tahun 2007 diperkirakan ada sekitar 700 unit usaha distro di Indonesia, dan 300 lebih distro di Bandung.

Nama Perusahaan	: Badger Invaders
	(CV. TRIDHARMA PERSADA)
Alamat Perusahaan	: Jl. Hasan Saputra V No. 2 Bandung
Bidang Perusahaan	: *Clothing* dan *Distribution Store*
Bentuk badan hukum	: persekutuan komanditer (CV)

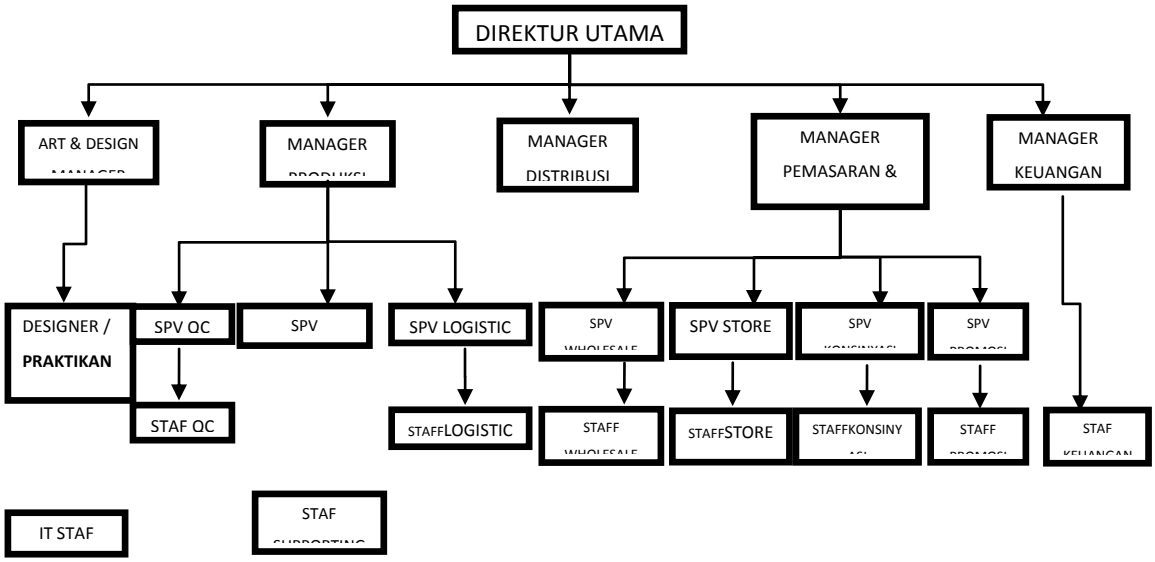
Badger Invaders merupakan salah satu *clothing* dan *distro* yang ada di kota Bandung, Badger Invaders mempunyai kantor yang beralamat di Jalan Hasan Saputra V No.2 dan telah memiliki *outlet* dibeberapa kota – kota besar di Indonesia. Bertempat di kota Bandung sebagai pusat produsen dan distributor yang nantinya akan dikirim ke beberapa *outlet* di beberapa kota di Indonesia antara lain Surabaya dan Bali serta Satu *outlet* yang berada di Malaysia.

Konsep desain yang ada di Badger Invaders bersifat unik, simple, dan premium. Desain produknya pun memiliki *"tema per tiga bulan"* yang artinya setiap periode tiga bulan sekali akan mengalami perubahan baik dari segi konsep desain, warna bahan maupun model.

Badger Invaders pun memilih untuk menggunakan *"musim per tiga bulan"* karena perubahan model, desain dan *trend* yang berkembang di masyarakat biasanya berubah – ubah setiap tiga bulan sekali dalam satu

tahun. Oleh karena itu Badger Invaders sendiri mengikuti perkembangan yang terjadi.

2.2.1 Struktur Organisasi



Tabel II.1

Badger invaders dalam menjalankan operasionalnya dikepalai oleh seorang Direktur Utama yang bertanggungjawab terhadap desain yang di produksi. Direktur Utama tersebut membawahi lima orang manajer, satu orang manajer *Art* & *Design*, satu orang manajer Produksi, satu orang manajer Distribusi, satu orang manajer Pemasaran & Penjualan, serta satu orang manajer Keuangan.

