BAB III
LAPORAN KERJA PRAKTEK

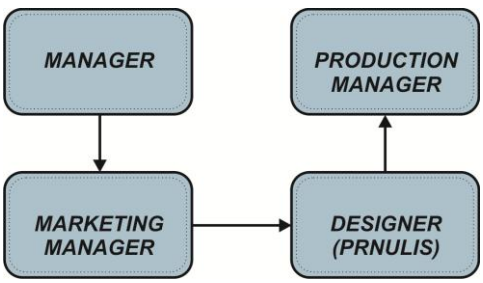
3.1. Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

Peranan praktikan dalam perusahaan adalah sebagai Desainer yang di tempatkan pada bidang desain grafis, yang bertugas membuat rancangan desain *stationery* citrus (*template papertoy*) untuk media promosi yang diterima oleh perusahaan yang bertanggung jawab yaitu Denny Rahmat Ramdhani selaku *Manager* diperusahaan Citrus Island.

Pada setiap pengerjaan proyek, tentunya praktikan ikut berperan serta dalam pengerjaan, baik dalam hal membantu atau membuat perencanaan desain.

3.2. Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

Penulis diberikan tugas oleh Manager untuk mengerjakan Desain *stationery* citrus (*template papertoy*) Disto Citrus Island, stationery ini digunakan untuk sarana promosi berupa *gift/merchendise*. Dalam susunan pekerja dalam perusahaan, posisi praktikan adalah sebagai desainer, yang mana sebuah pekerjaan diberikan akan dipertanggung jawabkan kepada *Art Director* perusahaan dan pada setiap pekerjaannya praktikan dibimbing oleh *Art Director*.



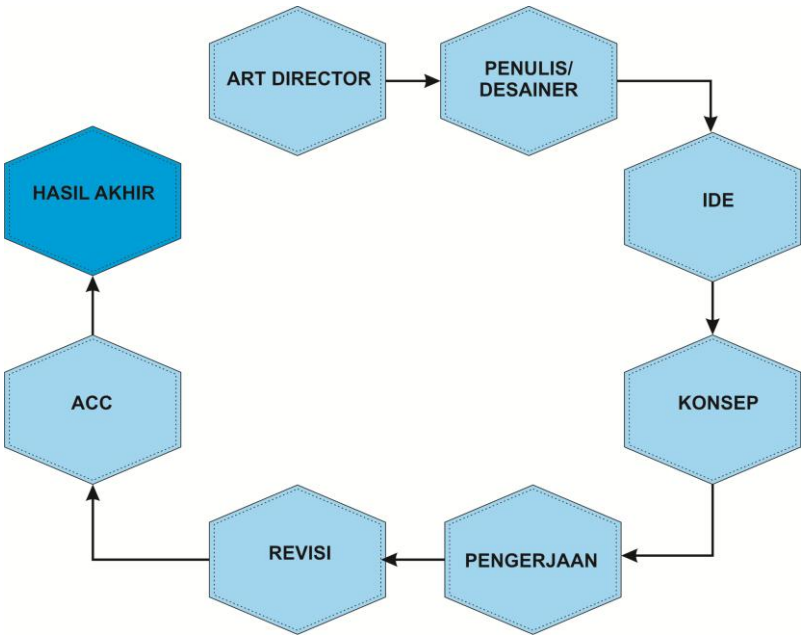
Tabel III.3 Struktur Penempatan Kerja Penulis

3.3. Metode Kerja Praktikan

Dalam melaksanakan kerja praktek, praktikan telah mengerjakan beberapa perkerjaan yang diberikan oleh perusahaan, adapun *Software* atau program yang digunakan praktikan selama melaksanakan kerja praktek adalah program-program yang biasa digunakan dalam dunia grafis, yaitu *Adobe Photoshop CS3, Adobe Dreamweaver CS4, CorelDraw X4*. Adapun pembahasan mengenai pekerjaan yang dilakukan praktikan selama kerja praktek adalah sebagai berikut :

- Pada saat *briefing*, divisi *creative*/*art director* meminta penulis untuk membantunya dalam proyek ini, yakni mendesain *stationery citrus (template papertoy).* Kemudian penulis diberikan sejumlah *keyword* yang berhubungan dengan karakter citrus seperti *Layout* (tampilan), *Tone* warna yang diinginkan, *Shape* (bentuk) untuk mewakili karakter citrus itu sendiri.
- Setelah proses *briefing* penulis haruslah menyiapkan sebuah gagasan/ide yang sekiranya akan membuat *stationery citrus (template papertoy)* tersebut agar terlihat menarik dan kreatif, serta tampak sama seperti karakter citrus dari bentuk maupun tampilannya.

