BAB III

LAPORAN KERJA PRAKTEK

3.1. Peranan Praktikan Dalam Perusahaan

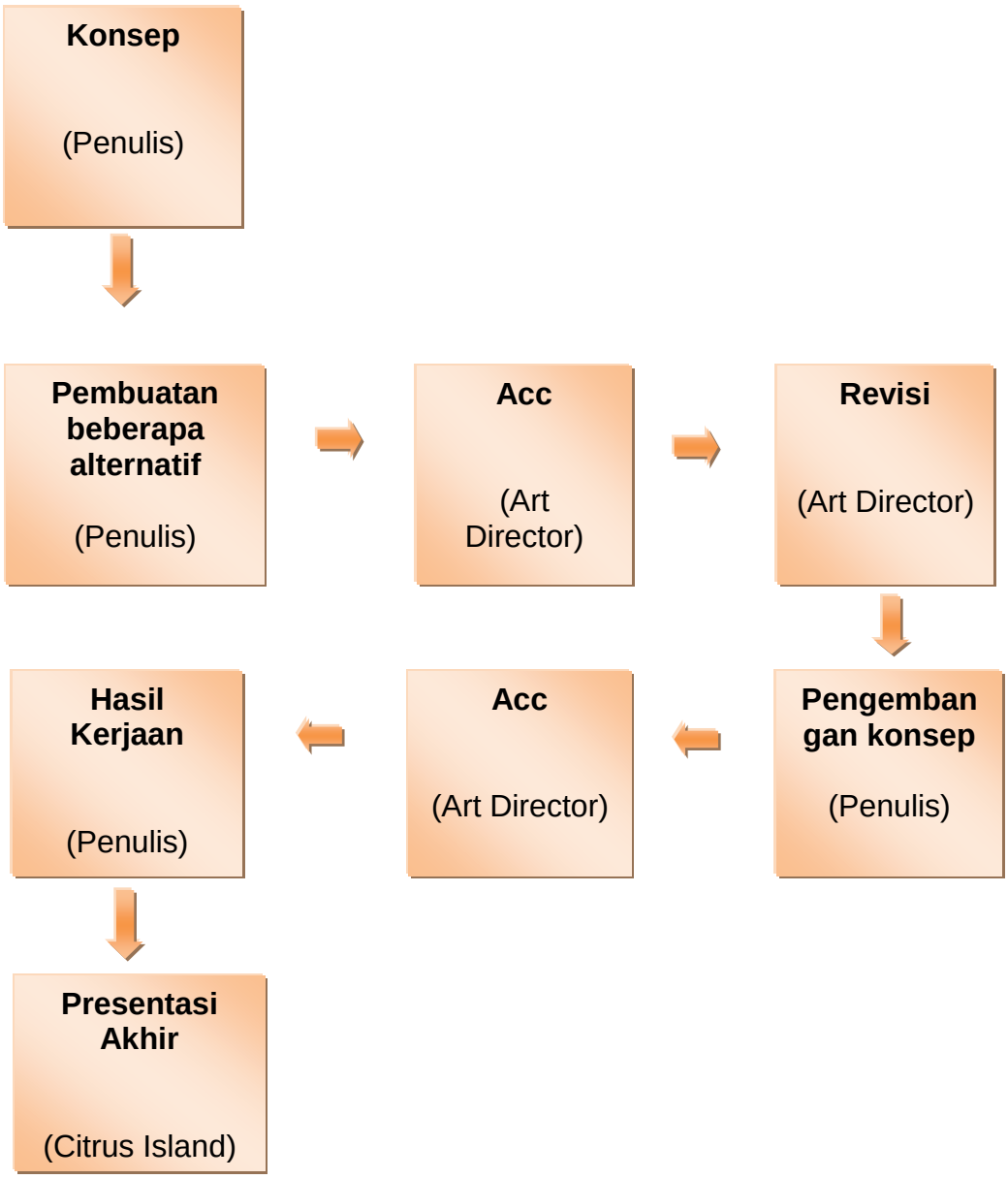
Peranan praktikan dalam perusahaan adalah sebagai Desainer yang di tempatkan pada desain grafis, yang bertugas membuat beberapa rancangan desain *t-shirt* yang hasilnya diterima oleh pihak perusahaan yang bertanggung jawab yaitu Denny Rahmat Ramdhani selaku manager diperusahaan Citrus Island.

3.2. Pekerjaan Praktikan Selama Kerja Praktek

Praktikan telah diberi kepercayaan membuat desain-desain visual *t-shirt* untuk produk baru Citrus Island dengan format Photoshop. Praktikan juga membuat desain yang dapat diterapkan pada media lain seperti kemeja, *boxer*, *sweater* dan lain sebagainya.