Di Badger Invaders praktikan berada diposisi desainer yang berada di bawah manajer *art* & *design*. Desainer di Badger Invaders terbagi atas dua yaitu desainer grafis produk dan desainer grafis promosi. Desainer grafis produk bertugas membuat grafis yang akan di aplikasikan pada produk Badger Invaders, sedangkan desainer grafis promosi bekeja membuat grafis yang berhubungan dengan promosi Badger Invaders. Praktikan bekeja sebagai desainer grafis produk.

2.2.2 Visi dan Misi Perusahaan

- **Visi**

  Dapat diakui secara profesional sebagai salah satu perusahaan yang menjadi produsen dan distributor pakaian serta aksesoris yang dapat memberikan hal – hal dan terobosan baru, menarik dan lebih variatif dalam dunia *fashion* baik di Indonesia maupun di mancanegara.

- **Misi**

  - Perusahaan akan mengembangkan, menghasilkan dan memberikan yang dapat diandalkan dan terbaik untuk kemajuan dan perkembangan dunia *fashion* yang semakin kompetitif dan beragam.
  - Menciptakan karya – karya yang unik, menarik dan memiliki pesan serta kesan yang akan diaplikasikan.
  - Menciptakan lingkungan kerja yang terbaik bagi para profesional untuk mengembangkan potensinya secara maksimal.

2.2.3 Deskripsi Logo Perusahaan

Bentuk Logo :

BADGER

Gbr. II.1

Tipografi Badger Invaders dengan karakter ekspresif penggambaran dari semangat anak muda. Badger Invaders bentuk logo itu menggambarkan bahwa arti dari Badger Invaders itu sendiri bisa menjadi satu, tujuannya membuat *image* lebih kuat, lebih ke ‘brand’ dan lebih mengangkat produk dan *image*.

Warna :

Warna Badger Invaders lebih bersifat *flexible*, lebih mengikuti nuansa sekitar. Maksudnya agar Badger Invaders bisa menyesuaikan dimanapun dan kapanpun. Dengan warna yang *flexible*, maka konsumen lebih bisa *flexible* pula dalam memakai produk Badger Invaders. Konsumen dapat bisa masuk ke komunitas manapun dengan warna produk yang di pakai. Dan bisa dipadu padankan dengan segala jenis *style*.

Background :

Pada saat ini sudah tidak ada batasan lagi, apapun bisa terlihat bagus, begitu juga seseorang dalam ekspresi ke seseorang, tidak takut pada ‘ omongan ‘ seseorang akan *style* yang dipakai. Jadi tidak ada kata tidak pantas buat fashion dan *style*, lebih berekspresi, eksperimen dan tidak monoton. Bagaimanapun bedanya *style* dan *fashion* yang dipakai.

Badger Invaders :

Badger Invaders adalah brand untuk laki-laki. Dalam produk Badger Invaders berusaha mengeksplorasi *fashion* baik dari material, cutting dan accesoris. Dalam masalah trend Badger Invaders berusaha me*research* terus untuk mencari apa yang sedang berkembang, mengikuti inspirasi anak muda jalanan dan formal. Memadukannya menjadi satu. Baik dari segi *style* dan *fashion*. Dengan seseorang memakai produk Badger Invaders, orang yang melihat, bisa lebih terlihat karakter dari yang memakai produk tersebut. karena perkembangan *genre* anak muda tidak tetap.

Brand :

Badger Invaders adalah bentuk usaha kami yang bergerak di bidang pembuatan produk dan penjualan retail produk. Dengan desain-desain yang unik dan fungsional. Badger Invaders mampu mengeluarkan produk-produk yang berkualitas dengan harga yang kompetitif untuk pasaran lokal.

Produk utama Badger Invaders adalah produk T-Shirt, Kemeja, Tas, *Sweater*, *Jacket*, Dompet, Sandal dan lain-lain. Produk-produk kami diproduksi dengan jumlah yang sangat terbatas, design-design yang dibuat sedetail mungkin dari pemilihan bahan baku, assesoris, aplikasi sampai ke kemasan. Sehingga terdapat *image* eksklusif terhadap produk kami tersebut. Produk yang kami tujukan khusus untuk semua kaum laki-laki ini, diharapkan bisa untuk memenuhi kebutuhan konsumen.

Badger invaders memiliki arti tersendiri yang menggambarkan identitas perusahaan ini sendiri, yaitu :

- Kata **BADGER**, diambil dari kata dasar **BADGE** yang berarti pangkat atau lencana sedangkan kata **BADGER** berarti orang yang berpangkat atau yang mengenakan lencana.
- Kata **INVADERS**, memiliki makna kata serangan atau serbuan.

BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1 Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Dalam melaksanakan kerja praktek di Badger Invaders, praktikan ditempatkan pada bagian *Clothing Designer*, yang memiliki tugas untuk membuat desain yang nantinya akan diaplikasikan ke berbagai media yang akan diproduksi dan dipasarkan.

Praktikan memiliki peranan dari penentuan ide hingga mempersentasikan hasil desain yang telah dibuat kepada pihak klien dan menyakinkan pihak klien bahwa desain yang praktikan buat memiliki pesan dan kesan serta tetap mewakili identitas dari perusahaan yang menjadi tempat praktikan melaksanakan kerja praktek.

3.2 Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek di Perusahaan

Selama kerja praktek di Badger Invaders praktikan mengerjakan grafis yang akan di terapkan kedalam kaos. Praktikan membuat beberapa alternatif desain yang akan di kumpulkan pada minggu kedua dan minggu keempat setiap bulannya.

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 dengan pengamatan secara langsung suatu kegiatan yang sedang dilakukan.

Pengumpulan data yang praktikan lakukan dengan cara mengamati dan mempelajari perkembangan Badger Invaders melalui obvservasi lapangan. Selain itu praktikan menggunakan katalog – katalog desain yang disediakan oleh perusahaan sebagai dasar referensi yang akan dijadikan studi banding bagi praktikan.

b. Metode Wawancara

Metode wawancara merupakan salah satu teknik pengumpulan data secara langsung dengan cara melakukan tanya jawab dengan pihak yang terkait dalam pelaksanaan kerja praktek dengan tujuan mendapatkan data yang dibutuhkan berdasarkan landasan teori yang benar.

Pengumpulan data yang praktikan lakukan melalui pengajuan pertanyaan kepada pihak – pihak yang bersangkutan dalam perusahaan yang berhubungan dengan konsep – konsep desain dan beberapa hal lainnya.

3.4 Perancangan

a. Proses Briefing

Dalam pelaksanaan kerja praktek, praktikan dan pihak perusahaan melakukan beberapa pembicaraan dan diskusi mengenai konsep desain, baik dari segi grafis maupun pewarnaan yang akan dipakai.

Hasil akhir dari proses *briefing* tersebut yang nantinya akan menentukan layak atau tidaknya desain tersebut diproduksi. Adapun beberapa point yang menjadi penilaian terhadap konsep desain yang akan terpilih, yaitu:

- Menjaga identitas yang ada pada perusahaan dalam pembuatan konsep desain.

- Konsep desain dapat mengikuti perkembangan desain dan model yang berkembang.
- Memiliki kesinambungan antara konsep grafis dan warna pakaian.
- Keaslian dalam pembuatan konsep desain dan ide (originalitas).

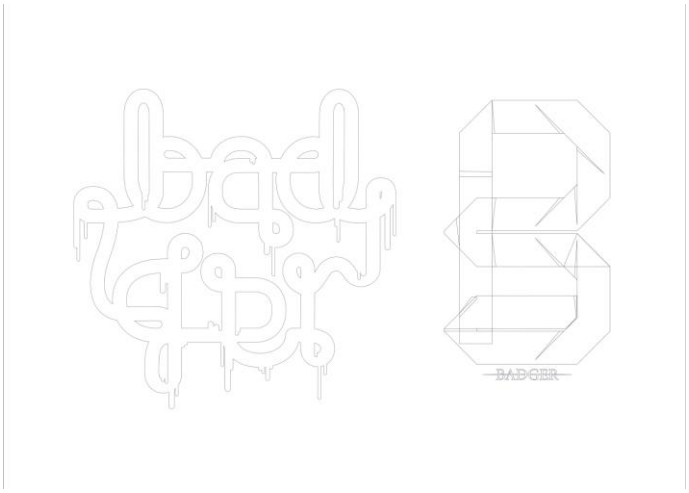
b. Konsep Desain

Dalam pelaksanaan kerja praktek, praktikan memilih untuk membuat tipografi yang bertuliskan Badger. Pemilihan tipografi tersebut dikarenakan perkembangan dan permintaan pasar.

Konsep desain dari tipografi yaitu dengan menggunakan huruf – huruf unik yang dibuat dan dikreasikan sehingga menghasilkan bentuk grafis yang menarik dan menjual.