Adapun skema pekerjaan penulis selama proses perancangan *stationery citrus (template papertoy)* dalam kerja praktek adalah sebagai berikut :



Tabel IV.4. Skema kerja penulis selama proses perancangan *stationery citrus (template papertoy)*

3.4. Perancangan Stationery Citrus

- Tentang *Stationery Citrus (template papertoy)*

Stationery Citrus Island Bandung merupakan desain baru dan unik untuk media promosi pengganti *sticker pack* serta *gift* yang berupa *papertoy* citrus dan ingin menjadi pembeda dari kompetitor - kompetitor Citrus yang berada pada segmen pasar yang sama, selain itu *Stationery* Citrus lebih bertujuan mengarah pada segmen pasar anak muda yang setiap pembembelian produk Citrus akan mendapatkan *gift* berupa *papertoy.*

- *Content Stationery Citrus (template papertoy)*

Stationery Citrus terdiri dari 1 halaman *art paper A4* yang berisikan potongan-potongan *template* karakter citrus.

- *Target Audience*

Seluruh kalangan pencinta *fashion*, namun lebih dominan kepada kalangan anak muda.

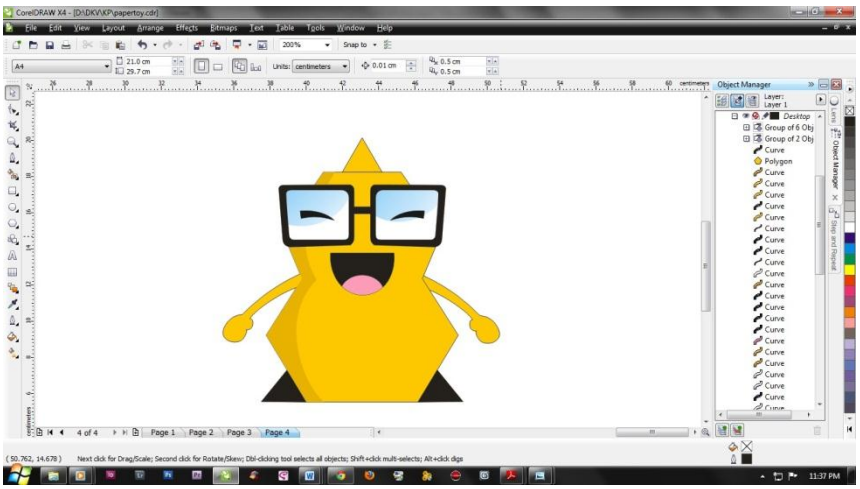
- Penerbit

CV . CITRUS ISLAND

3.4.1. Konsep Perancangan

Desain *stationery* (*template*) ini cukup simpel sederhana, konsep dibuat oleh penulis sendiri, mengenai warna yang dipakai juga disesuaikan dengan warna si karakter citrus itu sendiri yaitu warna *Depp Yellow.*

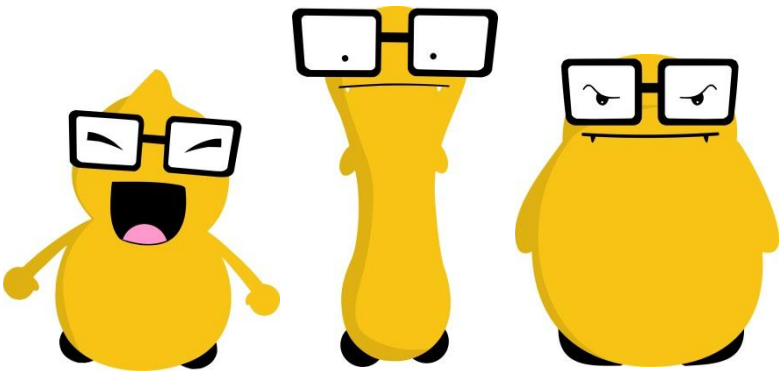
Konsep perancangan desain *stationery* citrus (*template papertoy*)



Gambar 3.1 Bentuk animasi digital (karakter citrus)

3.4.2 Konsep Visual

konsep visual *stationery* citrus (*papertoy*) diatas sesuai dengan bentuk karakter citrus itu sendiri. Selain citrus ada juga karakter lainya yaitu :Gibon dan Bluto, karena karakter mereka lucu, unik dan mudah dikenali serta banyak diminati oleh kalangan remaja.