3.3. Metode Kerja Praktikan

Sebelum praktikan mendesain visual *t-shirt* untuk produk Citrus Island, praktikan mengumpulkan beberapa materi yang dibutuhkan dalam penyusunan suatu konsep desain.



Tabel III.1. Stuktur Metode Kerja Praktikan

Dalam perancangan, pertama kali praktikan membuat konsep secara tertulis. Praktikan membuat beberapa desain alternatif untuk kemudian di asistensi dan dipilih salah satu dari beberapa alternatif desain tersebut. Desain yang terpilih dibuat dan dikembangkan kembali dengan menggunakan proses digital atau komputerisasi. Praktikan menggunakan *software* grafis seperti Adobe Photoshop CS4 sebagai penunjang dalam proses perancangan desain visual *t-shirt* Citrus Island.

3.4. Alternatif Desain



Gambar III.1. Alternatif Desian

3.5. Perancangan

3.5.1. Konsep Perancangan

Konsep perancangan desain Visual *T-shirt* Citrus Island



Gambar III.2. Visual *T-shirt*

3.5.2 Konsep Visual

konsep visual *t-shirt* diatas terinspirasi dari karakter *ghost rider* yang banyak diminati kalangan remaja namun penggambarannya di sesuaikan dengan karakter citrus itu sendiri. Dengan media *t-shirt* warna hitam putih agar objek visual terlihat lebih kontras.

3.5.3. Teknik Perancangan

Untuk teknis perancangan desain visual pada *t-shirt* adalah sebagai berikut:

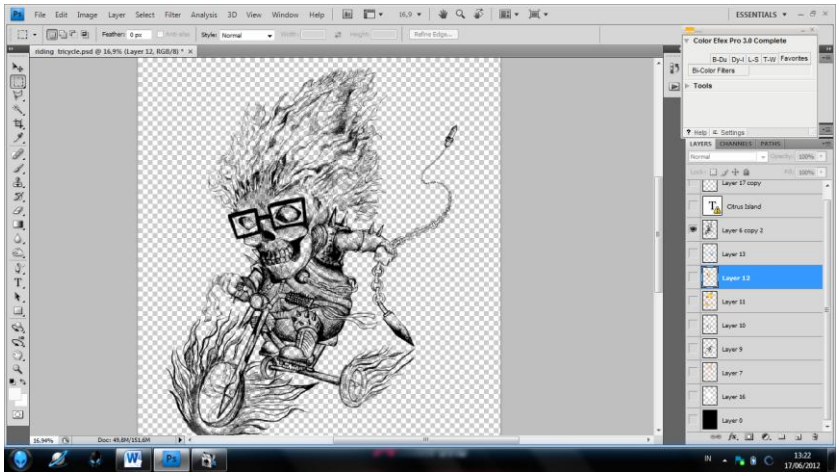
1. Proses gambar berupa sketsa manual dengan memakai pensil.



Gambar III.3. Sketsa Pensil

2. Proses komputerisasi dengan menggunakan Aplikasi *Software* penduk Adobe Photoshop CS4. Adapun prosesnya sebagai berikut :

Langkah 1: Memasukan hasil *scan* ke *Software* Adobe Photoshop CS4.



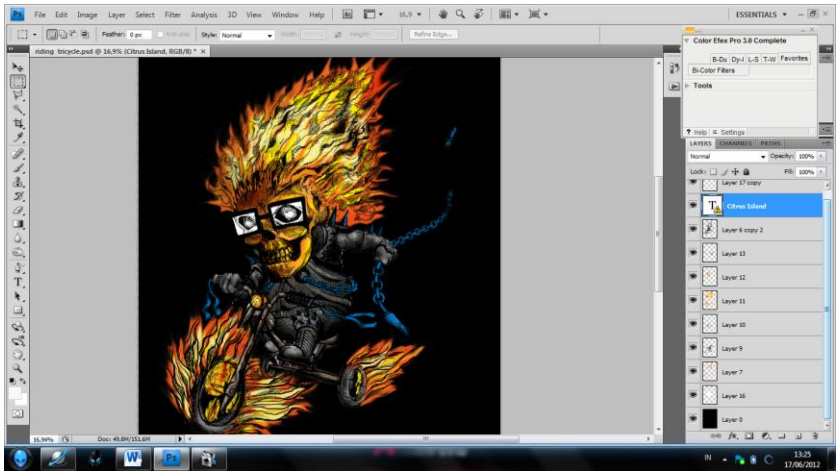
Gambar III.4. Memasukan hasil *scan* ke *software* Adobe Photoshop CS4.

Langkah 2: Pemberian warna pada bagian kepala dan rantai.



Gambar III.5. Pemberian warna pada bagian kepala dan rantai.

Langkah 3: *Finishing.*



Gambar III.6. *Finishing.*

Langkah 4: Pengaplikasian pada media *t-shirt.*



Gambar III.7. Pengaplikasian pada media *t-shirt.*