3.4.1 Konsep Perancangan

- **Sketsa Konsep Desain Tipografi**



Gbr III.1

Konsep Penerapan Desain Pada Pakaian

- Desain Tipografi

  Peletakan desain tipografi yang diterapkan pada pakaian sebagian besar berada dibagian depan dan tengah, hal ini dimaksudkan sebagai gambaran identitas Badger yang begitu menonjol, kontras, berkarakter dan berani menggunakan warna yang bertolak belakang antara warna yang satu dengan yang lainnya. Serta tidak ragu-ragu untuk menunjukan keceriaan dan ekspresi yang ada pada pemakainya.

Alternatif Desain

Dalam pembuatan konsep desain, praktikan memberikan beberapa alternatif desain yang diajukan kepada pihak klien untuk menjadi studi banding antara konsep desain yang satu dengan yang lainnya. Berikut beberapa alternatif desain :



Gbr III.2

Desain tipografi yang diterapkan berkonsep origami.



Gbr III.3

Desain tipografi yang diterapkan berkonsep karakter air.



Gbr III.4

Desain tipografi yang diterapkan berkonsep gaya olahraga amerika.



Gbr III.5

Desain tipografi yang diterapkan berkonsep propaganda.



Gbr III.6

Desain tipografi yang diterapkan berkonsep ikatan tali dan lipatan kertas.

3.4.2 Teknis Perancangan

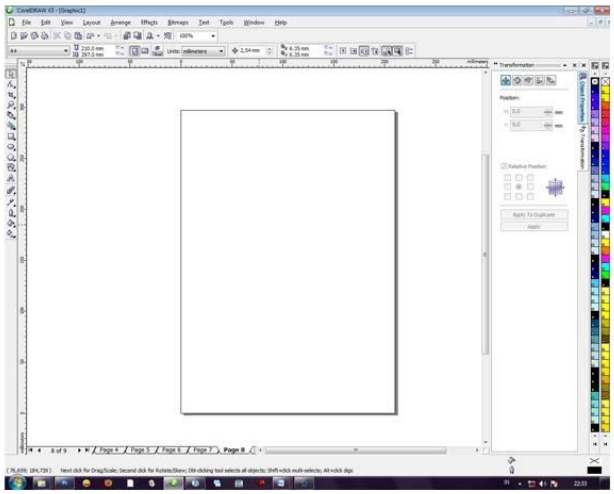
Teknis Perancangan Desain

Perancangan desain 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.

- Praktikan menggunakan *software* desain yang umum digunakan oleh para desainer grafis lainnya antara lain, Corel Draw X3, Adobe Photoshop CS3, dan Adobe Illustrator CS3.
- Corel Draw X3 dan Adobe Illustrator CS3 digunakan untuk mengolah dan membuat gambar vektor, dari pembuatan sketsa hingga sampai pada tahap hasil akhir desain pun, praktikan tetap menggunakan *software* tersebut.
- Penggunaan *software* Adobe Photoshop CS3 dalam mendesain, mengedit serta sebagai pengolah gambar, photo, maupun sketsa karya yang nantinya akan dikombinasikan dengan *software* lainnya.
- Konsep desain dipersentasikan terlebih dahulu oleh pihak *Art Owner* yang bertanggungjawab dan mengawasi dalam penilaian serta penentuan desain yang akan dipasarkan.
- Praktikan memberikan konsep kepada klien.
- Pembuatan beberapa alternatif desain diluar permintaan klien.

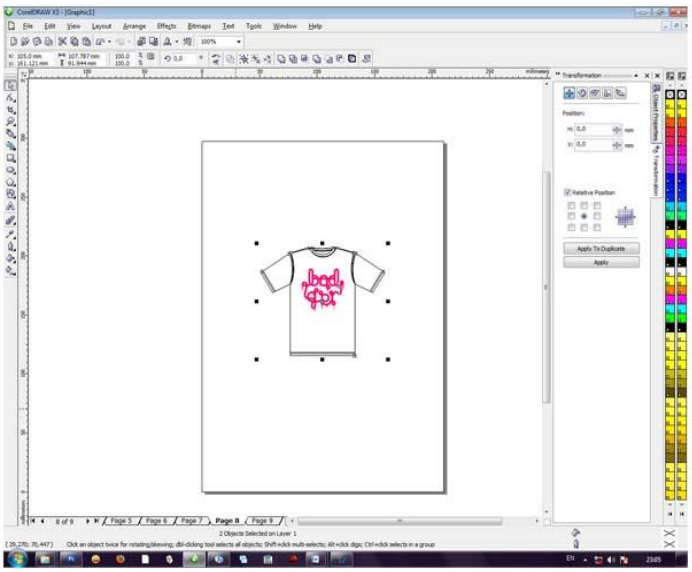
Berikut ini merupakan proses salah satu pembuatan desain grafis pakaian yang bertema tipografi :