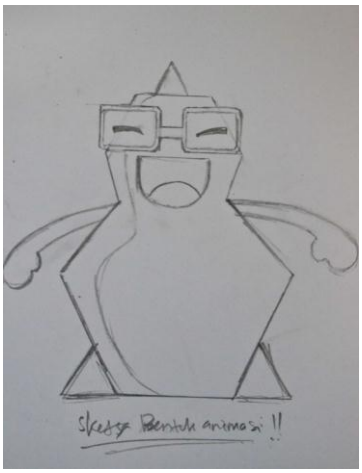


Gambar 3.2 Karakter Citrus Island: Citrus, Gibon, Bluto

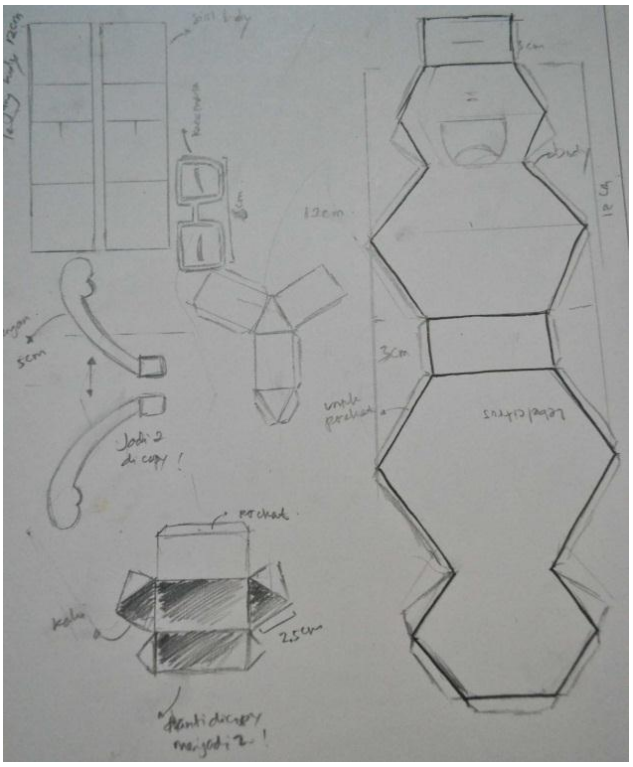
3.4.3. Teknik Perancangan

Perancangan desain visual *stationery* citrus (*papertoy*) ini menggunakan *software Corel Draw X4* dan untuk teknis perancangannya adalah sebagai berikut:

1. Konsep berupa sketsa manual dengan menggunakan pensil.

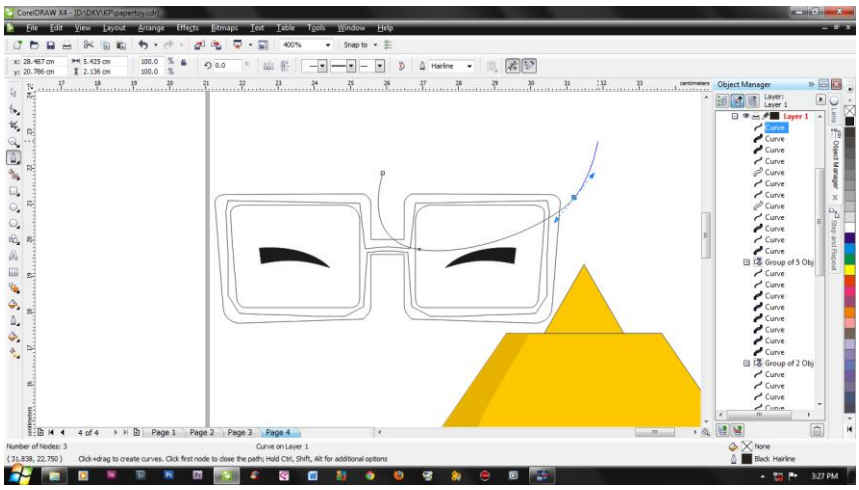


Gambar 3.3. Bentuk animasi sketsa manual



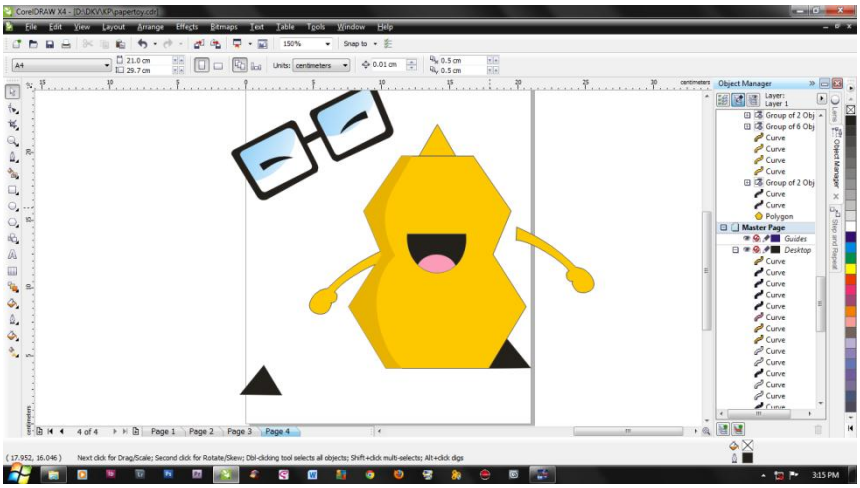
Gambar 3.4. Hasil akhir *template* betuk animasi sketsa manual

2. Konsep tahap perancangan pembentukan objek *template*



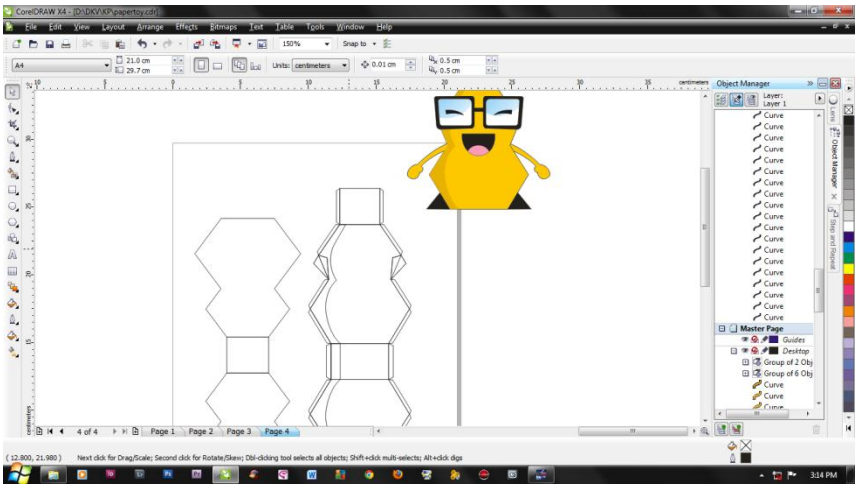
Gambar 3.5. Tahap perancangan pembentukan objek

3. Konsep tahap perancangan hasil pembentukan objek *template*



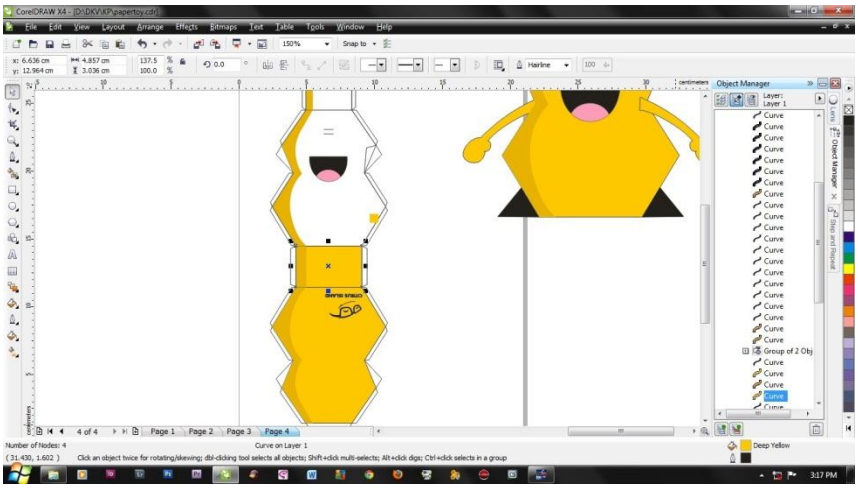
Gambar 3.6. Tahap perancangan hasil pembentukan objek *template*