1. Buat dokumen baru pada kertas kerja ukuran A3



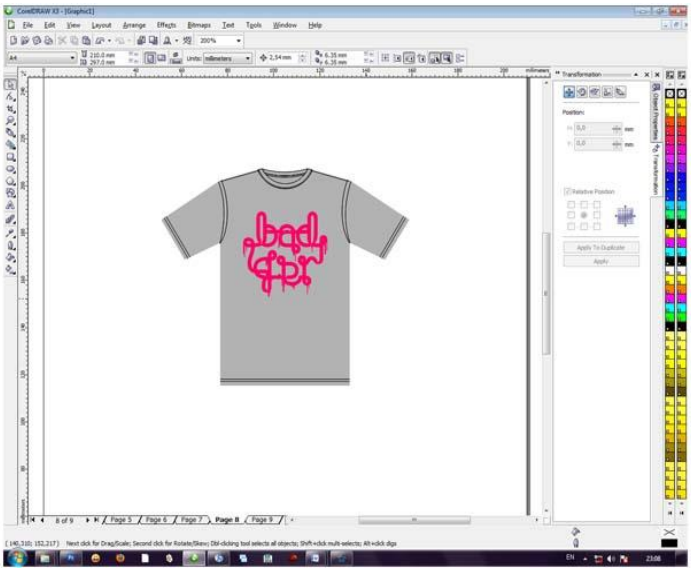
Gbr III.7

2. Peletakan tipografi badger pada bagian tengah dan diperkecil.



Gbr III.8

3. Pemberian warna kaos

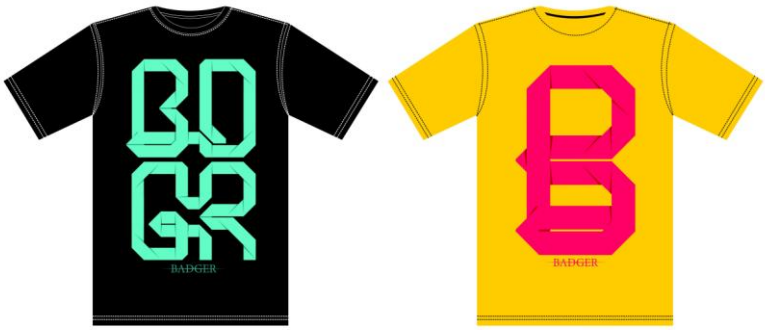


Gbr III.9

3.4.2.1 Desain Akhir

Selama pelaksanakan kerja praktek, praktikan dan pihak perusahaan telah melakukan proses briefing dan persentasi kepada klien yang menghasilkan konsep – konsep desain yang telah disetujui dan telah dikombinasikan dengan media kaos yang akan di pasarkan. Berikut hasil desain akhir :

- **Desain Akhir Tipografi**



Gbr III.10



Gbr III.11



Gbr III.12



Gbr III.13



Gbr III.14

BAB IV

Kesimpulan

4.1 Kesimpulan

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.
- Konsumen pria sebagai segmen pasar produk yang dihasilkan oleh perusahaan.
- Pemasaran produk ke berbagai outlet di beberapa kota 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 desain yang sangat membantu para desainer untuk mencari inspirasi dan mendapatkan ide – ide yang lebih menarik dan kreatif.
- Penyediaan jaringan internet di tiap – tiap komputer desainer membuat desainer lebih mudah mendapatkan referensi desain.
- Penentuan tema yang setiap tiga bulan sekali berubah memberikan nuansa yang baru dan segar kepada para konsumen.
- Penentuan tempat usaha yang tepat dapat menjadi salah satu faktor pendukung yang dapat menarik perhatian konsumen yang dijadikan segmen pasar perusahaan.

- Suasana kantor yang hangat dan santai, membuat pegawai merasa nyaman berada di kantor.
- Strategi promosi yang cukup pandai dapat lebih memajukan dan membuat Badger Invaders lebih berkembang.
- Sarana perpustakaan mini dapat menjadi referensi desain.

DAFTAR PUSTAKA

1. *Pengertian Perusahaan*. Diakses pada 25 Juni 2010. W.W.W : Wikipedia.org
2. *Sejarah distro*. Diakses pada tanggal 15 Mei 2010. W.W.W : nipcityclothing.com
3. Soegoto, Eddy.Soeryanto (2009). *Enterpreunership Menjadi Pebisnis Ulung.* Jakarta : Kompas Gramedia.