4. Konsep tahap perancangan pembentukan *body template*



Gambar 3.7. Tahap perancangan pembentukan *body template*

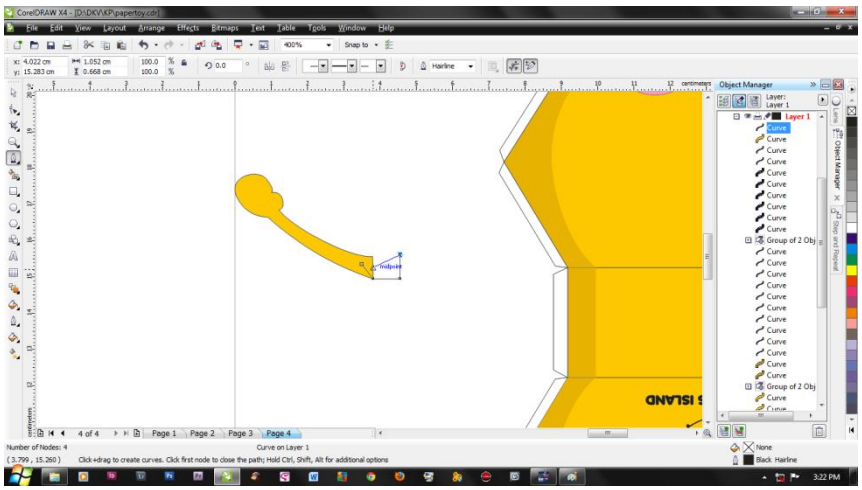
5. Konsep tahap perancangan pewarnaan pada objek *template*



Gambar 3.8. Tahap perancangan pewarnaan *body template*

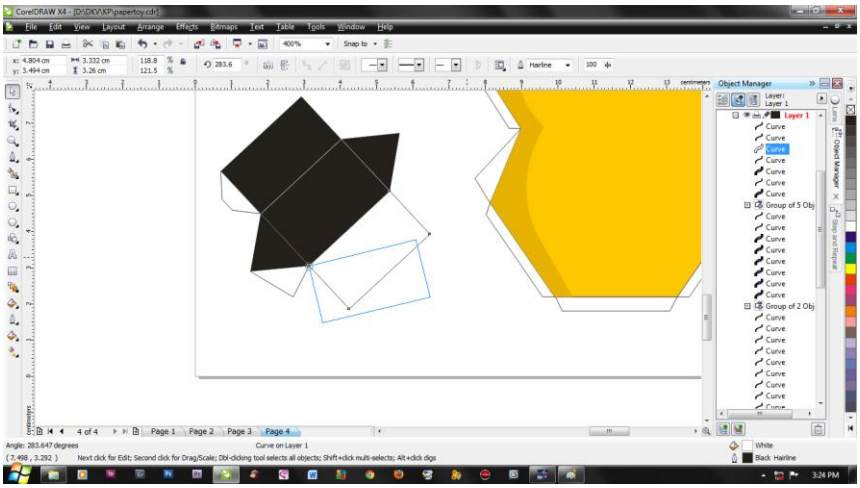
Untuk pemilihan warna di sesuaikan dengan karakter citrus itu sendiri agar identitas karakter tidak berubah.

6. Konsep tahap perancangan pembentukan lengan *template*



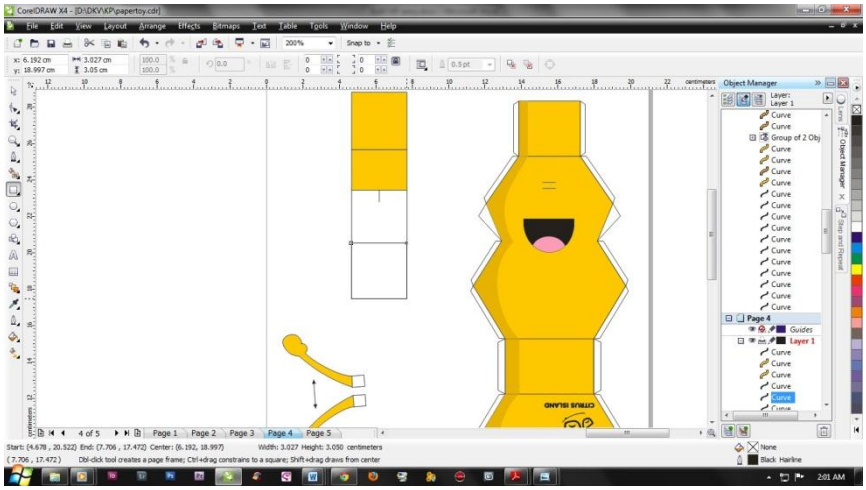
Gambar 3.9. Tahap perancangan pembentukan lengan *template*

7. Konsep tahap perancangan pembentukan kaki *template*



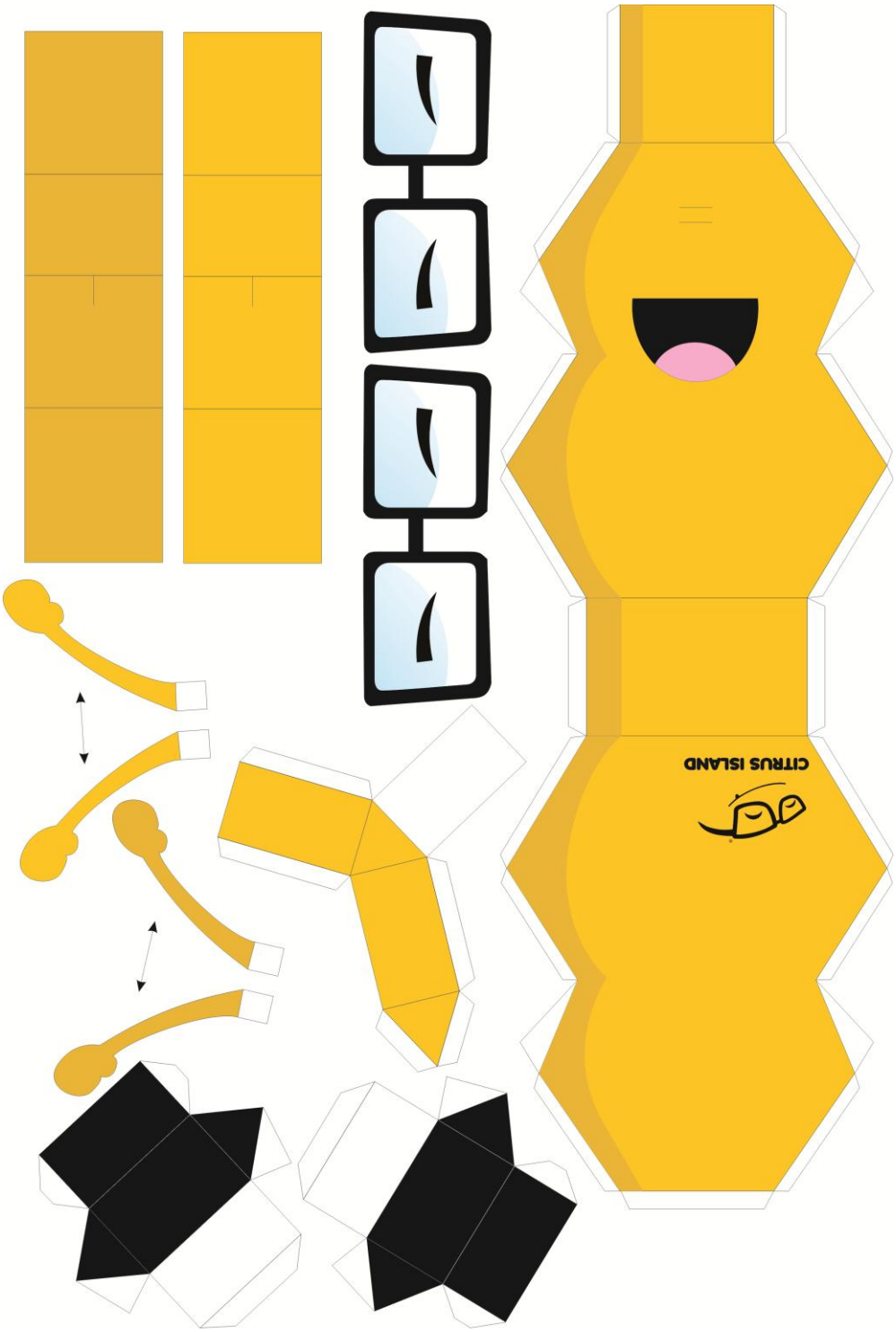
Gambar 3.10. Tahap perancangan pembentukan kaki *template*

8. Konsep tahap perancangan pembentukan sisi *body template*



Gambar 3.11. Tahap perancangan pembentukan sisi *body template*

9. Hasil akhir perancangan objek *template* secara keseluruhan



Gambar 3.12. Hasil akhir perancangan objek *template*